



### **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 ALBUM BARU**

## **BAND INDIE PAYUNG TEDUH**

### **Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : M Regiobina Aldimiola  
NIM : 09120210176  
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 : M Regiobina Aldimiola  
NIM : 09120210161  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ALBUM BARU  
BAND INDIE PAYUNG TEDUH**

### Laporan Tugas Akhir

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, Juli 2014

M Regiobina Aldimiola



UMMN

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ALBUM BARU

### BAND INDIE PAYUNG TEDUH

Oleh

Nama : M. Regiobina Aldimiola

NIM : 09120210176

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 11 Agustus 2014

Pembimbing

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

Penguji

Ketua Sidang

Ferdy Tanumihardjo, S.Sn., M.Ds.

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

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Pertama – tama penulis hanturkan segenap puji syukur kepada allah SWT yang telah memberikan penulis kelancaran dalam munyusun karya tugas akhir dengan judul PERANCANGAN MEDIA PROMOSI ALBUM BARU

BAND INDIE PAYUNG TEDUH

Laporan tugas akhir ini adalah sebuah gambaran proses perancangan dalam membuat sebuah media promosi dari album baru band indie Payung Teduh yang rencananya akan diluncurkan awal tahun depan, dalam proses pembuatannya penulis banyak menemukan ilmu teori mengenai bagaimana mempromosikan sebuah produk dengan baik dan benar, ilmu mengenai apa itu indie label serta ilmu – ilmu yang menjadi pendukung dalam perancangan karya tugas akhir ini.

Tujuan dari pembuatan laporan karya tugas akhir ini adalah untuk mengetahui bagaimana langkah – langkah yang baik serta tepat dalam melakukan promosi khusus yang diterapkan kepada sebuah produk atau jasa. Yang pada kasus tugas akhir ini penulis menerapkan kepada band indie. Berbeda dengan cara promosi *konvensional* yang dilakukan oleh band major label, band indie mengandalkan sebuah perangkaian kata serta *image* yang menarik bagi khalayak umum. Sehingga dibutuhkan sebuah konsep perancangan yang matang dan sesuai dengan ciri khas dari band indie tersebut, karena hal tersebut penulis harus bisa menyampaikan sebuah ide konsep yang sesuai dengan band indie paying teduh. Penulis turut mengucapkan rasa terima kasih sedalam – dalamnya kepada.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala rasa tenang, kesiapan serta kelapangan hati kepada penulis.
2. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. dan Yusuf Sigit Martyastiadi, S.t., M.Inf. Tech. selaku kaprodi dan wakil prodi, Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Istiqomah Djamad, Comi Aziz kariko, Ivan penwyn dan Alejandro saksakame serta segenap keluarga besar Payung Teduh yang telah banyak membantu penulis dalam mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan dalam membuat laporan tugas akhir.
4. Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing yang telah mencurahkan segenap ilmu serta mendorong semangat penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
5. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. yang telah membagikan ilmu mengenai seluk beluk dunia musik indie tanah air.
6. Orang tua penulis, Iman Nusapati dan Amsani serta segenap keluarga besar Yoelinar dan keluarga besar Ramien yang banyak memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis dalam proses penyelesaian laporan tugas akhir.
7. Yanuar Hamzah serta Kania D Namiani yang telah membantu penulis dalam menghubungi serta mewawancara narasumber.
8. Nurul meuthia yang telah memberikan segenap perhatian, waktu serta dorongan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.

9. Keluarga besar kostan Topaz, Sandhi Wastu Pramuka, Harmadina Ghannychi Boviawan, Zulian Dwi Fatta, Ryan Cahyoadi, Garry Andrew Lotulung, Nanda Pratama Febriantoro, Muhammad Boy Rachman, Hugo Paramananda, Qaedi Fuadillah, Gunadi Sripal, Raymond A Maweikere, Muhammad Badrullaali Habibullah, Sismanto yang telah memberikan dorongan semangat bagi penulis selama masa akhir kuliah.
10. Teman – teman seperjuangan angkatan 09 dan 10, Syamsaris Riadio, Alfin Fahmi, Alvin Gunawan, Veronica Laudryan, Rhonen Vivaldi Gunawan, Raynaldi Zarra Lazuardi, Bagus Tanoto, Gregg Axel Tehumahu, Christina Maureen, Bunga Fatia, Michael Riwoe Thallo, Gustav Mayaut Mahaputra, Aprianto Tirta Raharja, Moza Rizki, Nadia Clara dan Dian P Willyarti serta semua teman – teman yang sama – sama berjuang dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
11. Keluarga besar BushidoID, Rendy Budi Putra, Agung Nuga Ananta, dan Arief Betta Kuarizmi yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan moral kepada penulis

Akhir kata, penulis berharap bahwa laporan tugas akhir ini akan sangat berguna bagi pembaca yang ingin merancang sebuah promosi bagi band indie nantinya.

Tangerang, 11 Agustus 2014

M Regiobina Aldimiola





*“Karya ini dipersembahkan untuk dunia musik indie tanah air,  
Dengan segenap kerendahan hati dan keinginan untuk menikmati musik – musik  
berkualitas dari anak negeri Indonesia.”*

## ABSTRAKSI

Payung Teduh merupakan salah satu band indie yang tengah naik daun beberapa tahun kebelakangan ini, mereka merupakan band indie yang mengusung aliran Folk Jazz. Band indie yang terbentuk pada tahun 2007 ini awalnya hanya diisi oleh dua personel yaitu Is dan Comi, pada tahun 2008 mereka semakin memperkaya eksplorasi bunyi dengan memadukan musik kroncong dan jazz dengan mengajak dua personel lainnya untuk bergabung. Hingga pada akhir tahun 2010 mereka memutuskan untuk merilis album pertama mereka dan sedang mempersiapkan sebuah album baru pada tahun 2014 ini.

Media promosi merupakan cara yang banyak digunakan untuk memperkenalkan sebuah produk atau jasa baru kepada khalayak luas, dengan menggunakan beragam media yang banyak hadir belakangan ini. Perkembangan media promosi semakin memuncak, penggunaan media promosi dalam memperkenalkan sebuah produk membutuhkan strategi yang tepat dalam penyampaiannya. Karena, sebuah komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dapat memberikan hasil berupa feedback dari penerimanya.

Sebuah media promosi membutuhkan cara komunikasi yang baik dan tepat untuk menonjolkan sebuah ciri khas dari produk yang ditawarkan, baik dengan menggunakan sebuah media promosi yang mengandung ilustrasi atau *artwork* yang unik, menggunakan foto-foto yang menarik, susunan kalimat atau kata – kata yang akan digabungkan menjadi sebuah desain yang mewakili baik produk atau jasa yang dipromosikan maupun nama dibalik produk maupun jasa tersebut.

**Kata kunci: band indie, media promosi, album baru.**

U M N

## ABSTRACT

Payung Teduh is one of the indie band on the rise this few years, they are an indie band that carries a Folk Jazz as its music genre. Indie band formed in 2007, was originally only filled by two personnel namely Is and Comi, in 2008 they further enrich the exploration of sound by mixed kroncong music and jazz to invite two other members to join. Until the end of 2010 they decided to release an album. Their first and is preparing a new album in 2014.

The media campaign is a widely used way to introduce a new product or service to a broad audience, using a variety of media that present a lot lately. The development of mounting a media campaign, media campaign to introduce the use of a product requires the right strategy in its delivery. Because, a good communication is communication that can deliver results in the form of feedback from the receiver.

A media campaign requires good communication and a way appropriate to highlight a characteristic of the product offered, either by using a media campaign that contains a unique illustration or artwork, use attractive photographs, sentence structure or word - the word to be combined into a design that represents either the product or service being promoted and the name behind the product or service.

**Keywords: indie bands, media promotions, new album.**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>IX</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
2.1. Latar Belakang .....	1
2.2. Rumusan Masalah .....	4
2.3. Batasan Masalah .....	4
2.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
2.5. Manfaat Tugas Akhir .....	5
2.6. Metode Pengumpulan Data .....	5
2.6.1. Metode Observasi .....	6
2.6.2. Metode Wawancara.....	6
1.1. Metode Perancangan .....	6
1.2. Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>

2.1.	Desain Komunikasi Visual.....	9
2.1.1.	Elemen Desain .....	9
2.1.1.1.	Garis .....	10
2.1.1.2.	Bidang .....	10
2.1.1.3.	Warna .....	11
2.1.1.4.	Gelap – Terang.....	12
2.1.1.5.	Tekstur .....	13
2.1.1.6.	Format .....	14
2.1.2.	Layout .....	14
2.1.3.	Tipografi.....	16
2.1.4.	Teknik Ilustrasi .....	18
2.1.1.7.	Karikatur .....	19
2.1.1.8.	Dekoratif .....	20
2.1.1.9.	Kartun.....	20
2.1.1.10.	Realis.....	21
2.1.1.11.	Kolase.....	22
2.1.1.12.	Fashion .....	22
2.1.1.13.	Surrealis.....	23
2.1.1.14.	Digital Art .....	24
2.2.	Fotografi.....	24
2.3.	Media Promosi .....	28
2.3.1.	Jenis Media Promosi .....	28
2.1.1.15.	Above the Line.....	28

2.1.1.16. Below the Line .....	29
2.1.1.17. Through The Line .....	29
2.4. Teori Semiotika.....	30
2.5. Teori Komunikasi .....	32
2.6. Komunikasi Pemasaran.....	33
2.7. Komunikasi Massa.....	33
2.8. Budaya Modern.....	34
2.9. Desain Kemasan.....	35
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>37</b>
3.1. Data Penelitian .....	37
3.2. Target .....	37
3.3. Wawancara.....	38
3.4. Kuisisioner.....	41
3.4.1. Data kuisisioner .....	41
3.5. S.W.O.T .....	44
3.6. <i>Mind Mapping</i> .....	44
3.7. Konsep Kreatif .....	45
<b>BAB IV PERANCANGAN.....</b>	<b>53</b>
4.2. <i>Brainstorming</i> .....	54
4.3. Sketsa Perancangan.....	55
4.4. Aplikasi Kreatif.....	57
4.4.1. Poster.....	57

4.4.2.	Standing Banner.....	58
4.4.3.	Web Banner.....	59
4.4.4.	Iklan Majalah.....	60
4.4.5.	Kaos <i>Merchandise</i> .....	61
4.4.6.	<i>Totebag</i> .....	63
4.4.7.	<i>Sticker</i> .....	64
4.4.8.	Pin.....	65
4.4.9.	<i>Cover CD</i> .....	66
4.5.	<i>Media Plan</i> .....	69
4.6.	<i>Budgeting Keperluan Project</i> .....	70
<b>BAB V</b>	.....	<b>72</b>
5.1.	Kesimpulan.....	72
5.2.	Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>XVII</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1. MACAM – MACAM GARIS .....	10
GAMBAR 2.2. MACAM – MACAM BIDANG. ....	11
GAMBAR 2.3. CONTOH <i>COLOUR WHEEL</i> .....	12
GAMBAR 2.4. CONTOH ELEMEN DESAIN GELAP – TERANG .....	13
GAMBAR 2.4. CONTOH TEKSTUR MENGGUNAKAN TIPOGRAFI.....	14
GAMBAR 2.5. CONTOH STRUKTUR LAYOUT .....	15
GAMBAR 2.6. STRUKTUR TIPOGRAFI .....	16
GAMBAR 2.7. CONTOH KARIKATUR.....	19
GAMBAR 2.8. CONTOH GAMBAR DEKORATI .....	20
GAMBAR 2.9. CONTOH GAMBAR KARTUN .....	21
GAMBAR 2.20. CONTOH GAMBAR REALIS .....	21
GAMBAR 2.11. CONTOH GAMBAR KOLASE .....	22
GAMBAR 2.12. CONTOH GAMBAR <i>FASHION</i> .....	23
GAMBAR 2.1.3. CONTOH GAMBAR SUREALIS.....	23
GAMBAR 2.1.4. CONTOH GAMBAR <i>DIGITAL ART</i> .....	24
GAMBAR 3.1. LOGO PAYUNG TEDUH.....	37
GAMBAR 3.3.1. SESI WAWANCARA.....	41
GAMBAR 3.6. MIND MAPPING .....	45



GAMBAR 3.7.1 COVER ALBUM PERTAMA .....	48
GAMBAR 3.7.2. COVER ALBUM KEDUA .....	48
GAMBAR 3.7.3. PEMILIHAN WARNA HIJAU DAN BIRU .....	49
GAMBAR 3.7.4. FOTO YANG AKAN DIGUNAKAN UNTUK LATAR BELAKANG.....	49
GAMBAR 3.7.5. FOTO HASIL PENGGABUNGAN ATAU DIGITAL IMAGING .....	50
GAMBAR 3.7.6. FONT NAGURIGAKI – PRO & SANAFONMARU .....	51
GAMBAR 3.7.7. DUA BUAH ILUSTRASI DENGAN LATAR CERITA YANG BERBEDA .....	52
GAMBAR 4.1. CONTOH BENTUK VISUAL <i>DIGITAL ART</i> . .....	53
GAMBAR 4.2. PROSES <i>BRAINSTORMING</i> .....	55
GAMBAR 4.3. SKETSA POSTER. ....	56
GAMBAR 4.4.1. MEDIA POSTER (A) & (B) .....	58
GAMBAR 4.4.2. MEDIA <i>STANDING BANNER</i> .....	59
GAMBAR 4.4.3. MEDIA <i>WEB BANNER</i> (A) & (B).....	60
GAMBAR 4.4.4. IKLAN MAJALAH (A) & (B).....	61
GAMBAR 4.4.5. KAOS <i>MERCHANDISE</i> (A) & (B) .....	62
GAMBAR 4.4.6. <i>TOTEBAG</i> (A) & (B) .....	64
GAMBAR 4.4.7. <i>STICKER</i> .....	65

GAMBAR 4.4.8. PIN ..... 66

GAMBAR 4.4.9. COVER CD (A), (B) , & (C)..... 68



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : LEMBAR ABSENSI..... XIX

LAMPIRAN B : DAFTAR PERTANYAAN *QUISIONER*.....XX

