



### **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 PROMOSI SEKOLAH BELA DIRI**

## **KUNTAO: SIAUW GOK BUKOAN MELALUI *WEBSITE***

### **Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Bryan Anggriawan  
NIM : 12120210207  
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 : Bryan Anggriawan

NIM : 12120210207

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN PROMOSI SEKOLAH BELA DIRI KUNTAO: SIAUW GOK BUKOAN MELALUI *WEBSITE***

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

Tangerang, 7 Juni 2017



Bryan Anggriawan

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN PROMOSI SEKOLAH BELA DIRI**  
**KUNTAO: SIAUW GOK BUKOAN MELALUI**  
***WEBSITE***

Oleh

Nama : Bryan Anggriawan  
NIM : 12120210207  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 10 Juli 2017

Pembimbing



Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Penguji

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Program Studi



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

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan berkat-Nya dapat terselesaikannya laporan tugas akhir ini. Suka-duka, berbagai rintangan dan masalah telah banyak dilalui dalam proses pembuatan laporan tugas akhir untuk memenuhi syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara Fakultas Seni dan Desain.

Kuntao merupakan salah bela diri kungfu Indonesia yang ada pada tahun 1930 berasal dari Tiongkok Selatan yang masih bertahan sampai saat ini. Bela diri tersebut sudah menjadi warisan budaya Indonesia. Manfaat yang didapat oleh bela diri ini, yaitu; sehat, olahraga, filsafat Tionghoa, dan pertahanan diri. Bela diri ini mempunyai 143 jurus utama dan mempunyai 9 cabang yang tersebar di Jabodetabek yang bernama Siau Wok Bukoan. Seiring berganti tahun perguruan ini mengalami kemunduran dalam penerimaan murid. Dari data yang penulis dapatkan oleh Lo Hak Loen, jumlah murid di setiap perguruan hanya berjumlah sepuluh anak dan sudah mulai dilupakan oleh masyarakat atau kalah bersaing dengan bela diri lainnya. Hal ini menjadi alasan yang paling mendasar bagi penulis dalam perancangan promosi seni bela diri Kuntao melalui Website.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tentunya banyak pihak yang telah memberikan dukungan serta motivasi bagi penulis. Tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak lain tentunya tugas akhir yang penulis rancang akan sulit terselesaikan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Juni 2017



Bryan Anggriawan

## ABSTRAKSI

Bela diri adalah seni mempertahankan dan membela diri dari elemen-elemen negatif yang mengganggu. Bela diri dapat dipelajari oleh kaum pria dan wanita; serta dimulai dari usia kapanpun. Tidak ada kata terlambat dalam mempelajari hal ini. Sekolah Kuntao Siauw Gok Bukoan adalah salah satu perguruan Kuntao tertua di Indonesia, dimulai dengan guru Lo Ban Teng sejak 1960. Saat ini perguruan mengalami pasang surut anggota, sehingga memerlukan penambahan promosi dan informasi ke masyarakat dalam bentuk media *website*. Perancangan *website* tersebut ditujukan untuk menyebarkan info keberadaan perguruan. Informasi mengenai Kuntao, dan tujuan-tujuan belajar Kuntao. Perancangan tugas akhir ini akan menggunakan metode *mix methods*, menggunakan data kuantitatif dalam kuesioner dan data kualitatif berupa observasi dan wawancara narasumber.

Kata kunci : Seni bela diri, media promosi, *website*



## ***ABSTRACT***

*Martial art is a long historical art and skill to defend our self from any negative elemen. Martial arts can be learned by both gender from any age. There are no “too late” concept in learning this. Siauw Gok Bukoan Kuntao School is one of the oldest martial arts school in Indonesia, founded by Master Lo Ban Teng since 1960’s. Today the school has their many ups and downs in membership, then, need new development in team of promotion and spreading information to the community. The best solution so far is designing website as a promotion media. Website interface design is unique solution that can combine fluid information and promotion about the school’s existence and Kuntao in general. This final project I uses mix research methods, combining quantitative data in questionnaire and qualitative data as observation and experts interview.*

*Keywords: (martial arts, promotion, website)*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</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 Tugas Akhir .....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1. <i>Promotion and Marketing</i> .....	7
2.1.1. <i>Mix Promotion (Bauran Promosi)</i> .....	7
2.1.2. Proses Penentuan Target Promosi .....	11
2.1.3. Tujuan Promosi .....	12
2.2. Media Promosi .....	13
<u>2.2.1.</u> Promosi Berdasarkan Media .....	13

<u>2.2.2.</u>	<u>Promosi Berdasarkan Website .....</u>	<u>15</u>
<u>2.2.2.1.</u>	<u>Promosi Website Secara Online .....</u>	<u>15</u>
<u>2.2.1.1-2.2.2.2.</u>	<u>.....</u>	
<u>Promosi Website Secara Offline .....</u>		<u>19</u>
2.3.	<i>Website .....</i>	<u>22</u>
2.3.1.	Unsur – unsur <i>Website</i> .....	23
2.3.2.	Anatomi <i>Website</i> .....	25
2.3.3.	<i>U.I Patterns</i> .....	26
2.3.3.1.	<i>F-Pattern</i> .....	<u>27</u>
2.3.3.2.	<i>Z-Pattern</i> .....	<u>27</u>
2.3.4.	<i>Layout</i> .....	<u>27</u>
2.3.4.1.	Prinsip Dasar <i>Layout</i> .....	29
2.3.5.	<i>Grid</i> .....	31
2.3.5.1.	Anatomi <i>Grids</i> .....	31
2.4.	Tipografi .....	<u>36</u>
2.4.1.	Anatomi Tipografi .....	<u>37</u>
2.4.2.	Perbedaan Jenis Huruf .....	40
2.4.3.	<i>Readability and Legibility</i> .....	40
2.5.	Fotografi .....	41
2.6.	Warna .....	41
2.6.1.	Warna Tionghoa .....	41
2.6.2.	Teori Warna .....	42
<u>2.7.</u>	<u>Kunatao .....</u>	<u>44</u>

2.7.1.	Sejarah .....	44
2.7.2.	Elemen Kuntao .....	44
2.8.	<i>Yin Yang</i> .....	45
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>46</b>
3.1.	Pengumpulan Data .....	46
3.1.1.	Observasi .....	47
3.1.2.	Kuesioner .....	49
3.1.3.	Wawancara .....	57
3.1.4.	Studi <i>Existing</i> .....	60
3.2.	<u>Metedologi</u> Perancangan .....	68
3.2.1.	Perancangan <i>Website</i> .....	68
3.2.2.	Perancangan <i>Layout</i> .....	70
3.2.3.	Perancangan Tipografi .....	70
3.2.4.	Perancangan Warna .....	70
3.2.5.	Publikasi .....	71
3.2.6.	Promosi <i>Website</i> .....	71
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>72</b>
4.1.	Konsep Perancangan .....	72
4.1.1.	Tujuan Perancangan .....	73
4.1.2.	Strategi Perancangan .....	74
4.2.	Konsep <i>Mind Mapping</i> .....	74
4.2.1.	<i>Site Map</i> .....	76
4.3.	<i>Brainstorming</i> .....	77

4.3.1. Target Pasar .....	77
<u>4.3.2. Website .....</u>	<u>77</u>
<u>4.3.2.1. Promosi Website Secara Online .....</u>	<u>78</u>
<u>4.3.2.2. Promosi Website Secara Offline .....</u>	<u>78</u>
<u>4.3.3. Konsep Kreatif .....</u>	<u>K</u>
<u>4.3.4. Layout Website .....</u>	<u>S</u>
4.4. Perancangan .....	86
4.4.1. Konsep Website .....	86
4.4.2. Grid dan Layout .....	87
4.4.3. Warna .....	88
4.4.4. Navigasi .....	90
4.4.5. U.I Pattern .....	91
4.4.6. Tipografi .....	92
4.5. Strategi Promosi .....	93
4.5.1. Promosi Secara Online .....	93
4.5.2. Promosi Secara Offline .....	95
4.6. Hasil Perancangan .....	99
4.7. Budgeting .....	103
4.7.1. Desain Website .....	103
4.7.2. Promosi .....	104

4.7.2.1. Promosi Secara <i>Online</i> .....	104
4.7.2.2. Promosi Secara <i>Offline</i> .....	104
4.7.3. Total Biaya Pembuatan <i>Website</i> .....	105
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>106</b>
5.1. Kesimpulan .....	106
5.2. Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xix</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Left-Coloumn Navigation</i> .....	28
Gambar 2.2. <i>Right-Coloumn Navigation</i> .....	28
Gambar 2.3. <i>Three-Coloumn Navigation</i> .....	29
Gambar 2.4. <i>Anatomi Grids</i> .....	32
Gambar 2.5. <i>Single Coloumn Grid</i> .....	33
Gambar 2.6. <i>Two Coloumn Grid</i> .....	34
Gambar 2.7 <i>Multi Couloumn Grid</i> .....	34
Gambar 2.8. <i>Modular Grid</i> .....	35
Gambar 2.9. <i>Hierarchical Grid</i> .....	36
Gambar 2.10. <i>The Terminology Of Type</i> .....	37
Gambar 2.11. <i>Color Wheel</i> .....	43
Gambar 3.1. Tempat Latihan Perguruan Siauw Gok Bukoan di Simprug .....	48
Gambar 3.2. Tempat Latihan Perguruan Siauw Gok Bukuon di Kapuk Pulo .....	48
Gambar 3.3. Rumus Slovin .....	49
Gambar 3.4. Bagan Perhitungan Slovin .....	50
Gambar 3.5. Penulis Dengan Penerus Bela Diri Kuntao Siauw Gok Bukuoan .....	57
Gambar 3.6. FGD Dengan Murid – Murid Cingkring Goning .....	60
Gambar 3.7. Tampilan <i>Home</i> Pada <i>Website</i> <a href="http://www.rockstar-gym.com">www.rockstar-gym.com</a> .....	61

Gambar 3.8. Tampilan Halaman Pada <i>Website</i> <a href="http://www.rockstar-gym.com">www.rockstar-gym.com</a> .....	62
Gambar 3.9. Tampilan <i>Home</i> Pada <i>Website</i> <a href="http://www.waylandli.com">www.waylandli.com</a> .....	62
Gambar 3.10. Tampilan Halaman <i>Contact Us</i> Pada <i>Website</i> <a href="http://www.waylandli.com">www.waylandli.com</a> .	63
Gambar 3.11. Bagan Perancangan <i>Website</i> .....	68
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping Site Map</i> .....	75
Gambar 4.2. <i>Mind Mapping</i> Konsep Kreatif .....	75
Gambar 4.3. Hasil <i>Mind Mapping</i> Konsep Kreatif .....	76
Gambar 4.4. <i>Site Map</i> .....	76
Gambar 4.5. Sketsa Tampilan <i>Home</i> .....	83
Gambar 4.6. Sketsa Tampilan Halaman Berita .....	83
Gambar 4.7. Sketsa Tampilan Halaman Jadwal .....	84
Gambar 4.8. Sketsa Tampilan Halaman Lokasi .....	84
Gambar 4.9. Sketsa Tampilan Halaman Tentang Kami .....	85
Gambar 4.10. Sketsa Tampilan Halaman Galeri .....	85
Gambar 4.11. Sketsa Tampilan Halaman Hubungi Kami .....	86
Gambar 4.12. <i>Two Column Grid</i> .....	87
Gambar 4.13. Penerapan <i>Two Column Grid</i> pada Halaman <i>Website</i> .....	88
Gambar 4.14. Warna yang Digunakan Dalam Perancangan .....	89
Gambar 4.15. Penerapan Warna pada Halaman .....	89
Gambar 4.16. Navigasi pada <i>website</i> <a href="http://SiauwGokBukoan.com">Siauw Gok Bukoan</a> .....	91
Gambar 4.17. Penerapan <i>F-Pattern</i> pada Halaman <i>Website</i> .....	91
Gambar 4.18. <i>Font Arial</i> .....	92
Gambar 4.19. <i>Font Calibri</i> .....	92



Gambar 4.20. Tampilan <i>Google Ads</i> .....	93
Gambar 4.21. Tampilan <i>Instagram</i> .....	94
Gambar 4.22. Tampilan <i>Facebook</i> .....	95
Gambar 4.23. Poster Promosi .....	96
Gambar 4.24. <i>X-Banner</i> Promosi .....	97
Gambar 4.25. Brosur .....	98
Gambar 4.26. Spanduk .....	98
Gambar 4.27. Tampilan <i>Home</i> .....	99
Gambar 4.28. Tampilan Halaman Berita .....	99
Gambar 4.29. Tampilan Halaman Jadwal .....	100
Gambar 4.30. Tampilan Halaman Lokasi .....	100
<u>Gambar 4.31. Tampilan Halaman Tentang Kami .....</u>	<u>101</u>
<u>Gambar 4.32. Tampilan Halaman Sejarah .....</u>	<u>101</u>
<u>Gambar 4.33. Tampilan Halaman Visi dan Misi .....</u>	<u>102</u>
<u>Gambar 4.34. Tampilan Halaman Galeri .....</u>	<u>102</u>
<u>Gambar 4.35. Tampilan Halaman Hubungi Kami .....</u>	<u>103</u>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <u>Umur Responden</u> .....	50
Tabel 3.2. <u>Belajar Bela Diri Kuntao Menurut Responden</u> .....	51
Tabel 3.3. <u>Responden yang Perlu Belajar Bela Diri</u> .....	52
Tabel 3.4. <u>Responden yang Keinginan Belajar Bela Diri</u> .....	52
Tabel 3.5. <u>Tujuan dan Manfaat Latihan Bela Diri</u> .....	53
Tabel 3.6. <u>Gerakan atau Jurus Bela Diri yang Responden Pilih</u> .....	54
Tabel 3.7. <u>Jenis Bela Diri yang Diinginkan Responden</u> .....	55
Tabel 3.8. <u>Nama Guru Kungfu Tradisional yang Responden Ketahui di Indonesia</u> .	56
Tabel 3.9. <u>Tabel <i>Studi Extising</i> Berdasarkan Visual</u> .....	63
Tabel 4.1. <u>Teknik Penggunaan <i>Photography</i></u> .....	79
Tabel 4.2. <u><i>Layout</i> dan <i>Grid</i></u> .....	81
Tabel 4.3. <u>Perincian Biaya Desain <i>Website</i></u> .....	103
Tabel 4.4. <u>Perincian Biaya Promosi Secara <i>Online</i></u> .....	104
Tabel 4.5. <u>Perincian Biaya Promosi Secara <i>Offline</i></u> .....	104
Tabel 4.6. <u>Harga Baju dan Tumbler Saat pendaftaran</u> .....	105
Tabel 4.7. <u>Perhitungan Total Biaya Selama Satu Tahun</u> .....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : Lembar Bimbingan.....	xxi
LAMPIRAN B : Display.....	xxv