

**PERANCANGAN PROMOSI
SUAKA MARGASATWA MUARA ANGKE JAKARTA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Rashad Ahmadiputra Muksin
00000017842

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**PERANCANGAN PROMOSI
SUAKA MARGASATWA MUARA ANGKE JAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Rashad Ahmadiputra Muksin

00000017842

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rashad Ahmadiputra Muksin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000017842

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DI SUAKA MARGASATWA MUARA
ANGKE JAKARTA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Desember 2021



(Rashad Ahmadiputra Muksin)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN PROMOSI SUAKA MARGASATWA MUARA ANGKE
JAKARTA

Oleh

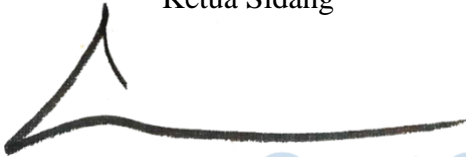
Nama : Rashad Ahmadiputra Muksin
NIM : 00000017842
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 06 Januari 2022
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.
0314068103/E025246

Penguji




Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/E023959

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn.
0323067804/E067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.
0313068301/E023907

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rashad Ahmadiputra Muksin
NIM : 00000017842
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

Perancangan Media Promosi di Suaka Margasatwa Muara Angke Jakarta

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 13 Desember 2021

Yang menyatakan,



Rashad Ahmadiputra Muksin

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatNya, sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Informasi Suaka Marga Satwa Muara Angke”. Adapun tujuan penulis dalam memilih topik tersebut adalah untuk merancang sebuah media informasi mengenai Suaka Margasatwa Muara Angke.

Mengapa topik tersebut penting untuk mendapat perhatian, agar supaya pengunjung sekitar dapat mengetahui lebih banyak mengenai Suaka Margasatwa Muara Angke, dan habitat makhluk hidup yang adad di dalamnya. Oleh karena itu dengan merancang sebuah media informasi, diharakan dapat menarik perhatian masyarakat untuk dapat mempelajari lebih banyak mengenai habitat – habitat di area margasatwa tersebut, khususnya hewan dan tumbuhan yang ada di Suaka Margasatwa Muara Angke.

Penulis juga ingin berterimakasih kepada orang – orang yang selama ini telah mendukung penulis dalam merancang laporan ini. Tanpa mereka maka hasil laporan tidak akan maksimal. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono MA, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
3. Adhreza Brahma, M.Ds., Selaku Koordinator TA Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

4. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., selaku ketua Sidang selaku ketua sidang yang memberi saran serta masukan dalam proses tugas akhir ini.
5. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku dewan penguji yang memberi saran serta masukan dalam proses tugas akhir ini.
6. Ardilles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang senantiasa yang mendampingi dan mendukung penulis hingga penulis semangat dalam mengerjakan laporan ini.

Semoga karya ilmiah ini menjadi manfaat bagi para mahasiswa/I yang sedang mengalami masa Tugas Akhir/Skripsi dalam pengerjaan laporannya.

Tangerang, 20 Januari, 2021



Rashad Ahmadiputra Muksin

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROMOSI SUAKA MARGASATWA

MUARA ANGKE JAKARTA

Rashad Ahmadiputra Muksin

ABSTRAK

Suaka Margasatwa Muara Angke merupakan salah satu tempat rekreasi margasatwa dalam kota yang statusnya terlindungi dan juga salah satu tempat penelitian hewan dan tumbuhan. Dalam memenuhi syarat Tugas Akhir ini bertujuan dalam merancang sebuah media promosi mengenai hewan dan tumbuhan yang berhabitat di Suaka Margasatwa Muara Angke (SMMA). Dengan merancang media promosi ini, semoga pengunjung mendapat lebih banyak wawasan dan pengetahuan terkait dengan hewan dan tumbuhan yang ada di SMMA.

Kata Kunci: Suaka Margasatwa Muara Angke, Media Promosi, Hewan dan Tumbuhan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***PERANCANGAN PROMOSI SUAKA MARGASATWA MUARA
ANGKE JAKARTA***

Rashad Ahmadiputra Muksin

ABSTRACT

Muara Angke Wildlife Reserve is a protected area for wildlife recreation in the city and is also a place for animal and plant research. In fulfilling the requirements of this final project, the objective of this final project is to design an promotion media about animals and plants that live in Muara Angke Wildlife Reserve (SMMA). By designing this promotion media, hopefully visitors will get more insight and knowledge related to the animals and plants in SMMA.

Keywords: *Muara Angke Wildlife Reserve, Promotion Media, animals and plants*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Tugas Akhir	4
1.6 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	
2.1 Promosi	5
2.1.1 Fungsi Promosi.....	5
2.1.2 Tujuan Promosi	5
2.2 Iklan.....	6
2.2.1 Jenis-Jenis Iklan.....	6
2.3 Fotografi.....	7
2.3.1 Fungsi Fotografi	7
1.6.1 Lighting	8
2.3.3. Komposisi Elemen	15
2.4 Ilustrasi	15
2.4.1 Fungsi Ilustrasi.....	15
2.4.2 Jenis Ilustrasi.....	19
2.5 Layout	23
2.5.1 The Grid	23
2.5.2 Emphasis and Scale	24
2.5.3 Balance.....	25
2.5.4 Rule of Third	26
2.5.5 Rule of Odds	26
2.6 Unsur Desain	27

2.6.1	Garis.....	27
2.6.2	Warna	28
2.6.3	Bentuk.....	29
2.6.4	Titik.....	30
2.6.5	Tekstur.....	30
2.6.6	Ruang.....	31
2.7	Typography.....	32
2.7.1	jenis-jenis	32
2.8	Teknik Desain.....	34
2.8.1	Balance	34
2.8.2	Proportion.....	35
2.8.3	Rhythm.....	35
2.8.4	Unity	36
2.9	Grid	37
2.9.1	Single Column Grid	37
2.9.2	Two Column Grid	37
2.9.3	Multicolumn Grids.....	38
2.9.4	Modular Grids.....	39
2.9.5	Hierarchial Grids	40
2.10	Promosi Digital.....	40
2.10.1	Promosi Melalui Media Digital.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	45
3.1.1	Wawancara	45
3.1.2	Focus Group Discussion	56
3.1.3	Kuestioner	59
3.1.4	Observasi.....	63
3.2	Metode Perancangan	69
3.2.1	Overview	69
3.2.2	Strategy	70
3.2.3	Ide (idea)	70
3.2.4	Design.....	70

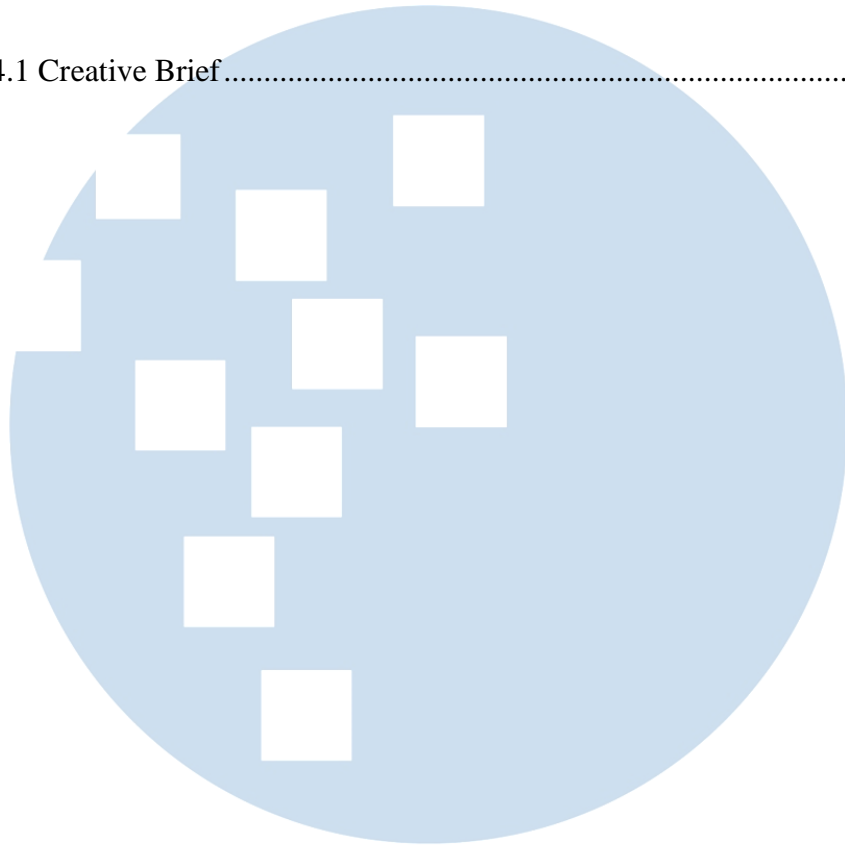
3.2.5	Production	70
3.2.6	Implementation	70
4.1	Strategi Perancangan.....	72
4.1.1.	Overview	72
4.1.2	Strategy	73
4.1.4	Penentuan Tipografi	84
4.1.5	Design	85
4.2	Analisis Perancangan.....	141
4.2.2	Analisis Instagram Feeds	142
4.2.3	Analisis Instagram Story	143
4.2.4	Analisis Instagram Filter	144
4.2.5	Analisis Google AdSense Banner	145
4.2.6	Analisis VideoTron	147
4.2.7	Analisis Billboard.....	148
4.2.8	Analisis Poster	149
4.2.9	Analisis Pamphlet	150
4.2.10	Analisis Brochure.....	151
4.2.11	Analisis Merchandise.....	151
5.1	Simpulan	157
5.2	Saran	158

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Creative Brief.....	72
-------------------------------	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Landscape Photography: Side-Lighting	8
Gambar 2. 2 Landscape Photography: Across the Frame	10
Gambar 2. 3 Landscape Photography: Panning with Subject	11
Gambar 2. 4 Landscape Photography: Up and Down Action	12
Gambar 2. 5 Landscape Photography: Gestures	13
Gambar 2. 6 Landscape Photography: Normal Movement.....	14
Gambar 2. 7 Dokumentasi, Instruksi & Referensi, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective	16
Gambar 2. 8 Storytelling, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective .	17
Gambar 2. 9 Persuasion, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective ...	18
Gambar 2. 10 Promotion & Advertising, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective	19
Gambar 2. 11 Pencil Illustration: Monkey man by Paul Stowe, Artfinder	20
Gambar 2. 12 Charcoal Illustration: Elephant by Olga Shefranov, Artfinder	21
Gambar 2. 13 Watercolor Illustration: Baby Okapi by Lauren Rogoff, Artfinder	22
Gambar 2. 14 Pen and Ink-Illustration: Bird Nest by Neil Wryne, Artfinder.....	23
Gambar 2. 15 The Grid, 99Designs	24
Gambar 2. 16 Emphasis and Scale, 99Designs	24
Gambar 2. 17 Balance, 99Designs	25
Gambar 2. 18 Rule Of Third, 99 Designs	26
Gambar 2. 19 Rule Of Odds, 99 Designs.....	27
Gambar 2. 20 Proporsi, Serupa.id	28
Gambar 2. 21 Warna, Serupa.id	29
Gambar 2. 22 Bentuk, serupa.id.....	29
Gambar 2. 23 Tekstur, Serupa.id	31
Gambar 2. 24 Ruang, Serupa.id	31
Gambar 2. 25 Serif, Solusi Printing	33
Gambar 2. 26 San Serif, Solusi Printing	33
Gambar 2. 27 Script, Solusi Printing	34
Gambar 2. 28 Balance, Evetry	34
Gambar 2. 29 Proportion, Evetry	35
Gambar 2. 30 Rhythm, Evetry	36
Gambar 2. 31 Unity, Evetry	36
Gambar 2. 32 Single Column Grid: Beth Tondreau, Layout Essentials	37
Gambar 2. 33 Two Column Grid: Beth Tondreau, Layout Essentials	38
Gambar 2. 34 Multicolumn Grid: beth Tondreau, Layout Essentials	39
Gambar 2. 35 Modular Grids: Beth Tondreau, Layout Essentials	39
Gambar 2. 36 Hierarchical Grids: Beth Tondreau, Layout Essentials.....	40
Gambar 2. 37 Promosi Melalui Media Digital, Hootsuite & We Are Social	41

Gambar 2. 38 Website Statis, Harmoniper mata.....	42
Gambar 2. 39 Contoh Website dinamis Sumber dari: Harmoniper mata	43
Gambar 2. 40 Website Interaktif: Pantera, Harmoniper mata.....	44
Gambar 3. 1 Pak Sukarman S.H	48
Gambar 3. 2 Ibu Ida Harwati S. Hut, M.Eng	52
Gambar 3. 3 Ibu Wisny Haryati, S.Hut.....	56
Gambar 3. 4 Wawancara FGD (Pak Acok, Pak Agus & Pak Ujang)	56
Gambar 3. 5 Grafik Pie Chart 1	59
Gambar 3. 6 Grafik Bar Chart 1	60
Gambar 3. 7 Grafik Bar Chart 2.....	60
Gambar 3. 8 Grafik Pie Chart 2	61
Gambar 3. 9 Grafik Pie Chart 3	62
Gambar 3. 10 Grafik Pie Chart 4	62
Gambar 3. 11 Papan Pintu masuk Kawasan SMMA	63
Gambar 3. 12 Rekonstruksi Jalur Birdwalk	64
Gambar 3. 13 Danau Muara Angke	65
Gambar 3. 14 Post Peristirahatan pertama (Sudah Terbengkalai)	65
Gambar 3. 15 Monyet Ekor Panjang (Macaca).....	67
Gambar 3. 16 Monyet Membawa Sampah.....	68
Gambar 3. 17 Wujud Buah Bidara, Makanan favorit monyet Macaca.....	69
Gambar 4. 1 Mindmap Suaka Margasatwa Muara Angke.....	78
Gambar 4. 2 Mindmap Visual.....	79
Gambar 4. 3 Moodboard	80
Gambar 4. 4 Color Palette.....	82
Gambar 4. 5 Warna Utama.....	82
Gambar 4. 6 Font Headline: Christmas Ornaments	84
Gambar 4. 7 Font BodyText: Rockwell	84
Gambar 4. 8 Sketsa Supergraphic	85
Gambar 4. 9 Sketsa Supergraphic kedua.....	87
Gambar 4. 10 Sketsa Layout Grid Supergraphic	88
Gambar 4. 11 Modular Grids pada Artboard Perancangan Supergraphic	89
Gambar 4. 12 Proses perancangan dan hasil digitalisasi Supergraphic.....	89
Gambar 4. 13 Sketsa Instagram Feeds	90
Gambar 4. 14 Sketsa Instagram Post Row 1	91
Gambar 4. 15 Sketsa Instagram post Row 2	92
Gambar 4. 16 Cutting Image menggunakan Pen Tool.....	93
Gambar 4. 17 Layout Modular Grid Instagram Feeds pada Artboard	94
Gambar 4. 18 Modular Grids pada Artboard Feeds.....	95
Gambar 4. 19 Post Plan Instagram.....	96

Gambar 4. 20 Proses Sketsa ke Digital	97
Gambar 4. 21 Proses perancangan media Instagram Row 1	98
Gambar 4. 22 Layout Instagram Feeds	99
Gambar 4. 23 Sketsa Instagram Story	100
Gambar 4. 24 Modular Grids pada Artboard Instagram Story.....	101
Gambar 4. 25 Proses Digitalisasi Instagram Story	102
Gambar 4. 26 Proses Motion Graphic pada Instagram Story.....	103
Gambar 4. 27 Instagram Story	103
Gambar 4. 28 Sketsa Instagram Filter.....	104
Gambar 4. 29 Modular Grids pada Artboard Instagram Filter.....	105
Gambar 4. 30 Proses Digitalisasi Instagram Filter	106
Gambar 4. 31 Proses Motion Graphic pada Filter Instagram.....	106
Gambar 4. 32 Instagram Filter	107
Gambar 4. 33 Sketsa Google AdSense Banner	108
Gambar 4. 34 Artboard Modular Grid Google AdSense Banner Large Rectangle (336x280) & Leaderboard (728x90)	108
Gambar 4. 35 Proses Google AdSense Banner ke tahap Digitalisasi	109
Gambar 4. 36 Desain Google AdSense Banner Large Rectangle(336x280) atas, Google AdSense Banner Leaderboard (728x90)	110
Gambar 4. 37 Sketsa Billboard	111
Gambar 4. 38 Modular Grid pada Artboard.....	111
Gambar 4. 39 Proses Digitalisasi	112
Gambar 4. 40 Billboard.....	113
Gambar 4. 41 Sketsa VideoTron.....	114
Gambar 4. 42 Modular Grid Artboard	115
Gambar 4. 43 Proses Digitalisasi	116
Gambar 4. 44 Proses Motion Graphic pada VideoTron	116
Gambar 4. 45 Hasil Akhir VideoTron	117
Gambar 4. 46 Sketsa Poster	118
Gambar 4. 47 Modular Grid Poster Pada Artboard.....	119
Gambar 4. 48 Proses Digitalisasi Poster	120
Gambar 4. 49 Hasil Akhir Poster	121
Gambar 4. 50 Pamphlet.....	122
Gambar 4. 51 Modular Grid Pamphlet.....	123
Gambar 4. 52 Perancangan Digitalisasi	124
Gambar 4. 53 Finalisasi Desain Pamphlet	125
Gambar 4. 54 Sketsa Brosur Bifold	126
Gambar 4. 55 Modular Grid Brosur Bifold.....	126
Gambar 4. 56 Perancangan Digitalisasi Brosur Bifold.....	127
Gambar 4. 57 Hasil Akhir Brosur Bifold.....	128
Gambar 4. 58 Sketsa Perancangan Merchandise	128
Gambar 4. 59 Digitalisasi Merchandise	129

Gambar 4. 60 Desain Merchandise	130
Gambar 4. 61 Mockup Instagram Feeds	131
Gambar 4. 62 Mockup Instagram Story	132
Gambar 4. 63 Mockup Instagram Filter	133
Gambar 4. 64 Mockup Google AdSense Banner	134
Gambar 4. 65 Mockup VideoTron	135
Gambar 4. 66 Analisis Billboard.....	136
Gambar 4. 67 Analisis Poster	137
Gambar 4. 68 Analisis Pamphlet.....	138
Gambar 4. 69 Analisis Brochure.....	139
Gambar 4. 70 Mockup Keseluruhan Media Merchandise	140
Gambar 4. 71 Supergraphic	141
Gambar 4. 72 Analisis Instagram Post Feeds	142
Gambar 4. 73 Analisis Instagram Story	143
Gambar 4. 74 Analisis Instagram Filter	144
Gambar 4. 75 Analisis Google AdSense Banner	145
Gambar 4. 76 Analisis Billboard.....	148
Gambar 4. 77 Analisis Poster	149
Gambar 4. 78 Analisis Pamphlet.....	150
Gambar 4. 79 Analisis Brochure.....	151
Gambar 4. 80 Mockup Totebag	152
Gambar 4. 81 Mockup Umbrella	153
Gambar 4. 82 Mockup Hat.....	154
Gambar 4. 83 Mockup T-Shirt	155
Gambar 4. 84 Mockup Pin	155
Gambar 4. 85 Mockup Notebook.....	156

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Transkrip Wawancara dengan Kepala Seksi Konservasi.....	xxiv
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Kepala Resort SMMA.....	xxx
Lampiran C Transkrip Wawancara dengan Pengurus Perizinan.....	xxxii
Lampiran D Questionaire.....	xxxv
Lampiran E Transkrip FGD.....	xxxvi
Lampiran F Form Bimbingan.....	xxxix
Lampiran G Hasil Pengecekan Turnitin.....	xliii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA