

**PERANCANGAN PROMOSI PENGGUNAAN  
LIMBAH PERTANIAN SEBAGAI PENGGANTI TEKSTIL  
UNTUK PRODUK *FASHION FOOTWEAR* OLEH NODE**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Laila Nirmala**

**00000032031**

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

**PERANCANGAN PROMOSI PENGGUNAAN  
LIMBAH PERTANIAN SEBAGAI PRODUK TEKSTIL  
UNTUK PRODUK *FASHION FOOTWEAR* OLEH NODE**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Laila Nirmala**

**00000032031**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Laila Nirmala

Nomor Induk Mahasiswa : 00000032031

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN PROMOSI PENGGUNAAN LIMBAH PERTANIAN SEBAGAI PRODUK TEKSTIL UNTUK PRODUK *FASHION FOOTWEAR* OLEH

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, Rabu 15 Juni 2022



*Laila Nirmala*  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
(Laila Nirmala)

## **HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN PROMOSI PENGGUNAAN  
LIMBAH PERTANIAN SEBAGAI PENGGANTI TEKSTIL  
UNTUK PRODUK FASHION FOOTWEAR OLEH NODE**

Oleh

Nama

: Laila Nirmala

NIM

: 00000032031

Program Studi

: Desain Komunikasi Visual

Fakultas

: Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 16 Juni 2022

Pukul 09.45 s.d 10.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Cennywati, S.Sn., M.Ds..  
1024128201

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506

Pembimbing

  
Tolentino, S.Ds., M.M.  
0320078407

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Laila Nirmala  
NIM : 00000032031  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

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

### **PERANCANGAN PROMOSI PENGGUNAAN LIMBAH PERTANIAN SEBAGAI PENGGANTI TEKSTIL UNTUK PRODUK FASHION FOOTWEAR OLEH NODE**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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, 9 Maret 2022

Yang menyatakan,

  
(Laila Nirmala)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Tujuan penulisan tugas akhir ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Mengucapkan terima kasih

1. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ina L. Riyanto, S.Pd., M.A., selaku Dekan Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Tolentino, S.Ds., M.M., sebagai pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesaiya tugas akhir ini.
5. Meiki W. Paendong, selaku narasumber dalam perancangan penulis mengenai limbah tekstil dan pertanian.
6. David Chrisnaldi, selaku narasumber brand NODE.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat dijadikan referensi dan memberikan manfaat kepada pembaca.

Tangerang, 9 Maret 2022

(Laila Nirmala)

**PERANCANGAN PROMOSI PENGGUNAAN  
LIMBAH PERTANIAN SEBAGAI PENGGANTI TEKSTIL  
UNTUK PRODUK *FASHION FOOTWEAR* OLEH NODE**

(Laila Nirmala)

**ABSTRAK**

Isu mengenai pencemaran lingkungan dalam dunia *fashion* masih menjadi suatu permasalahan yang serius karena penggunaan bahan yang sulit terurai seperti tekstil yang terus meningkat yang menyebabkan menumpuknya sampah tekstil. Namun, saat ini di Indonesia sudah banyak produsen yang sadar mengenai isu tersebut salah satunya yaitu perusahaan *startup* yaitu *NODE* yang menjual produk *footwear* sekaligus memproduksi material dari limbah pertanian yang lebih ramah lingkungan dan 100% *Biodegradeable*. Namun, saat ini masyarakat masih belum *aware* terhadap *brand NODE* karena keterbatasan promosi yang dilakukan oleh brand tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkannya perancangan promosi yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai *brand NODE* agar masyarakat *aware* terhadap *brand* tersebut. Pada perancangan ini, penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan untuk promosi yang dilakukan, penulis menggunakan metode AISAS agar target yang dicapai bisa dijangkau secara menyeluruh.

**Kata kunci:** Limbah pertanian, *Fashion*, *Node*.



**PROMOTION DESIGN FOR THE USE OF AGRICULTURAL  
WASTER AS A SUBSTITUTE FOR TEXTILE MATERIALS  
IN FASHION FOOTWEAR PRODUCTS BY NODE**

(Laila Nirmala)

**ABSTRACT (English)**

*The issue of environmental pollution in the fashion world is still a serious problem because the use of materials that are difficult to decompose such as textiles continues to increase which causes the accumulation of textile waste. However, currently in Indonesia, there are many manufacturers who are aware of this issue, one of which is a startup company, namely NODE, which sells footwear products while producing materials from agricultural waste that are more environmentally friendly and 100% biodegradable. However, currently people are still not aware of the NODE brand because of the limited promotions carried out by the brand. Therefore, it is necessary to design a promotion that aims to provide information about the NODE brand so that people are aware of the brand. In this design, the author uses qualitative and quantitative methods. As for the promotion, the author uses the AISAS method so that the targets achieved can be reached as a whole.*

**Keywords:** Agricultural waste, Fashion, NODE..



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT (English) .....</i>	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Perancangan (Desain) .....	4
2.1.1 Prinsip Desain .....	4
2.1.1.1 Keseimbangan.....	4
2.1.1.2 Kesatuan.....	6
2.1.1.3 Kesederhanaan .....	6
2.1.2 Elemen Desain .....	7
2.1.2.1 Garis .....	7
2.1.2.2 Bentuk .....	8
2.1.2.3 Warna .....	8
2.1.2.4 Tekstur .....	9
2.2 Kampanye .....	10
2.2.1 Tujuan Kampanye.....	10
2.2.2 Pesan Kampanye .....	10

2.2.3	<b>Metode Kampanye .....</b>	11
2.2.4	<b>Strategi Kampanye AISAS .....</b>	13
2.2.5	<b>Media Kampanye .....</b>	15
2.2.6	<b>Taktik Penyampaian Pesan .....</b>	16
2.3	<b>Limbah .....</b>	18
2.3.1	<b>Limbah Pertanian .....</b>	16
2.3.2	<b>Limbah Tekstil.....</b>	16
2.4	<b>Fashion .....</b>	18
2.5	<b>Footwear .....</b>	20
2.5	<b>NODE .....</b>	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>21</b>
3.1	<b>Metodologi Penelitian .....</b>	21
3.1.1	<b>Metode Kualitatif .....</b>	21
3.1.1.1	<b>Wawancara .....</b>	21
3.1.1.2	<b>Kesimpulan .....</b>	25
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif.....</b>	25
3.1.2.1	<b>Kuisisioner .....</b>	25
3.1.2.2	<b>Kesimpulan .....</b>	30
3.1.3	<b>Studi Eksisting .....</b>	30
3.1.4	<b>Studi Referensi.....</b>	30
3.2	<b>Metodologi Perancangan .....</b>	30
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>52</b>
4.1	<b>Strategi Perancangan .....</b>	52
4.1.1	<b>Overview.....</b>	52
4.1.2	<b>Strategy .....</b>	58
4.1.3	<b>Ideas .....</b>	63
4.1.3.1	<b>Brainstorming.....</b>	64
4.1.3.2	<b>Keywords .....</b>	64
4.1.3.3	<b>Big Idea .....</b>	25
4.1.4	<b>Design .....</b>	65
4.1.4.1	<b>Moodboard.....</b>	65
4.1.4.2	<b>Color Palette .....</b>	66

4.1.4.3 Tipografi.....	67
4.1.4.4 Asset Visual.....	68
4.1.4.5 Tahapan Media <i>Attention</i> .....	72
4.1.4.6 Tahapan Media <i>Interest</i> .....	76
4.1.4.7 Tahapan Media <i>Search</i> .....	80
4.1.4.8 Tahapan Media <i>Action</i> .....	87
4.1.4.9 Tahapan Media <i>Share</i> .....	88
4.2 Analisis Perancangan .....	89
4.2.1 Analisis Tahap <i>Attention</i> .....	89
4.2.2 Analisis Tahap <i>Interest</i> .....	92
4.2.3 Analisis Tahap <i>Search</i> .....	94
4.2.4 Analisis Tahap <i>Action</i> .....	98
4.2.5 Analisis Tahap <i>Share</i> .....	99
4.3 <i>Budgeting</i> .....	100
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>103</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Analisa SWOT <i>Brodo</i> .....	44
Tabel 3.2 Analisa SWOT <i>HiJack Sandals</i> .....	48
Tabel 4.1 Orientasi Masalah .....	53
Tabel 4.2 Segmengtasi Sasaran .....	54
Tabel 4.3 Perbandingan Kompetitor.....	56
Tabel 4.4 <i>Creative Brief</i> .....	58
Tabel 4.5 Strategi Pesan berdasarkan AISAS.....	61
Tabel 4.6 Strategi Media berdasarkan AISAS.....	63
Tabel 4.7 <i>Budgeting</i> .....	100



## DAFTAR GAMBAR

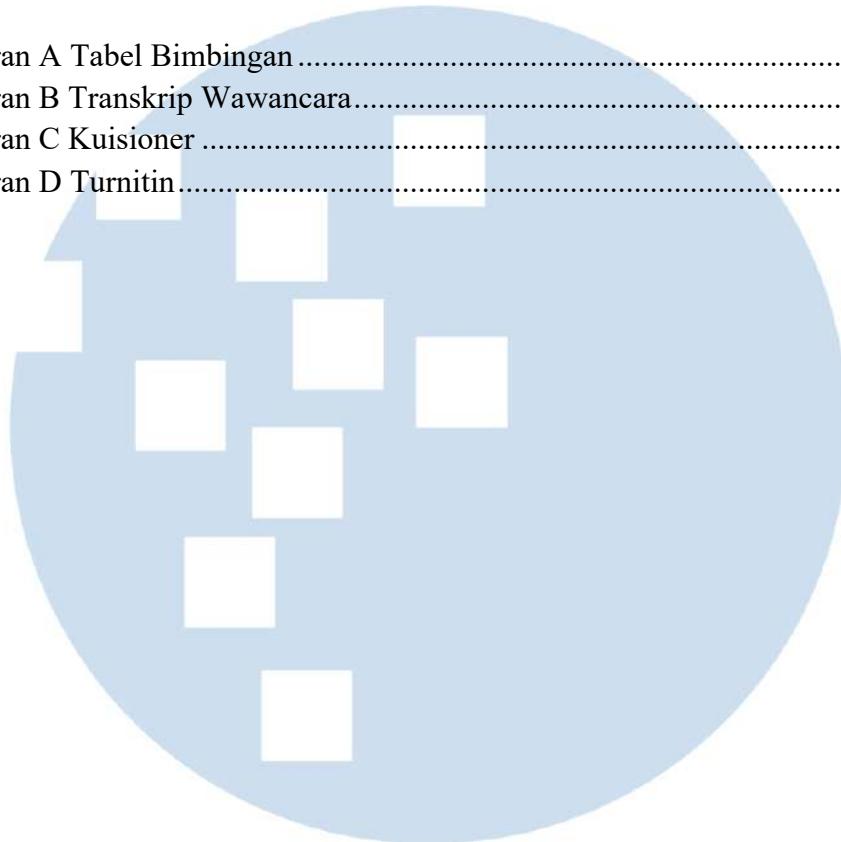
Gambar 2.1 Contoh Desain Simetris .....	5
Gambar 2.2 Contoh Desain Aismetris .....	5
Gambar 2.3 Contoh Desain Radial .....	5
Gambar 2.4 Contoh Penggunaan Garis dalam Desain .....	7
Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Bentuk dalam Desain.....	8
Gambar 2.6 Contoh Penerapan Warna dalam Desain.....	9
Gambar 2.7 Tekstur .....	9
Gambar 2.8 Satuan Pengukur Huruf oleh Martin Holloway .....	9
Gambar 2.9 Anatomi Huruf.....	9
Gambar 2.10 Skema AISAS .....	12
Gambar 2.11 Strategi Kampanye AISAS .....	15
Gambar 2.12 Sertifikat Labolatorium <i>NODE</i> .....	9
Gambar 2.13 Bukti Ketahanan Produk <i>NODE</i> dari Limbah Pertanian .....	9
Gambar 2.14 Produk <i>NODE</i> .....	9
Gambar 2.15 Tampilan Website <i>NODE</i> .....	9
Gambar 2.16 Tampilan Instagram <i>NODE</i> .....	9
Gambar 2.17 Tampilan Facebook <i>NODE</i> .....	9
Gambar 3.1 Wawancara bersama Meiki W. Paendong .....	34
Gambar 3.2 Wawancara bersama David Chrisnaldi .....	36
Gambar 3.3 Profil Instagram <i>Brodo</i> .....	45
Gambar 3.4 Instagram <i>HiJack Sandals</i> .....	47
Gambar 3.5 Website HiJack Sandals.....	47
Gambar 3.6 Sejauh Mata Memandang Profil Instagram .....	49
Gambar 3.7 Contoh tampilan Produk Sejauh Mata Memandang .....	49
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> .....	56
Gambar 4.2 <i>Mind Map</i> .....	64
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> .....	66
Gambar 4.4 <i>Color Palette</i> .....	67
Gambar 4.5 <i>Typeface Passenger Display (Headline)</i> .....	68
Gambar 4.6 <i>Typeface Athelas (Body Text)</i> .....	68
Gambar 4.7 Referensi Supergrafis.....	69
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif Supergrafis .....	69
Gambar 4.9 Hasil Aset Supergrafis .....	70
Gambar 4.10 Aset Fotografi <i>Before</i> .....	71
Gambar 4.11 Aset Fotografi <i>After</i> .....	71
Gambar 4.12 Aset Ilustrasi .....	72
Gambar 4.13 Penggunaan <i>Grid Youtube Overlay Ads</i> .....	73
Gambar 4.14 Hasil Desain <i>Youtube Overlay Ads</i> .....	74

Gambar 4.15 Referensi <i>Flag Banner</i> .....	74
Gambar 4.16 Penggunaan <i>Grid Flag Banner</i> .....	73
Gambar 4.17 Hasil Desain <i>Flag Banner</i> .....	74
Gambar 4.18 Referensi <i>Web Banner Ads</i> .....	74
Gambar 4.19 Penggunaan <i>Grid Web Banner Ads</i> .....	73
Gambar 4.20 Hasil Desain <i>Web Banner Ads</i> .....	74
Gambar 4.21 Penggunaan <i>Grid Poster</i> .....	74
Gambar 4.22 Hasil Desain Poster .....	73
Gambar 4.23 Proses Desain <i>Instagram Feeds</i> slide 1 .....	74
Gambar 4.24 Proses Desain <i>Instagram Feeds</i> slide 2 .....	74
Gambar 4.25 Proses Desain <i>Instagram Feeds</i> slide 3 .....	74
Gambar 4.26 <i>Sitemap Website</i> .....	73
Gambar 4.27 Sketsa <i>Website</i> .....	74
Gambar 4.28 Penggunaan <i>Grid Website</i> .....	74
Gambar 4.29 <i>Home Page Website</i> .....	73
Gambar 4.30 <i>About Us Page Website</i> .....	74
Gambar 4.31 <i>Our Product Page Website</i> .....	74
Gambar 4.32 <i>Biogrability and Certificate Page Website</i> .....	74
Gambar 4.33 Penggunaan <i>Grid Shopee Banner Ads</i> .....	73
Gambar 4.34 Hasil Desain <i>Shopee Banner Ads</i> .....	74
Gambar 4.35 Hasil Desain <i>Instagram Story Template</i> .....	74
Gambar 4.36 <i>Mock Up Youtube Overlay Ads</i> .....	73
Gambar 4.37 <i>Mock Up Flag Banner</i> .....	74
Gambar 4.38 <i>Mock Up Web Banner Ads</i> .....	74
Gambar 4.39 <i>Mock Up Poster</i> .....	74
Gambar 4.40 <i>Mock Up Instagram Feeds</i> .....	73
Gambar 4.41 <i>Mock Up Website</i> .....	74
Gambar 4.42 <i>Mock Up Shopee Banner Ads</i> .....	74
Gambar 4.43 <i>Mock Up Instagram Story Template</i> .....	74

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A Tabel Bimbingan .....	105
Lampiran B Transkrip Wawancara.....	107
Lampiran C Kuisioner .....	120
Lampiran D Turnitin.....	125



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA