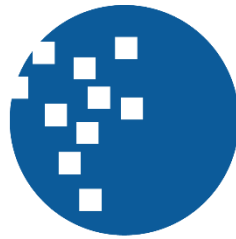


**PERANCANGAN PROMOSI
MUSEUM ASMAT**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

MUHAMMAD IRGAN MARTIANO

0000038128

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

**PERANCANGAN PROMOSI
MUSEUM ASMAT**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**MUHAMMAD IRGAN MARTIANO
0000038128**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Irgan Martiano

Nomor Induk Mahasiswa : 00000038128

Program Studi : DKV

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN PROMOSI

MUSEUM ASMAT

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, 3 Januari 2023



(Muhammad Irgan Martiano)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul
PERANCANGAN PROMOSI MUSEUM ASMAT

Oleh
Nama : Muhammad Irgan Martiano
NIM : 00000038128
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari selasa, 3 Januari 2023
Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Pembimbing

Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/E051860

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliardo, S.Ds., M.A.
0311099302 / E043487

iii

Perancangan Promosi Museum..., Muhammad Irgan Martiano, Universitas Multimedia Nusantara

iii

Perancangan Promosi Museum..., Muhammad Irgan Martiano, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muhammad Irgan Martiano

NIM : 00000038128

Program Studi : DKV

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

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 PROMOSI

MUSEUM ASMAT

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, 17 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Muhammad Irgan Martiano)

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

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat serta karunia-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Promosi Museum Asmat”. Dalam melakukan penulisan, penulis tidak berjalan sendiri dalam melakukan pengerjaan tugas akhir, penulis mendapatkan bantuan serta dukungan dari berbagai macam pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku Koordinator Tugas Akhir DKV Universitas Multimedia Nusantara.
5. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum., sebagai Pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Sunarti, S.Pd, sebagai pengelola Museum Asmat yang telah menjadi narasumber demi mendukung Tugas Akhir dari penulis.
7. Keluarga saya, terutama orang tua saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Febriyan putra ananto, Ivan adi nugroho, terimakasih kepada teman saya yang telah membantu saya, mendukung saya, dan melewati suka-duka bersama saya selama penulisan.
9. teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan nama nya satu per satu, terimakasih karena telah mendukung saya, menghibur saya, dan memberi dukungan kepada saya serta masukan.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna tidak hanya untuk penulis melainkan pihak *Museum Asmat* serta orang lain yang membacanya

Tangerang, 17 Januari 2023



(Muhammad Irgan Martiano)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROMOSI

MUSEUM ASMAT

(Muhammad Irgan Martiano)

ABSTRAK

Pada zaman globalisasi ini perkembangan teknologi dan informasi merupakan hal tidak dapat dihentikan yang menyebabkan masuk serta menyebarnya budaya asing dengan sangat cepat ke dalam negeri, hal ini menyebabkan banyak generasi muda lebih banyak mengetahui tentang budaya luar melebihi mereka tahu tentang budaya sendiri. Karena hal itu kita memerlukan tempat tidak hanya untuk sarana belajar tapi juga untuk menjaga sejarah serta budayanya, tempat yang cocok itu adalah museum, museum yang diangkat oleh penulis adalah Museum Asmat, museum asmat adalah museum yang menyimpan kebudayaan daerah suku asmat yang berasal dari papua. Alasan penulis memilih museum ini adalah karena museum asmat memiliki potensi yang bagus sebagai tempat untuk mempelajari budaya suku asmat serta sebagai tempat untuk mengagumi seni ukir yang telah dibuat suku asmat hanya dengan menggunakan satu batang pohon dan batu sebagai alat ukir nya. Namun rendahnya *awareness* dari masyarakat serta sempat mewabahnya virus beberapa tahun terakhir menyebabkan museum ini mengalami penurunan pengunjung sejak tahun 2019. Dikarenakan hal itu penulis akan merancang promosi yang dapat meningkatkan *awareness* dan dapat mencapai target *audience*. Metode yang akan digunakan untuk perancangan ini diawali dengan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif serta kuantitatif. Lalu data yang didapat akan di eliminasi mana yang penting serta di kerucutkan kembali untuk mendapatkan pesan-pesan dan konsep apa yang akan divisualisasikan yang nantinya akan diterapkan pada beberapa promosi, contohnya website, poster, banner, dll.

Kata kunci: <<Museum Asmat>>, <<Perancangan Promosi>>, <<Suku Asmat>>

ASMAT MUSEUM PROMOTIONAL

DESIGN

(Muhammad Irgan Martiano)

ABSTRACT (English)

In this era of globalization, the development of technology and information is unstoppable which causes the entry and spread of foreign cultures very quickly into the country, this causes many young people to know more about foreign cultures than they know about their own culture. Because of that we need a place not only for learning facilities but also for preserving its history and culture, a suitable place is a museum, the museum appointed by the author is the Asmat Museum, the Asmat museum is a museum that stores the regional culture of the Asmat tribe originating from Papua. The reason the author chose this museum is because the Asmat museum has good potential as a place to learn about the culture of the Asmat tribe as well as a place to admire the carving art that the Asmat tribe has made using only one tree trunk and a stone as a carving tool. However, the low awareness of the public and the outbreak of the virus in recent years has caused this museum to experience a decline in exhibitors since 2019. Due to this, the author will design promotional media that can increase awareness and can reach the target audience. The method that will be used for this design begins with data collection using qualitative and quantitative methods. Then the data obtained will be eliminated which are important and re-converted to get what messages and concepts will be visualized which will later be applied to several promotional media, for example websites, posters, banners, etc.

Keywords: <<Asmat Museum>>, << Promotion Design>>, << Asmat Tribe>>

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Grafis	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Perinsip Desain	9
2.1.2.1 Hierarki Visual	9
2.1.2.2 Format	9
2.1.2.3 Keseimbangan	9
2.1.2.4 Kesatuan	9
2.1.2.5 Irama	10
2.1.2.6 Hukum Persepsi Visual	10
2.1.3 Typeface	11
2.1.4 Grid	11

2.2	Promosi.....	12
2.2.1	Pengertian Promosi	12
2.2.2	Tujuan.....	12
2.2.3	Jenis Promosi	13
2.2.4	Media Promosi	14
2.2.5	<i>Above The Line</i> (ATL)	15
2.2.6	<i>Below The Line</i> (BTL)	15
2.2.7	<i>Through The Line</i> (TTL).....	15
2.2.8	<i>Promotional Mix</i>	15
2.2.9	<i>Social media Marketing</i>	16
2.3	Website	17
2.3.1	Homepage.....	17
2.3.2	<i>Single-Page Website</i>	18
2.3.3	<i>Help center</i>	18
2.3.4	<i>SEO Web Page</i>	19
2.4	Museum	20
2.4.1	Manfaat Sebuah Museum	22
2.4.2	Jenis Museum Berdasarkan Keunikannya	23
2.5	Tentang Suku Asmat Dan Keunikannya.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		26
3.1	Metodologi Penelitian	26
3.1.1	Observasi	27
3.1.2	Wawancara.....	36
3.1.2.1	Wawancara Pengelola Museum Asmat	36
3.1.2.2	Kesimpulan Wawancara Dengan Ibu Sunarti.....	39
3.1.2.3	Wawancara Dengan Pengunjung.....	41
3.1.2.4	Kesimpulan Wawancara Dengan Bapak Mardih .	42
3.2	Kuesioner	42
3.2.1	Studi Eksisting	49
3.3	Metode Perancangan	52
3.4	Analisis S.W.O.T.....	53
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		54

4.1	Strategi Perancangan	55
4.1.1	Orientasi.....	55
4.1.2	Analisis.....	56
4.1.3	Konsep.....	60
4.1.3.1	Perancangan Visual.....	62
4.1.4	Desain.....	66
4.1.4.1	Perancangan metode Attention dan Interest.....	71
4.1.4.2	Perancangan metode Search.....	76
4.1.4.3	Perancangan metode Action & Share.....	83
4.1.4.4	Implementasi.....	85
4.2	Analisis Perancangan	85
4.2.1	Analisis metode Attention dan Interest.....	85
4.2.2	Analisis Desain Brosur.....	85
4.2.3	Analisis Desain Banner.....	85
4.2.4	Analisis Instagram dan Facebook ads.....	87
4.3	Analisis desain tahapan search	85
4.3.1	Analisis Instagram dan facebook post.....	85
4.3.2	Website.....	90
4.4	Analisis desain tahapan action dan share	91
4.4.1	Analisis Instagram dan facebook post.....	91
4.4.2	Merchandise.....	90
4.3	Budgeting	96
BAB V	PENUTUP	97
5.1	Simpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Batasan Masalah	4
Tabel 3.1 Tabel swot museum	50
Tabel 3.2 Tabel poster promosi.....	50
Tabel 4.1 Media Plan Atlas.....	57
Tabel 4.2 Trategi AISAS	59
Tabel 4.3 Tabel Budgeting.....	96

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 Lingkaran Warna.....	8
Gambar 2.4 Tekstur.....	8
Gambar 2.5 Home Page Lal	17
Gambar 2.6 Single Page Website Lal	18
Gambar 2.7 Help Center Lal	19
Gambar 2.8 SEO Web Page	19
Gambar 3.1 Penulis bersama Ibu Penny dan Ibu Garnia	27
Gambar 3.2 Bangunan Museum Asmat	29
Gambar 3.3 pakaian suku asmat & alat berburu	30
Gambar 3.4 Alat Penokok Sagu	31
Gambar 3.5 Tifa	31
Gambar 3.6 Miniatur rumah suku asmat.....	32
Gambar 3.7 Kapak batu.....	33
Gambar 3.8 Esse	33
Gambar 3.9 Perahu Arwah.....	34
Gambar 3.10 Perapian.....	35
Gambar 3.11 bukti wawancara via WA bersama Ibu Sunarti.....	40
Gambar 3.12 bukti wawancara via WA bersama Ibu Sunarti.....	40
Gambar 3.13 Wawancara Bersama Bapak Mardih	42
Gambar 3.14 Pertanyaan 1	43
Gambar 3.15 Pertanyaan 2	43
Gambar 3.16 Pertanyaan 3	44
Gambar 3.17 Pertanyaan 4	44
Gambar 3.18 Pertanyaan 5	45
Gambar 3.19 Pertanyaan 6	45
Gambar 3.20 Pertanyaan 7	46
Gambar 3.21 Pertanyaan 8	46
Gambar 3.22 Pertanyaan 9	47
Gambar 3.23 Pertanyaan 10	47
Gambar 3.24 Pertanyaan 11	48
Gambar 3.25 Pertanyaan 12	48
Gambar 3.26 Pertanyaan 13	49
Gambar 3.27 Website Museum Sonobudoyo.....	50
Gambar 3.28 Poster Promosi Museum Benteng Vredeburg	51
Gambar 4.1 Mindmapping Konsep	60

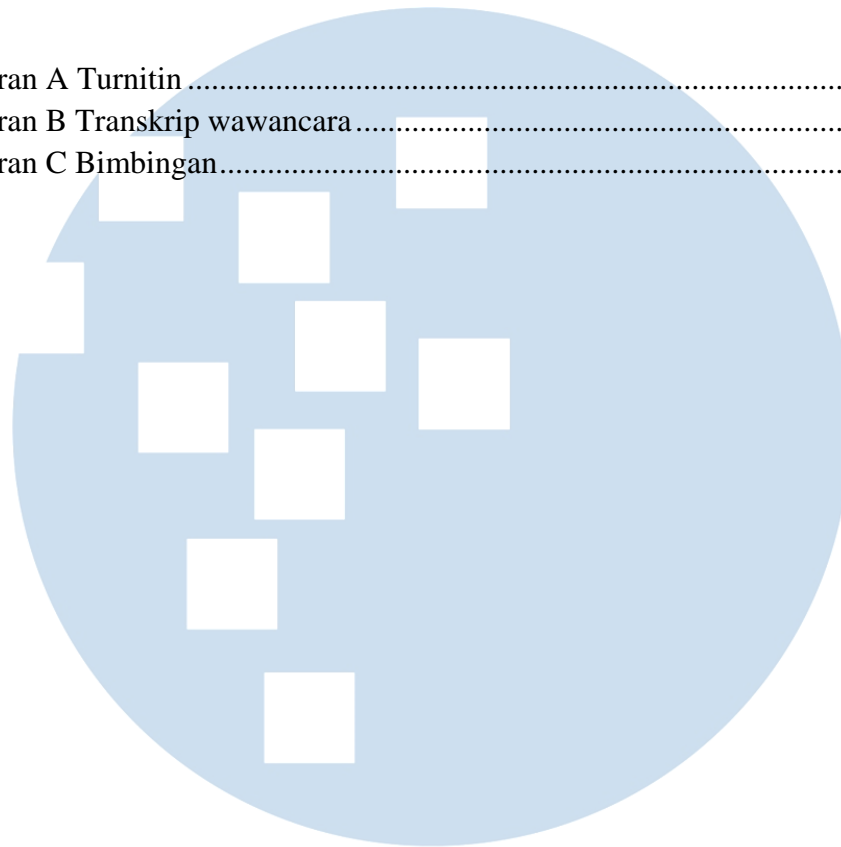
Gambar 4.2 Mood Board	62
Gambar 4.3 Collour Pallet.....	63
Gambar 4.4 Lt Museum Typeface	63
Gambar 4.5 Sketsa daun.....	64
Gambar 4.6 Sketsa karakter	65
Gambar 4.7 Sketsa ukiran asmat.....	66
Gambar 4.8 Sketsa pengambilan angel.....	66
Gambar 4.9 Lineart daun.....	67
Gambar 4.10 FA daun	68
Gambar 4.11 Lineart sepasang orang asmat	69
Gambar 4.12 FA sepasang orang asmat.....	69
Gambar 4.13 Sketsa dan FA ukiran	70
Gambar 4.14 Foto angel sketsa dan foto jadi.....	71
Gambar 4.15 Sketsa perancangan brosur	72
Gambar 4.16 Three column grid cover brosur.....	72
Gambar 4.17 Cover brosur tanpa grid.....	73
Gambar 4.18 Three column grid konten brosur	73
Gambar 4.19 Konten brosur tanpa grid.....	74
Gambar 4.20 Proses banner landscape.....	75
Gambar 4.21 Proses banner potrait	75
Gambar 4.22 Proses pembuatan Instagram & Facebook ads.....	76
Gambar 4.23 Proses sketsa Instagram dan & Facebook ads	77
Gambar 4.24 Three column grid Instagram post & Facebook.....	77
Gambar 4.25 Instagram post square & Facebook tanpa grid	78
Gambar 4.26 Sketsa website	79
Gambar 4.27 Home page	79
Gambar 4.28 Visit.....	80
Gambar 4.29 Profile.....	80
Gambar 4.30 Vision and mision	80
Gambar 4.31 History.....	81
Gambar 4.32 Collection	81
Gambar 4.33 News.....	82
Gambar 4.34Service.....	82
Gambar 4.35 Contact	82
Gambar 4.36 Site map.....	83
Gambar 4.37 Sketsa ticket.....	84
Gambar 4.38 Hasil jadi tiket	84
Gambar 4.39 Contoh merchandise.....	85
Gambar 4.40 Mockup brosur	86
Gambar 4.41 Mockup banner landscape.....	87

Gambar 4.42 Mockup banner portrait.....	88
Gambar 4.43 Mockup ads	89
Gambar 4.44 Instagram post square	90
Gambar 4.45 Facebook post.....	90
Gambar 4.46 Mockup web.....	91
Gambar 4.47 Mockup ticket.....	92
Gambar 4.48 Mockup notebook.....	93
Gambar 4.49 Mockup pencil case.....	93
Gambar 4.50 Mockup pin	94
Gambar 4.51 Mockup totebag.....	94
Gambar 4.52 Mockup T-shirt.....	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	xv
Lampiran B Transkrip wawancara	xvi
Lampiran C Bimbingan.....	xx



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA