

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KEGIATAN
PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA THERESIANA TANAH MAS SEMARANG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Aurelia
00000037489**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KEGIATAN
PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA THERESIANA TANAH MAS SEMARANG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Aurelia
0000037489**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aurelia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000037489
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KEGIATAN PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA THERESIANA TANAH MAS SEMARANG

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, 12 Juni 2023

UMMA



(Aurelia)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN


Laporan tugas akhir dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KEGIATAN
PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
THERESIANA TANAH MAS SEMARANG**

Oleh
Nama : Aurelia
NIM : 00000037489
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 20 Juni 2023
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

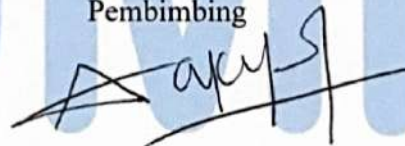
Ketua Sidang


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266


Penguji


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

Pembimbing


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/E067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Aurelia
NIM : 00000037489
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 Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KEGIATAN PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA THERESIANA TANAH MAS SEMARANG

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, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Aurelia)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena telah membantu dan melancarkan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan aman dan tanpa kendala. Tugas Akhir yang ditempuh oleh penulis ini berguna bagi syarat kelulusan penulis dalam menempuh semester ini.

Dalam Tugas Akhir ini penulis mengambil topik “Perancangan Media Promosi Kegiatan Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama Theresiana Tanah Mas Semarang” yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas profesional sekolah dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini. Dengan adanya perancangan media promosi juga dapat membantu tersebarnya promosi tentang kegiatan sekolah kepada masyarakat luar agar mengetahui tentang keunggulan sekolah ini.

Harapan penulis adalah dapat memberikan dampak baik bagi masyarakat khususnya bagi masyarakat daerah Tanah Mas Semarang yang ingin memasuki jenjang sekolah menengah maupun yang sedang menempuh pendidikan di SMP Theresiana Tanah Mas Semarang.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Gabriel Hima Nugraheni S.S., selaku Kepala Sekolah SMP Theresiana Tanah Mas Semarang Wati dan Berta, selaku perwakilan orangtua, Fhadilla selaku *Social Media Strategic*, dan Inge Kristiani, selaku *Senior Graphic Designer* di Kanoo Studio sebagai narasumber yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data dan informasi.

6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Nadya Natalia, Priskila Inori Suryana, dan Thea Elora Clarisa, selaku teman yang telah mendukung mental penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir.
8. ENHYPEN yang telah menemani dan mendukung penulis melalui karya musik mereka.
9. Diri sendiri yang telah berjuang dengan sangat kuat sampai di akhir.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat diterima dengan baik dan dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh semua pihak, penulis juga berharap agar laporan ini dapat berguna tak hanya bagi penulis namun juga bagi masyarakat terutama masyarakat sekolah dalam menyebarkan dan menerima informasi sekolah.

Tangerang, 4 Juli 2023



(Aurelia)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KEGIATAN
PEMBELAJARAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
THERESIANA TANAH MAS SEMARANG**

(Aurelia)

ABSTRAK

SMP Theresiana Tanah Mas Semarang adalah instansi Pendidikan swasta yang sudah berdiri sejak 1957 dengan akreditasi A dan menerapkan sistem pembelajaran berbasis *Project-Based Learning*. Masalah yang ditemui adalah media promosi yang kurang berjalan dengan baik karena kurangnya *resource* sekolah dalam mempresentasikan media visual yang baik sehingga sekolah tidak mengalami kenaikan pendaftaran jumlah murid yang signifikan. Maka penulis melakukan “Perancangan Media Promosi Kegiatan Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama Theresiana Tanah Mas Semarang”. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam laporan tugas akhir ini adalah *hybrid* yaitu menggabungkan metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan studi eksisting, serta studi referensi. Penulis menggunakan teori dari Robin Landa dalam buku berjudul “*Graphic Design Solutions*” yang tahapnya dibagi menjadi 5 yaitu tahap orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Hasil yang dicapai oleh penulis dalam perancangan desain media promosi ini berupa *output* yang dapat membantu sekolah dalam meningkatkan jumlah murid yang melakukan pendaftaran di SMP Theresiana Tanah Mas Semarang.

Kata kunci: Media Promosi, Semarang, SMP Theresiana, *Project-Based Learning*

U M M N
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

MEDIA PROMOTIONAL DESIGN OF THERESIANA TANAH MAS SEMARANG JUNIOR HIGH SCHOOL LEARNING ACTIVITIES

(Aurelia)

ABSTRACT (English)

SMP Theresiana Tanah Mas Semarang is a private educational institution that has been established since 1957 with A accreditation and implements a Project-Based Learning-based learning system. The problem encountered was that promotional media did not work well due to a lack of school resources in presenting good visual media so that schools did not experience a significant increase in enrollment in the number of students. So the writer did "Designing Promotional Media Learning Activities for Theresiana Tanah Mas Junior High School Semarang". The research method used by the author in this final report is a hybrid, which combines quantitative, qualitative research methods and existing studies, as well as reference studies. The author uses the theory from Robin Landa in a book entitled "Graphic Design Solutions" whose stages are divided into 5 namely the orientation, analysis, concept, design, and implementation stages. The results achieved by the author in designing this promotional media design are in the form of output that can assist schools in increasing the number of students registering at SMP Theresiana Tanah Mas Semarang.

Keywords: *Junior High School Theresiana, Media Promotion, Semarang, Project-Based Learning.*

U M N
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.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Grafis	6
2.1.1 Teori Elemen-Elemen Desain.....	6
2.1.2 Prinsip Desain.....	13
2.1.3 Tipografi.....	16
2.1.4 <i>Grid dan Layout</i>	21
2.1.5 Jenis <i>Grid</i>	22
2.2 Fotografi.....	24
2.2.1 Tipe Fotografi.....	25
2.2.2 Komposisi Fotografi.....	26
2.2.3 <i>Image Orientation</i>	27
2.2.4 <i>Focusing and Depth of Field</i>	28
2.2.5 <i>Zooms</i>	29
2.2.6 <i>Blur</i>	30

2.2.7	<i>Close-ups</i>	30
2.3	Videografi.....	31
2.4	Promosi.....	31
2.3.1	Fungsi Media Promosi.....	31
2.3.2	Tujuan Media Promosi.....	32
2.3.3	Jenis Media Promosi.....	32
2.3.4	Strategi Media Promosi.....	33
2.4	AISAS.....	33
2.5	<i>Unique Selling Point</i>	34
2.5.1	<i>Manfaat Unique Selling Point</i>	34
2.6	<i>Media Sosial</i>	35
2.7	Instagram.....	35
2.7.1	Fitur Instagram.....	35
2.8	<i>Website</i>	36
2.8.1	Tujuan <i>Website</i>	36
2.8.2	Konsep dan Desain Visual dalam <i>Website</i>	36
2.8.3	<i>Visual Basic for Screen Based Media</i>	36
2.8.4	Isi <i>Website</i>	37
2.8.5	Jenis <i>Website</i>	38
2.8.6	Proses Perancangan <i>Website</i>	40
2.9	Kurikulum Merdeka.....	41
2.10	<i>Project Based Learning</i>	42
2.11	SMP Theresiana Tanah Mas Semarang.....	42
2.11.1	Jenis <i>Project Based Learning</i>	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....		45
3.1	Metodologi Penelitian.....	45
3.1.1	Metode Kualitatif.....	45
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	57
3.1.3	Studi Eksisting.....	64
3.1.4	Studi Referensi.....	72
3.2	Metodologi Perancangan.....	80
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		82
4.1	Strategi Perancangan.....	82

4.1.1 Orientasi	82
4.1.2 Analisis.....	88
4.1.3 Konsep	91
4.1.4 Desain	99
4.1.5 Implementasi.....	114
4.2 Analisis Perancangan.....	127
4.2.1 Analisis Desain Website	127
4.2.2 Analisis Instagram <i>Feeds</i> dan <i>Story</i>	131
4.2.3 Analisis Poster.....	132
4.2.4 Analisis TikTok <i>Ads</i>	133
4.2.5 Analisis Facebook <i>Ads</i>	133
4.2.6 Analisis <i>Tote Bag</i>	134
4.2.7 Analisis Buku	134
4.2.8 Analisis <i>Ballpoint</i>	135
4.2.9 Analisis <i>Sticker Pack</i>	135
4.2.10 Analisis <i>Sticky Note</i>	136
4.3 <i>Budgeting</i>	137
BAB V PENUTUP	140
5.1 Kesimpulan	138
5.2 Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN	xvii

U M M N
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT Studi Eksisting 1	67
Tabel 3. 2 Tabel SWOT Studi Eksisting 2	71
Tabel 3. 3 Tabel SWOT Studi Referensi 1	75
Tabel 3. 4 Tabel SWOT Studi Referensi 2	78
Tabel 4. 1 Tabel AISAS.....	84
Tabel 4. 2 Tabel Rincian Media.....	86
Tabel 4. 3 Tabel Konten <i>Website</i>	87
Tabel 4. 4 Analisis Media <i>Website</i>	88
Tabel 4. 5 Analisis Konten <i>Website</i>	89
Tabel 4. 6 Tabel <i>Big Idea</i>	95
Tabel 4. 7 Tabel <i>Asset</i> Visual	102
Tabel 4. 8 <i>Budgeting</i>	139

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis.....	6
Gambar 2. 2 Bentuk.....	7
Gambar 2. 3 Warna.....	9
Gambar 2. 4 <i>Monochromatic</i>	10
Gambar 2. 5 <i>Analogous</i>	10
Gambar 2. 6 <i>Complementary</i>	11
Gambar 2. 7 <i>Triadic</i>	11
Gambar 2. 8 <i>Tetradic</i>	12
Gambar 2. 9 Tekstur.....	12
Gambar 2. 10 Format.....	13
Gambar 2. 11 <i>Balance</i>	14
Gambar 2. 12 <i>Visual Hierarchy</i>	14
Gambar 2. 13 <i>Rhythm</i>	15
Gambar 2. 14 <i>Unity</i>	16
Gambar 2. 15 <i>Old Style</i>	17
Gambar 2. 16 <i>Transitional</i>	17
Gambar 2. 17 <i>Modern</i>	18
Gambar 2. 18 <i>Slab Serif</i>	18
Gambar 2. 19 <i>San Serif</i>	19
Gambar 2. 20 <i>Script</i>	19
Gambar 2. 21 <i>Display</i>	20
Gambar 2. 22 <i>Single Column Grid</i>	22
Gambar 2. 23 <i>Two Column Grids</i>	22
Gambar 2. 24 <i>Multicolumn Grids</i>	23
Gambar 2. 25 <i>Modular Grids</i>	23
Gambar 2. 26 <i>Hierarchical Grids</i>	24
Gambar 2. 27 <i>Nature Photography</i>	25
Gambar 2. 28 <i>Night Photography</i>	25
Gambar 2. 29 <i>Product Photography</i>	26
Gambar 2. 30 <i>Personal Website</i>	38
Gambar 2. 31 <i>Single-Page Website</i>	39
Gambar 2. 32 <i>Multi-Page Website</i>	39
Gambar 2. 33 <i>Blog</i>	40
Gambar 2. 34 SMP Theresiana Tanah Mas.....	42
Gambar 2. 35 Pjbl 1.....	43
Gambar 2. 36 Pjbl 2.....	44
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Kepala Sekolah.....	48
Gambar 3. 2 Wawancara Orang Tua Murid SD.....	49
Gambar 3. 3 Wawancara dengan Graphic Designer Expert.....	53
Gambar 3. 4 Wawancara dengan Social Media Strategic.....	54

Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner 1.....	58
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner 2.....	58
Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner 3.....	59
Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner 4.....	59
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner 5.....	60
Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner 6.....	60
Gambar 3. 11 Hasil Kuesioner 7.....	61
Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner 8.....	61
Gambar 3. 13 Hasil Kuesioner 9.....	62
Gambar 3. 14 Hasil Kuesioner 10.....	62
Gambar 3. 15 Hasil Kuesioner 11.....	63
Gambar 3. 16 Hasil Kuesioner 12.....	63
Gambar 3. 17 <i>Website</i> SMP Mondial Semarang	65
Gambar 3. 18 <i>Website</i> SMP Mondial Semarang	66
Gambar 3. 19 <i>Website</i> SMP Mondial Semarang	66
Gambar 3. 20 Instagram SMA Sedes Sapientiae Semarang.....	69
Gambar 3. 21 Instagram SMA Sedes Sapientiae Semarang.....	70
Gambar 3. 22 Instagram SIS-PIK.....	73
Gambar 3. 23 Instagram SIS-PIK.....	74
Gambar 3. 24 Instagram Sekolah Mondial Batam.....	76
Gambar 3. 25 Sekolah Mondial Batam.....	77
Gambar 3. 26 <i>Website</i> SMAN 25 Jakarta.....	79
Gambar 4. 1 <i>Customer Journey</i>	85
Gambar 4. 2 <i>Mindmap</i>	91
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i> Visual	96
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> Warna	97
Gambar 4. 5 <i>Moodboard</i> Layout	98
Gambar 4. 6 <i>Typeface</i>	98
Gambar 4. 7 <i>Color Palette</i>	99
Gambar 4. 8 Sketsa	100
Gambar 4. 9 IA	100
Gambar 4. 10 <i>Sitemap</i>	101
Gambar 4. 11 <i>Grid</i>	103
Gambar 4. 12 <i>Website Grid</i>	104
Gambar 4. 13 <i>Low-Fidelity Wireframe</i>	104
Gambar 4. 14 HF Beranda	105
Gambar 4. 15 HF Profil	106
Gambar 4. 16 HF Kegiatan	107
Gambar 4. 17 HF Pendaftaran	108
Gambar 4. 18 HF Fasilitas	109
Gambar 4. 19 HF Kontak.....	110
Gambar 4. 20 <i>Prototype Website</i>	111
Gambar 4. 21 <i>Prototype Beranda</i>	112

Gambar 4. 22 <i>Prototype</i> Fitur <i>Dropdown</i>	112
Gambar 4. 23 <i>Prototype</i> Fitur <i>Hover</i>	113
Gambar 4. 24 <i>Prototype</i> Fitur Tombol	113
Gambar 4. 25 <i>User Flow</i>	114
Gambar 4. 26 Implementasi <i>Website</i>	115
Gambar 4. 27 Implementasi Sejarah Sekolah	116
Gambar 4. 28 Implementasi Kegiatan Sekolah	116
Gambar 4. 29 Implementasi Fitur Kamera 360	117
Gambar 4. 30 <i>Instagram Grid</i>	118
Gambar 4. 31 Implementasi Instagram	118
Gambar 4. 32 Poster <i>Grid</i>	119
Gambar 4. 33 Implementasi Desain Poster	120
Gambar 4. 34 Implementasi Poster <i>Mock-Up</i>	121
Gambar 4. 35 Implementasi <i>TikTok Ads</i>	122
Gambar 4. 36 Implementasi <i>Facebook Ads</i>	123
Gambar 4. 37 Implementasi <i>Tote bag</i>	123
Gambar 4. 38 Implementasi Buku	124
Gambar 4. 39 Implementasi <i>Ballpoint</i>	125
Gambar 4. 40 Implementasi <i>Sticker Pack</i>	125
Gambar 4. 41 Implementasi <i>Sticky Note</i>	126
Gambar 4. 42 Analisis Desain <i>Website 1</i>	127
Gambar 4. 43 Analisis Desain <i>Website 2</i>	128
Gambar 4. 44 Analisis Desain <i>Website 3</i>	129
Gambar 4. 45 Analisis Desain <i>Website 4</i>	130
Gambar 4. 46 Analisis Desain <i>Website 5</i>	131
Gambar 4. 47 Analisis Desain <i>Instagram Feeds dan Story</i>	132
Gambar 4. 48 Analisis Desain Poster	133
Gambar 4. 49 Analisis Desain <i>TikTok Ads</i>	134
Gambar 4. 50 Analisis Desain <i>Facebook Ads</i>	135
Gambar 4. 51 Analisis Desain <i>Tote Bag</i>	135
Gambar 4. 52 Analisis Desain Buku	136
Gambar 4. 53 Analisis Desain <i>Ballpoint</i>	137
Gambar 4. 54 Analisis Desain <i>Sticker Pack</i>	137
Gambar 4. 55 Analisis Desain <i>Sticky Note</i>	138

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A – Lembar Bimbingan	xvii
Lampiran B – Data Pendukung Perancangan	xx
Lampiran C – Data Perancangan Visual.....	li
Lampiran D - Turnitin	liv
Lampiran E - Transkrip Wawancara.....	lvii

