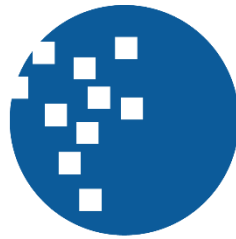


PERANCANGAN PROMOSI BABISTRO

PASAR MODERN BSD



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Jonathan Farddy Permana

0000033713

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

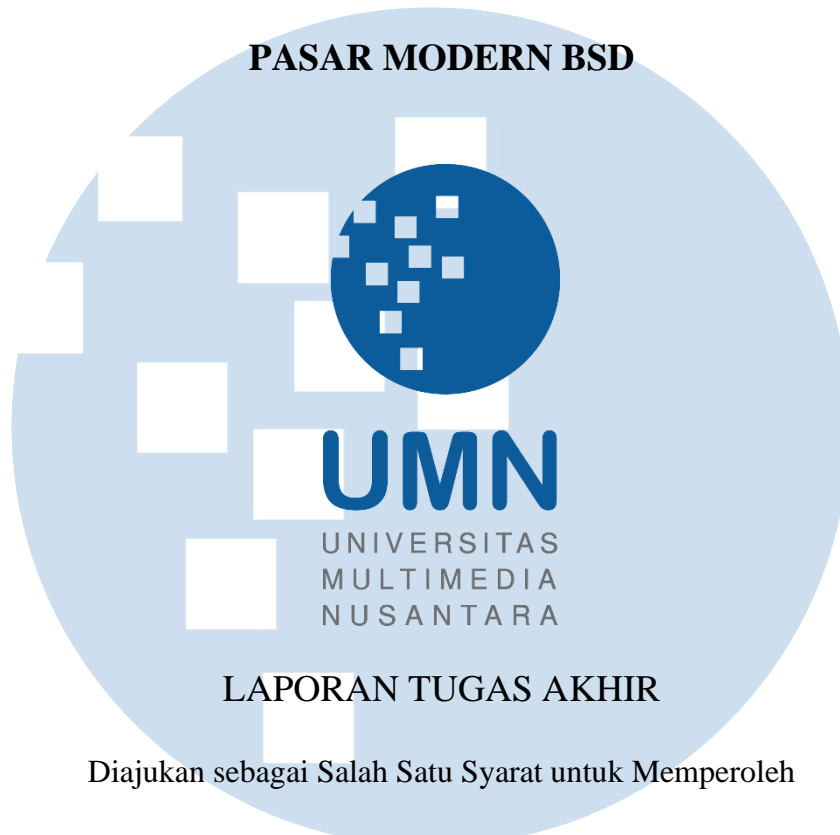
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN PROMOSI BABISTRO

PASAR MODERN BSD



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Jonathan Farddy Permana

00000033713

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jonathan Farddy Permana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033713

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN PROMOSI BABISTRO PASAR MODERN BSD

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

Yang menyatakan,



(Jonathan Farddy Permana)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN PROMOSI BABISTRO PASAR MODERN BSD

Oleh

Nama : Jonathan Farddy Permana
NIM : 00000033713
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

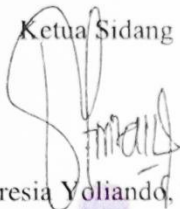
Telah diujikan pada hari Senin, 19 Juni 2023

Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

0311099302/E043487

Pembimbing I



Adhreza Brahma, M.Ds.

0304088702/E042750

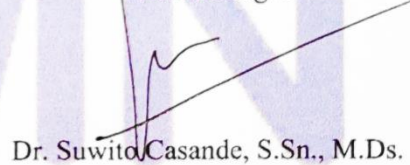
Penguji



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.

0324018607/E076482

Pembimbing II



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.

0330117501/E081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

0311099302/E043487

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Jonathan Farddy Permana
NIM : 00000033713
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/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 BABISTRO PASAR MODERN BSD

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,



(Jonathan Farddy Permana)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang terus mengalir selama penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Promosi Babistro Pasar Modern BSD” hingga terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

“Perancangan Promosi Babistro Pasar Modern BSD” akan berisi tentang... Selain itu tugas akhir ini memiliki tujuan sebagai pemenuhan salah satu syarat kelulusan dan kelayakan mendapatkan gelar Sarjana Desain.

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. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Florence, Grace, Aaron, Hotma, Anas sebagai narasumber yang telah memberikan dukungan informasi.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Francine Stephanie, Evan Kane, Kezia Wibowo dan teman-teman saya yang sudah memberikan dukungan dalam hal waktu dan mental selama proses pengerjaan skripsi.

9. Teman-teman bimbingan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu atas dukungan dan semangat yang sudah diberikan.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sebagai sumber inspirasi baru yang bisa dipakai oleh para pembaca jika ingin mengambil topik serupa.

Tangerang, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Jonathan Farddy Permana)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROMOSI BABISTRO

PASAR MODERN BSD

(Jonathan Farddy Permana)

ABSTRAK

Babistro pertama kali dibuka pada tahun 2017 secara online. Pada saat pandemi COVID-19 Babistro mengalami peningkatan penjualan. Setelah situasi pandemi mulai membaik, Babistro justru mengalami penurunan penjualan karena berubahnya perilaku konsumsi masyarakat yang sudah kembali normal. Babistro memutuskan untuk membuka gerai offline pertamanya untuk mengikuti pangsa pasar, namun menemukan kesulitan dalam mempromosikan gerainya karena tempatnya yang kurang strategis. Karena itu penulis melakukan upaya perancangan promosi dengan harapan dapat membantu masalah yang dihadapi Babistro tersebut. Metode perancangan yang akan digunakan adalah model perancangan media promosi atau iklan yang dimulai dari tahap pengumpulan data hingga ke tahap implementasi desain. Pengumpulan data menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, yang terdiri dari penyebaran kuesioner, wawancara, studi eksisting dan analisa SWOT. Dari hasil analisis data yang diperoleh, ditemukan bahwa masih banyak target audiens yang belum mengetahui tentang eksistensi Babistro (70,7%). Hal ini menunjukkan bahwa Babistro sangat memerlukan strategi promosi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran konsumen tentang produk dan layanannya, serta membantu mempertahankan keberlangsungan bisnis mereka di masa yang akan datang.

Kata kunci: Babistro Pasar Modern BSD, Kuliner, Promosi

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

BABISTRO PROMOTION DESIGN

BSD MODERN MARKET

(Jonathan Farddy Permana)

ABSTRACT (English)

Babistro first opened in 2017 online. During the COVID-19 pandemic, Babistro experienced an increase in sales. After the pandemic situation started to improve, Babistro experienced a decline in sales due to the change in people's consumption behavior which has returned to normal. Babistro decided to open its first offline store to keep up with the market, but found difficulties in promoting its store due to its less strategic location. Therefore, the author makes an effort to design a promotion in the hope that it can help the problems faced by Babistro. The design method to be used is a promotional or advertising media design model that starts from the data collection stage to the design implementation stage. Data collection uses quantitative and qualitative research methods, which consist of distributing questionnaires, interviews, existing studies and SWOT analysis. From the results of the data analysis obtained, it was found that there are still many target audiences who do not know about the existence of Babistro (70.7%). This shows that Babistro is in dire need of an effective promotional strategy to increase consumer awareness about its products and services, as well as to help maintain the sustainability of their business in the future.

Keywords: Babistro Modern Market BSD , Culinary, Promotion



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	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Grafis.....	5
2.1.1 Elemen Visual	5
2.1.2 Prinsip Desain	8
2.1.3 Tipografi	14
2.1.4 Grid	17
2.1.5 Fotografi	19
2.1.6 Naskah Iklan/ <i>Copywriting</i>	23
2.2 Promosi.....	25
2.2.1 Tujuan Promosi	26
2.2.2 Fungsi Promosi	27
2.2.3 Jenis Promosi	27
2.2.4 Media Promosi	28
2.2.5 Strategi Promosi.....	31

2.2.6	Promosi Media Sosial	33
2.2.7	Promosi WhatsApp.....	33
2.3	Bisnis <i>Food & Beverages</i>	35
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	36
3.1	Metodologi Penelitian.....	36
3.1.1	Metode Kualitatif.....	36
3.1.2	Metode Kuantitatif	59
3.2	Metodologi Perancangan	66
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	69
4.1	Strategi Perancangan	69
4.1.1	Overview	69
4.1.2	Strategy	70
4.1.3	Ideas	77
4.1.4	Design.....	80
4.2	Analisis Perancangan	111
4.2.1	Analisis Desain Instagram Feeds.....	111
4.2.2	Analisis Desain Instagram Story	112
4.2.3	Analisis Desain Instagram Story Template.....	113
4.2.4	Analisis Facebook Ads.....	114
4.2.5	Analisis Desain Akrilik Meja.....	115
4.2.6	Analisis Desain Membership Card	116
4.2.7	Analisis Desain Digital Menu.....	117
4.2.8	Analisis Desain Flyer	118
4.2.9	Analisis Desain Poster	119
4.2.10	Analisis Desain Kemasan	120
4.2.11	Analisis Desain Party Hat	121
4.2.12	Analisis Desain Mug	121
4.2.13	Analisis Desain Totebag	122
4.2.14	Analisis Desain X-Banner	123
4.3	Budgeting.....	124
BAB V	PENUTUP	125
5.1	Simpulan.....	125

5.2 Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xviii
Lampiran A1 Form Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	xviii
Lampiran A2 Form Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	xx
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xxii
Lampiran C Transkrip Wawancara	xxxi
Lampiran D Hasil Turnitin.....	xxxvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Babistro.....	50
Tabel 3.2 SWOT Jack & John.....	54
Tabel 3.3 SWOT Makanan Ncik Kely.....	58
Tabel 3.4 Profil Responden.....	60
Tabel 3.5 Ketertarikan Responden.....	61
Tabel 3.6 Jawaban Responden.....	62
Tabel 3.7 Preferensi Media Responden.....	63
Tabel 3.8 Persepsi Responden terhadap Konten Babistro.....	64
Tabel 4.1 Creative Brief Perancangan Brand Communication.....	71
Tabel 4.2 Strategi Pesan.....	73
Tabel 4.3 Media Strategic & Planning.....	76
Tabel 4.4 Media Timeline.....	77
Tabel 4.5 Perkiraan Budgeting.....	124

UMMN

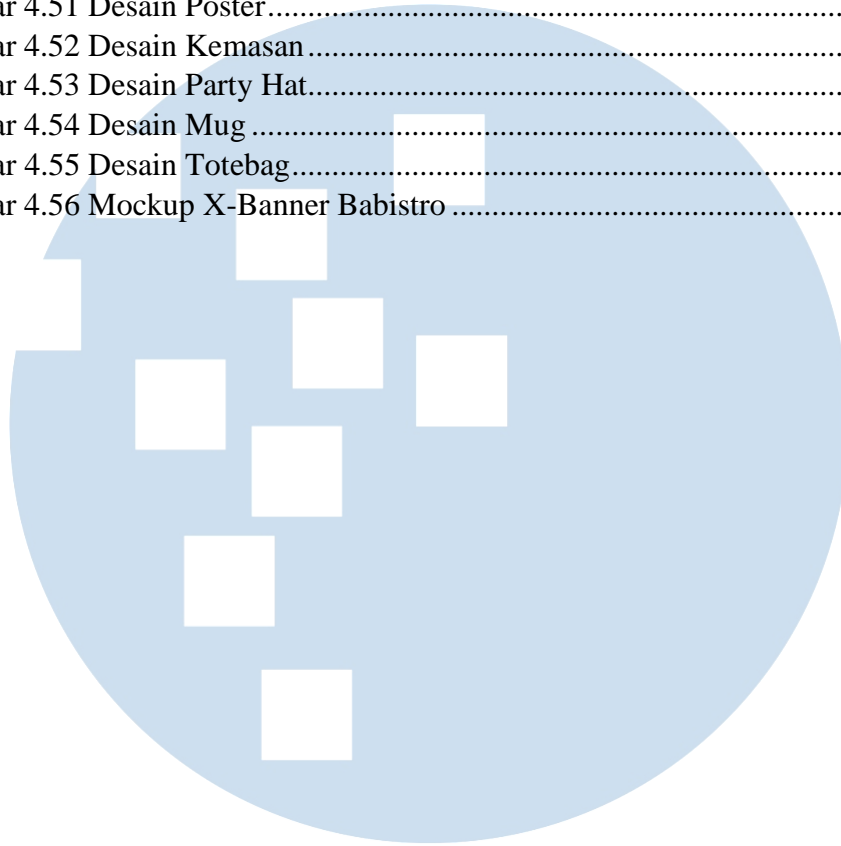
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	6
Gambar 2.3 Warna	7
Gambar 2.4 Tekstur.....	8
Gambar 2.5 Aspek Rasio.....	9
Gambar 2.6 Keseimbangan	10
Gambar 2.7 Hirarki Visual.....	11
Gambar 2.8 Similarity	12
Gambar 2.9 Proximity	13
Gambar 2.10 Continuity.....	13
Gambar 2.11 Closure	13
Gambar 2.12 Common Fate	14
Gambar 2.13 Continuing Line.....	14
Gambar 2.14 Tipografi.....	15
Gambar 2.15 Grid.....	17
Gambar 2.16 Single-column Grid.....	18
Gambar 2.17 Multicolumn Grid.....	18
Gambar 2.18 Modular Grid.....	19
Gambar 2.19 Format Portrait dan Landscape	21
Gambar 2.20 Eye-level Angle.....	22
Gambar 2.21 Bird's Eye View.....	22
Gambar 2.22 Shoot at an Angle	23
Gambar 3.1 Wawancara dengan Florence	37
Gambar 3.2 Wawancara dengan Pemilik Agensi Maji Branding	39
Gambar 3.3 Wawancara dengan Loyal Customer Babistro 1	41
Gambar 3.4 Wawancara dengan Loyal Customer Babistro 2	42
Gambar 3.5 Wawancara dengan Potential Customer Babistro	43
Gambar 3.6 WhatsApp Business Babistro	45
Gambar 3.7 Instagram Babistro	46
Gambar 3.8 Tiktok Babistro.....	47
Gambar 3.9 Lokasi Babistro	49
Gambar 3.10 Jack & John	52
Gambar 3.11 Instagram Jack & John	53
Gambar 3.12 Logo Masakan Ncik Kely	55
Gambar 3.13 Instagram Masakan Ncik Kely	57
Gambar 3.14 Komunitas Telegram Warga BSD GS dan Sekitarnya.....	59
Gambar 4.1 Mind Mapping.....	78
Gambar 4.2 Alternatif Big Idea.....	79
Gambar 4.3 Moodboard	81
Gambar 4.4 Color Palette.....	82
Gambar 4.5 Alternatif Typeface	83
Gambar 4.6 Font Gecko Lunch.....	83

Gambar 4.7 Font Rubik Bold	84
Gambar 4.8 Font Rubik Medium	84
Gambar 4.9 Alternatif Copywriting	85
Gambar 4.10 Behind the Scene Fotografi Model.....	88
Gambar 4.11 Hasil Pemotretan Sesi 1.....	88
Gambar 4.12 Hasil Pemotretan Sesi 2.....	89
Gambar 4.13 Layout Pencahayaan.....	89
Gambar 4.14 Data Exif Pemotretan Model.....	90
Gambar 4.15 Hasil Foto Remove Background	90
Gambar 4.16 Hasil Aset Editing	91
Gambar 4.17 Behind the Scene Foto Babistro	92
Gambar 4.18 Hasil Foto Aset Babistro	92
Gambar 4.19 Hasil Cropping & Editing Aset.....	93
Gambar 4.20 Referensi Elemen Grafis	94
Gambar 4.21 Proses Pembuatan Elemen Grafis	94
Gambar 4.22 Sketsa Key Visual	95
Gambar 4.23 Finalisasi Key Visual	96
Gambar 4.24 Proses Layouting Poster.....	97
Gambar 4.25 Hasil Finalisasi Poster.....	98
Gambar 4.26 Proses Layouting Instagram Story	98
Gambar 4.27 Hasil Finalisasi Instagram Story	99
Gambar 4.28 Proses Layouyting Flyer	100
Gambar 4.29 Hasil Finalisasi Flyer.....	100
Gambar 4.30 Layout Digital Menu	101
Gambar 4.31 Finalisasi Digital Menu	102
Gambar 4.32 Layout Poster.....	103
Gambar 4.33 Hasil Finalisasi Poster.....	103
Gambar 4.34 Hasil Finalisasi Akrilik	104
Gambar 4.35 Hasil Finalisasi Facebook Ads	105
Gambar 4.36 Proses Perancangan Kemasan Pork Tart.....	105
Gambar 4.37 Packaging Rice Bowl	106
Gambar 4.38 Finalisasi X-Banner Babistro	107
Gambar 4.39 Finalisasi Membership Card Babistro	108
Gambar 4.40 Proses Pembuatan Template Instagram Story	109
Gambar 4.41 Proses Perancangan Party Hat.....	110
Gambar 4.42 Mockup Media Gimmick	110
Gambar 4.43 Desain Instagram Feeds	112
Gambar 4.44 Desain Instagram Story	113
Gambar 4.45 Desain Template Instagram Story	114
Gambar 4.46 Mockup Desain Facebook Ads	115
Gambar 4.47 Desain Akrilik	116
Gambar 4.48 Desain Membership Card.....	117
Gambar 4.49 Desain Digital Menu	118

Gambar 4.50 Desain Flyer	119
Gambar 4.51 Desain Poster.....	120
Gambar 4.52 Desain Kemasan.....	121
Gambar 4.53 Desain Party Hat.....	121
Gambar 4.54 Desain Mug	122
Gambar 4.55 Desain Totebag.....	123
Gambar 4.56 Mockup X-Banner Babistro	123



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A1 Form Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	xviii
Lampiran A2 Form Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	xx
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xxii
Lampiran C Transkrip Wawancara	xxxI
Lampiran D Hasil Turnitin.....	xxxvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA