

PERANCANGAN PROMOSI WISATA PULAU TUNDA DI

KABUPATEN SERANG



LAPORAN TUGAS AKHIR

Stephen Lim

0000036685

U M M N

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

**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**

2023

PERANCANGAN PROMOSI WISATA PULAU TUNDA DI

KABUPATEN SERANG



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Stephen Lim

0000036685

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Stephen Lim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036685

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN PROMOSI WISATA PULAU TUNDA DI KABUPATEN SERANG

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, 27 Juni 2023



(Stephen Lim)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN PROMOSI WISATA PULAU TUNDA DI KABUPATEN SERANG

Oleh

Nama : Stephen Lim
NIM : 00000036685
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Selasa, 27 Juni 2023
Pukul 10.30 s.d 11.25 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



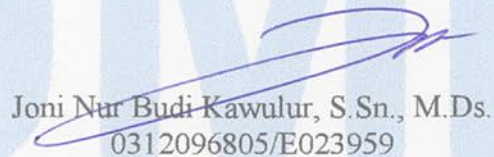
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

Penguji




Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, 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 : Stephen Lim
NIM : 00000036685
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Design
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 WISATA PULAU TUNDA DI KABUPATEN
SERANG**

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, 10 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Stephen Lim)

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 panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Promosi Wisata Pulau Tunda di Kabupaten Serang”. Adapun tujuan pembuatan tugas akhir ini, sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.


Penulis awalnya secara tidak sengaja melakukan observasi (observasi non-sistematis) dikarenakan beberapa kali melakukan perjalanan kerja magang menuju Pulau Tunda. Penulis menyaksikan bagaimana manusia dan ekosistem laut saling menghidupi mulai dari indahnya panorama Pulau Tunda dan masyarakatnya yang berprofesi sebagai nelayan pancing, pemandu pulau, operator snorkeling dan diving, penyedia homestay dan wisata pancing. Melalui hal tersebut, Pulau Tunda sesekali dijadikan destinasi wisata bahari oleh masyarakat Jakarta dan sekitarnya. Hal ini dikarenakan lingkungan alamnya yang dikenal indah (lautnya tidak terjamah oleh manusia) dan aksesnya yang tergolong mudah (tidak bisa mendadak). Namun diakibatkan fenomena covid-19 yang lalu, jumlah kunjungan menuju Pulau Tunda mengalami penurunan. Penulis kemudian melakukan perancangan promosi ini dengan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dan berharap dapat membantu menjadikan Pulau Tunda sebagai referensi wisata bahari dengan potensi wisatanya yang tinggi.

Selama proses pengerjaan tugas akhir berlangsung, penulis mendapatkan bantuan, dukungan, doa dan semangat dalam bentuk pengalaman dan pembelajaran oleh individu lain. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada pihak yang telah membantu, antara lain :

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. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. BRP Indonesia yang telah mengenalkan penulis dengan wisata Pulau Tunda.
6. Reffy Flavio Dyanta, Caristheo Bonancy, Chyntia Ratna, sebagai pihak BRP yang telah membantu berjalannya perancangan kali ini.
7. Sobri, Kapi, Anwar, Hasim, dan Makmun, sebagai narasumber yang telah meluangkan waktu memberikan informasi mengenai Pulau Tunda.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman kelompok bimbingan yang telah berjuang bersama selama tugas akhir berlangsung.

Tangerang, 10 Juli 2023


(Stephen Lim)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROMOSI WISATA PULAU TUNDA DI

KABUPATEN SERANG

(Stephen Lim)

ABSTRAK

Pulau Tunda merupakan daerah wisata yang terletak di Desa Wargasara, Kabupaten Serang. Pulau ini memiliki jarak yang tidak jauh dari Ibukota Jakarta dan terkenal dengan wisata baharinya berupa bawah laut. Selain bawah lautnya, lingkungan pesisir pantai dan lingkungan pulau masih sangat alami. Menurut warga lokal, daya tarik wisata pulau ini adalah keindahan bawah lautnya yang jarang terjamah. Hal ini dikarenakan kebiasaan masyarakatnya dengan baik menjaga ekosistem bawah lautnya. Namun, kondisi yang terjadi adalah wisatawan yang berkunjung sepi dan promosi yang dilakukan minim dan tidak efektif. Maka, solusi yang tergambar untuk membantu masyarakat Pulau Tunda adalah dengan merancang media promosi guna mengundang wisatawan untuk berkunjung. Metode perancangan menggunakan metode *six phases* dari Robin Landa, yaitu *overview, strategy, idea, design, production, dan implementation*.

Kata kunci: Promosi, Wisata Bahari, Pulau Tunda

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TUNDA ISLAND TOURISM PROMOTION DESIGN IN

SERANG REGENCY

(Stephen Lim)

ABSTRACT (English)

Tunda Island is a tourist area located in Wargasara Village, Serang Regency. This island is not far from the capital city of Jakarta and is famous for its marine tourism, particularly its underwater attractions. In addition to its underwater beauty, the coastal and island environments are still very natural. According to local residents, the main attraction of this island is its rarely touched underwater beauty. This is due to the community's good habit of preserving the underwater ecosystem. However, the current situation is that the number of tourists visiting is low and the promotional efforts are minimal and ineffective. Therefore, the envisioned solution to help the people of Tunda Island is to design promotional media to attract tourists to visit. The design method used is the six-phase method by Robin Landa, which includes overview, strategy, idea, design, production, and implementation.

Keywords: Promotion, Marine Tourism, Tunda Island

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.1.1 Garis	5
2.1.1.2 Bentuk	6
2.1.1.3 Warna	6
2.1.2 Prinsip Desain	7
2.1.2.1 Format	7
2.1.2.2 Keseimbangan	7
2.1.2.3 Hierarki Visual	8
2.1.2.4 Kesatuan	9
2.1.3 Tipografi	9
2.1.3.1 Klasifikasi	9

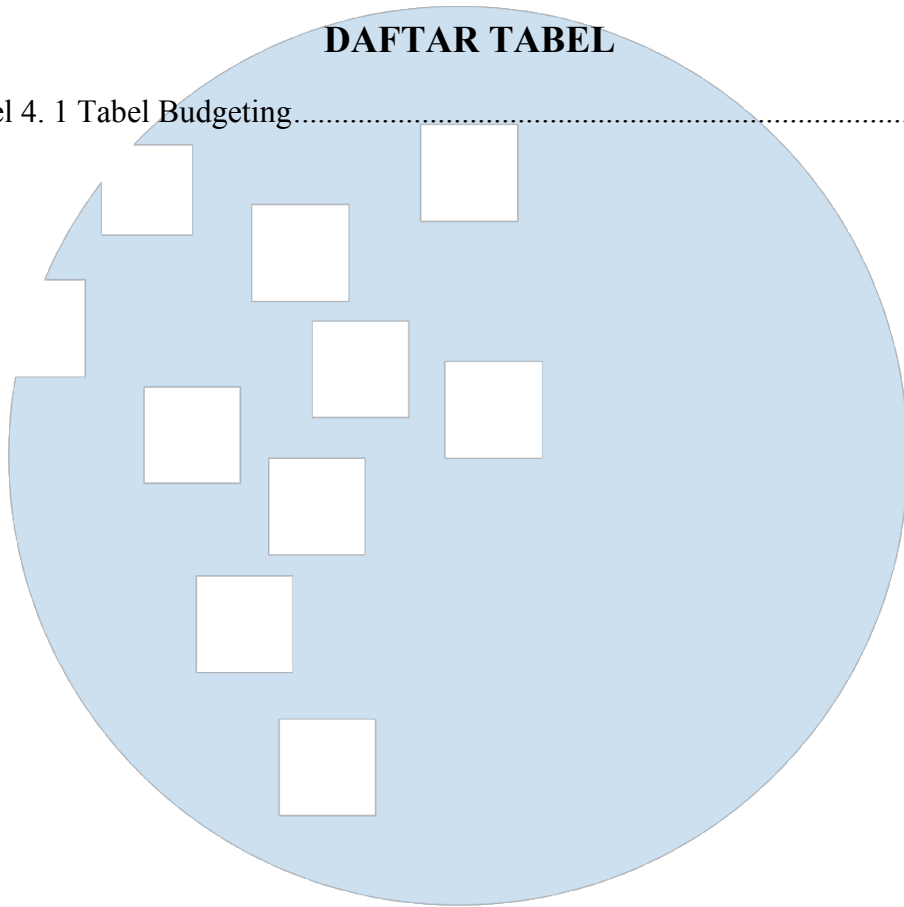
2.1.3.2	Copywriting.....	12
2.1.4	Grid	13
2.1.5	Fotografi.....	15
2.2	Promosi	18
2.2.1.	Jenis Promosi.....	18
2.2.2.	Tujuan Promosi.....	19
2.2.3.	Fungsi Promosi.....	20
2.2.4.	Media Promosi	20
2.3	Iklan	21
2.4	Pariwisata	22
2.4.1.	Jenis-Jenis Pariwisata.....	22
2.5	Wisata Pulau Tunda	23
2.5.1.	Pulau Tunda	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		25
3.1	Metodologi Penelitian	25
3.1.1	Metode Kualitatif.....	25
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	40
3.2	Metodologi Perancangan.....	43
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		45
4.1.	Strategi Perancangan	45
4.1.1	Overview	45
4.1.2	Strategy	46
4.1.3	Ideas	47
4.1.3.1	Brainstorming.....	47
4.1.3.2	Keywords dan Big Ideas.....	48
4.1.3.3	Concept.....	48
4.1.4	Design	49
4.1.4.1	Moodboard	49
4.1.4.2	Color Palette	49
4.1.4.3	Typeface.....	50

4.1.4.4	Elemen Visual.....	50
4.1.5	Production	52
4.1.5.1	Perancangan Digital Poster and Banner	52
4.1.5.2	Perancangan Motion Graphic	57
4.1.5.5	Perancangan konten instagram	65
4.1.6	Implementation	66
4.1.6.1	Media Utama.....	66
4.2.	Analisis Perancangan	69
4.2.1	Analisis Instagram ads (key visual).....	69
4.2.2	Analisis Wall Branding & Hanging Alley KRL.....	73
4.2.3	Analisis Office Lift & Digital TV ads.....	74
4.2.4	Analisis Konten sosial media instagram	75
4.2.5	Analisis Tiktok	77
4.2.6	Analisis <i>Website</i>	77
4.2.7	Analisis Google ads	78
4.2.8	Analisis Standing Banner.....	79
4.2.9	Analisis Flyer.....	80
4.3.	Budgeting.....	80
BAB V	PENUTUP.....	82
5.1	Simpulan.....	82
5.2	Saran.....	83
DAFTAR	PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	88

U M W N
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Budgeting.....	80
---------------------------------	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis	5
Gambar 2. 2 Bentuk	6
Gambar 2. 3 Sistem Warna Aditif	6
Gambar 2. 4 Format Desain Berdasarkan Aspek Rasio	7
Gambar 2. 5 Keseimbangan	8
Gambar 2. 6 Hierarchy Visual	8
Gambar 2. 7 Unity & Variety	9
Gambar 2. 8 Old Style Typeface	10
Gambar 2. 9 Traditional Typeface	10
Gambar 2. 10 Modern Typeface	10
Gambar 2. 11 Slab Serif Typeface	11
Gambar 2. 12 Sans Serif Typeface	11
Gambar 2. 13 Blackletter Typeface	11
Gambar 2. 14 Script Typeface	12
Gambar 2. 15 Display Typeface	12
Gambar 2. 16 Single-Column Grid	13
Gambar 2. 17 Multi-Column Grid	14
Gambar 2. 18 Modular Grid	14
Gambar 2. 19 Proporsi	15
Gambar 2. 20 Keseimbangan dalam Fotografi	16
Gambar 2. 21 Garis dalam Fotografi	16
Gambar 2. 22 Penekanan dalam Fotografi	17
Gambar 2. 23 Framing dalam Fotografi	17
Gambar 2. 24 Bauran Promosi	18
Gambar 2. 25 Area Snorkeling dan Diving Pulau Tunda	24
Gambar 3. 1 Dermaga U5 Pantai Mutiara	26
Gambar 3. 2 Dermaga Wisatawan Pulau Tunda	26
Gambar 3. 3 Pemukiman Pulau Tunda	27
Gambar 3. 4 Spot Snorkeling Pulau Tunda	28
Gambar 3. 5 Wawancara dengan Kapi Selaku Ketua Pokdarwis Pulau Tunda	31
Gambar 3. 6 Wawancara dengan Lurah dan Wakilnya	32
Gambar 3. 7 Wawancara dengan Masyarakat Setempat	33
Gambar 3. 8 Wawancara dengan Sobri Penggiat Wisata Pulau Tunda	34
Gambar 3. 9 Tangkapan Layar <i>Website</i> Wisata Pulau Tunda	37
Gambar 3. 10 Tangkapan Layar Instagram Wisata Pulau Tunda	37
Gambar 3. 11 Tangkapan Layar <i>Website</i> Wisata Pulau Pramuka	38
Gambar 3. 12 Tangkapan Layar Instagram Wisata Pulau Pramuka	39
Gambar 3. 13 Tangkapan Layar <i>Website</i> Wisata Ancol	39
Gambar 3. 14 Diagram Minat Responden Terhadap Wisata	41
Gambar 3. 15 Diagram Minat Responden Terhadap Wisata Pulau Tunda	42
Gambar 3. 16 Diagram Frekuensi Penggunaan Media oleh Responden Terhadap Wisata	42

Gambar 4. 1 Consumer Journey.....	47
Gambar 4. 2 Mind Mapping.....	48
Gambar 4. 3 Moodboard.....	49
Gambar 4. 4 Color Palette.....	50
Gambar 4. 5 Typeface.....	50
Gambar 4. 6 Aset Foto.....	51
Gambar 4. 7 Visual Asset 2.....	52
Gambar 4. 8 Layout Sketch.....	53
Gambar 4. 9 Proses Perancangan Digital Poster dan Banner 1.....	53
Gambar 4. 10 Proses Perancangan Digital Poster dan Banner 2.....	54
Gambar 4. 11 Proses Perancangan Digital Poster dan Banner 3.....	55
Gambar 4. 12 Hasil Perancangan Instagram Digital Poster Feeds.....	55
Gambar 4. 13 Hasil Perancangan Alternatif Instagram Digital Poster Feeds 2....	56
Gambar 4. 14 Perancangan Google Ads.....	56
Gambar 4. 15 Perancangan Google Ads 2.....	57
Gambar 4. 16 Perancangan Motion Graphic.....	58
Gambar 4. 17 Perancangan Desain Visual Website.....	59
Gambar 4. 18 Hasil Desain Visual Website.....	60
Gambar 4. 19 Proses Perancangan Hanging Alley.....	61
Gambar 4. 20 Proses Perancangan Wall Branding.....	62
Gambar 4. 21 Hasil Perancangan Wall Branding.....	62
Gambar 4. 22 Proses Perancangan Flyer.....	63
Gambar 4. 23 Proses Perancangan Standing Banner.....	64
Gambar 4. 24 Proses Perancangan Lift Ads.....	64
Gambar 4. 25 Proses Perancangan Konten Instagram.....	65
Gambar 4. 26 Hasil Perancangan Konten Instagram.....	65
Gambar 4. 27 Tangkapan Layar Video Dokumentasi untuk Konten Highlight ...	66
Gambar 4. 28 Instagram Feeds Ads.....	70
Gambar 4. 29 Instagram Feeds Ads Mockup.....	72
Gambar 4. 30 Instagram Story Ads Mockup.....	73
Gambar 4. 31 KRL Wall Branding dan Hanging Alley.....	73
Gambar 4. 32 KRL Wall Branding & Hanging Alley Mockup.....	74
Gambar 4. 33 Office Lift Mockup.....	75
Gambar 4. 34 Digital TV Ads Mockup.....	75
Gambar 4. 35 Instagram Feeds Content.....	76
Gambar 4. 36 Konten Sosial Media.....	76
Gambar 4. 37 Tiktok ads Mockup.....	77
Gambar 4. 38 Website Design Mockup.....	78
Gambar 4. 39 Leaderboard Google Ads Mockup.....	78
Gambar 4. 40 Half Page Google Ads Mockup.....	79
Gambar 4. 41 Standing Banner Mockup.....	79
Gambar 4. 42 Flyer Mockup.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Kartu Bimbingan	88
Lampiran B Turnitin	90
Lampiran C Hasil Kuesioner	93
Lampiran D Transkrip Wawancara.....	101

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA