

**PERANCANGAN PROMOSI KAFE SANDWICH ATTACK  
DI TANGERANG KOTA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**OWEN ANANDA PUTRA  
0000031735**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN PROMOSI KAFE SANDWICH ATTACK**

**DI TANGERANG KOTA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Owen Ananda Putra  
0000031735**

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

**TANGERANG**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Owen Ananda Putra  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000031735  
Program Studi : Fakultas Seni dan Desain

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN PROMOSI KAFE SANDWICH ATTACK DI TANGERANG KOTA

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, 9 Januari 2024



Owen Ananda Putra

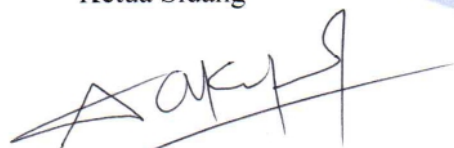
## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN PROMOSI KAFE SANDWICH ATTACK DI  
TANGERANG KOTA**

Oleh  
Nama : Owen Ananda Putra  
NIM : 00000031735  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

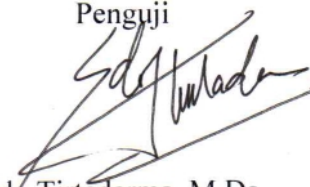
Telah diujikan pada hari Rabu, 03 Januari 2024  
Pukul 09.00 s.d 09.45 an dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



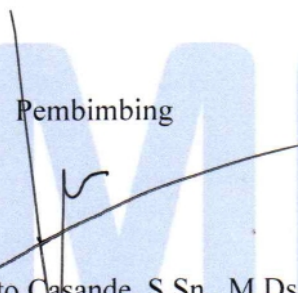
Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/E067811

Penguji



Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/E071279

Pembimbing



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501/E081436

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 : Owen Ananda Putra  
NIM : 00000031735  
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 PROMOSI KAFE SANDWICH ATTACK DI KOTA TANGERANG**

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, 15 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Owen Ananda Putra)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini meski harus dengan waktu dua semester perkuliahan dengan judul “Perancangan Promosi Kafe Sandwich Attack di Tangerang Kota” yang dilakukan untuk dapat memenuhi salah satu syarat lulus untuk dapat mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

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 esain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Yohanes Ladita Patriyoso, S.I.Kom., sebagai narasumber yang telah memberikan informasi terkait Kafe Sandwich Attack.
7. Ignatius Bima Batista, S.E., Birgitta Annabel Luissa, S.Ds., sebagai teman yang telah memberikan bantuan baik secara material dan moral.
8. Rafiq Ramadhan S.T., Alzakhi Yuma Devka A.md.,Tra., Muhammad Iqbal Rizkiansyah Putra Bangun S.T., sebagai narasumber yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan penulis.

9. Tasya Shabrina, S.Ds., sebagai narasumber dari Noice Padcast
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman penulis lainnya yang telah memberikan bantuan dukungan untuk tetap semangat

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai informasi maupun sumber inspirasi bagi pembaca lainnya.

Tangerang, 15 Desember 2023



(Owen Ananda Putra)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN PROMOSI KAFE SANDWICH ATTACK DI

## TANGERANG KOTA

Owen Ananda Putra

### ABSTRAK

Sandwich Attack merupakan sebuah kafe yang menawarkan berbagai makanan dan minuman, khususnya *western food* dan *sandwich* dengan konsep kafe *communal space* dengan tema garden, kafe yang berada di Tangerang Kota ini dapat menjadi sebuah wadah untuk para pelaku seni untuk menaungi karya karya mereka di Tangerang, seperti musik, seni rupa, dan lainnya. Sandwich Attack memiliki kendala dalam promosinya yang menyebabkan kurangnya awereness pada masyarakat Tangerang, permasalahan dari kurangnya strategi dan visual yang belum bisa menyampaikan nilai dari brand serta visual yang kurang menarik, sehingga target penjualan pun belum dapat terpenuhi secara optimal. Pentingnya keberadaan kafe Sandiwch Attack ini dapat memberikan kontribusi kepada PDB atau Produk Domestik Bruto dan juga sebagai kafe yang dapat menaungi karya dari para pelaku seni di Tangerang. Dengan adanya wadah seni yang baik diharapkan dapat meningkatkan semangat para pelaku seni untuk tetap berkarya dan berinovasi, dan juga dapat berdampak positif pada peningkatan ekonomi daerah terutama dalam bidang pariwisata dan kuliner.

**Kata kunci:** promosi, kafe, *western food*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PROMOTIONAL DESIGN OF SANDWICH ATTACK CAFE IN TANGERANG CITY

Owen Ananda Putra

## ABSTRACT (English)

*Sandwich Attack is a cafe that offers a variety of foods and drinks, especially western food and sandwiches with the concept of a communal space cafe with a garden theme, this cafe in Tangerang City can be a forum for artists to house their work in Tangerang, such as music, fine arts, and others. Sandwich Attack has obstacles in its promotion which causes a lack of awareness in the Tangerang community, problems from a lack of strategy and visuals that have not been able to convey the value of the brand and visuals that are less attractive, so that sales targets have not been met optimally. The importance of the existence of this Sandwich Attack cafe can contribute to GDP or Gross Domestic Product and also as a cafe that can meet the work of artists in Tangerang. With a good art platform, it is hoped that it can increase the enthusiasm of artists to continue working and innovating, and can also have a positive impact on improving the regional economy, especially in the tourism and culinary fields.*

**Keywords:** *promotion, kafe, western food*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
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 .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis .....	6
2.1.1 Elemen Desain.....	6
2.1.2 Prinsip Desain.....	9
2.2 Tipografi.....	11
2.3 Layout.....	14
2.4 Fotografi .....	14
2.5 Grid.....	14
2.5.1 Komponen Grid .....	15
<b>2.5.2 Jenis Grid .....</b>	<b>16</b>
2.6 Copywriting.....	19
2.6.1 Peran Copywriting.....	19
2.7 Kampanye.....	21
2.7.1 Jenis Kampanye.....	21

2.8	Promosi.....	23
2.8.1	Tujuan.....	23
2.8.2	Jenis-Jenis Promosi.....	23
2.8.3	<i>Promotional Mix</i> .....	24
2.9	Pesan Iklan.....	25
2.10	AISAS.....	25
2.11	Art Directing.....	26
2.12	Kafe.....	26
2.13	Sandwich Attack.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....		28
3.1	Metodologi Penelitian.....	28
3.1.1	Wawancara.....	29
3.1.2	Kuesioner.....	32
3.1.3	Studi Eksisting.....	37
3.1.4	Studi Referensi.....	38
3.2	Metodologi Perancangan.....	40
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		42
4.1	Strategi Perancangan.....	42
4.1.1	<i>Orientation</i> .....	42
4.1.2	<i>Analysis</i> .....	43
4.1.2.1	Creative Brief.....	43
4.1.2.2	Strategi Media Berdasarkan AISAS.....	47
4.1.3	<i>Concepts</i> .....	48
4.1.3.1	<i>Big Idea</i> .....	49
4.1.3.2	<i>Moodboard</i> .....	51
4.1.3.3	<i>Lifestyle Board</i> .....	52
4.1.3.4	<i>Color Palette</i> .....	54
4.1.3.5	<i>Tipografi</i> .....	55
4.1.3.6	<i>Grid</i> .....	56
4.1.3.7	<i>Copywriting</i> .....	58
4.1.4	<i>Design</i> .....	59
4.1.4.1	Perancangan Visual Fotografi.....	60
4.1.4.2	Perancangan Sketsa Setiap Media.....	61
4.1.5	<i>Implementation</i> .....	62

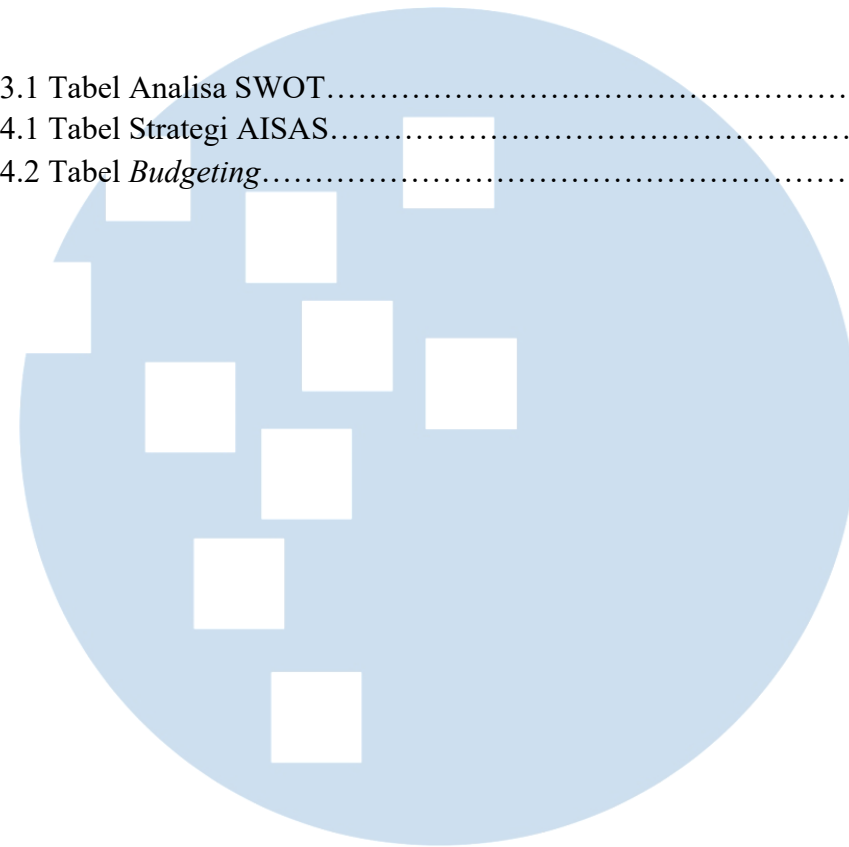
4.1.5.1 Instagram Feeds.....	63
4.1.5.2 Instagram Story Ads.....	64
4.1.5.3 Youtube Ads.....	67
4.1.5.4 X Banner.....	68
4.1.5.5 Tiktok Ads.....	70
4.1.5.6 Merchandise.....	73
4.2 Analisis Perancangan.....	76
4.2.1 Analisis Desain Instagram Feeds.....	76
4.2.2 Analisis Desain Instagram Story Ads.....	78
4.2.3 Analisis Desain Youtube Ads.....	81
4.2.4 Analisis Desain X Banner.....	82
4.2.5 Analisis Tiktok Ads.....	84
4.2.6 Analisis Desain Merchandise.....	86
4.3 Budgeting.....	87
BAB V PENUTUP.....	90
5.1 Simpulan.....	90
<b>5.2 Saran</b> .....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xv

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisa SWOT.....	37
Tabel 4.1 Tabel Strategi AISAS.....	47
Tabel 4.2 Tabel <i>Budgeting</i> .....	88



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

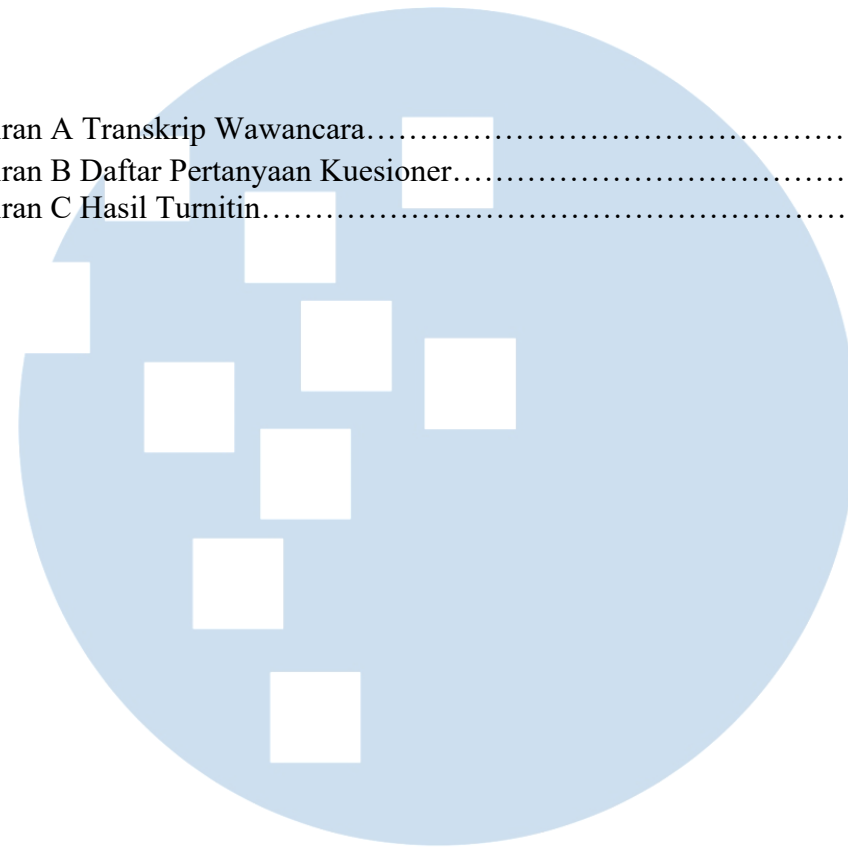
Gambar 2.1 Contoh Garis.....	5
Gambar 2.2 Contoh Bentuk.....	6
Gambar 2.3 Sistem Warna Primer.....	6
Gambar 2.4 Tekstur Taktik.....	7
Gambar 2.5 Tekstur Visual.....	7
Gambar 2.6 Contoh Format.....	9
Gambar 2.7 Contoh Keseimbangan.....	9
Gambar 2.8 Contoh Hierarki Visual.....	10
Gambar 2.9 Contoh Ritme.....	10
Gambar 2.10 Contoh Kesatuan.....	11
Gambar 2.11 Font Futura.....	12
Gambar 2.12 Font Freestyle.....	12
Gambar 2.13 Font Egyptian.....	13
Gambar 2.14 Single Column.....	17
Gambar 2.15 Multi Column.....	17
Gambar 2.16 Modular.....	18
Gambar 2.17 Hierarchial.....	18
Gambar 2.18 Aisas.....	25
Gambar 3.1 Wawancara Dengan Yosho.....	29
Gambar 3.2 FGD.....	30
Gambar 3.3 Wawancara Dengan Tasya.....	31
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner.....	33
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner.....	33
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner.....	34
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner.....	34
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner.....	34
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner.....	35
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner.....	35
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner.....	35
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner.....	36
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner.....	36
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner.....	36
Gambar 3.15 Iklan Seven Speed.....	39
Gambar 3.16 Iklan Seven Speed.....	40
Gambar 4.1 Mindmap.....	48
Gambar 4.2 Moodboard.....	51

Gambar 4.3 Lifestyle Board.....	52
Gambar 4.4 Lifestyle Board.....	53
Gambar 4.5 Color Palette.....	54
Gambar 4.6 Font Sans Serif dan Serif.....	55
Gambar 4.7 Modular Grid.....	56
Gambar 4.8 Two Column.....	57
Gambar 4.9 Hasil Foto.....	60
Gambar 4.10 Sketsa.....	62
Gambar 4.11 Sketsa.....	63
Gambar 4.12 Layout.....	64
Gambar 4.13 Implementasi.....	64
Gambar 4.14 Mockup.....	64
Gambar 4.15 Sketsa.....	65
Gambar 4.16 Implementasi.....	66
Gambar 4.17 Sketsa.....	67
Gambar 4.18 Implementasi.....	68
Gambar 4.19 Sketsa.....	68
Gambar 4.20 Implementasi.....	69
Gambar 4.21 Storyboard.....	70
Gambar 4.22 Proses Editing.....	72
Gambar 4.23 Proses Editing.....	73
Gambar 4.24 Implementasi.....	74
Gambar 4.25 Implementasi.....	75
Gambar 4.26 Ig Feeds.....	76
Gambar 4.27 Ig Story.....	79
Gambar 4.28 Youtube Ads.....	81
Gambar 4.29 X Banner.....	82
Gambar 4.30 Mockup Tiktok.....	84
Gambar 4.31 Baju.....	86
Gambar 4.32 Gantungan Kunci.....	86

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 LAMPIRAN

Lampiran A Transkrip Wawancara.....	xv
Lampiran B Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	xxxi
Lampiran C Hasil Turnitin.....	xxxvi



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA