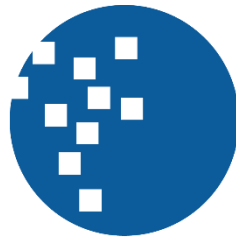


PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN BUMBU MOYANG

BAGI REMAJA AKHIR USIA 18–24 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Ellen Senjaya

00000044141

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN BUMBU MOYANG

BAGI REMAJA AKHIR USIA 18–24 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Ellen Senjaya

00000044141

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ellen Senjaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044141

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN BUMBU MOYANG BAGI REMAJA AKHIR USIA 18–24 TAHUN

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, 31 Mei 2024

UMIN



(Ellen Senjaya)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN BUMBU MOYANG
BAGI REMAJA AKHIR USIA 18–24 TAHUN**

Oleh

Nama : Ellen Senjaya
NIM : 00000044141
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

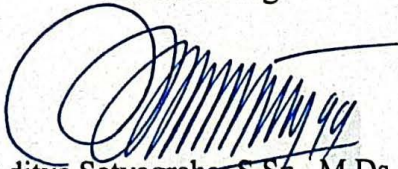
Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN BUMBU MOYANG BAGI REMAJA AKHIR USIA 18–24 TAHUN

Oleh
Nama : Ellen Senjaya
NIM : 00000044141
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Penguji



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

Pembimbing



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ellen Senjaya
NIM : 00000044141
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN BUMBU MOYANG
BAGI REMAJA AKHIR USIA 18–24 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**

Tangerang, 20 Mei 2024



(Ellen Senjaya)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena tugas akhir yang berjudul “Perancangan Promosi Restoran Bumbu Moyang bagi Remaja Akhir Usia 18–24 Tahun” dapat diselesaikan tepat waktu. Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis tertarik untuk merancang promosi Bumbu Moyang karena memiliki minat dalam merek yang memiliki keunikan. Setiap kali menemukan suatu merek yang unik dengan kualitas yang baik dan *review* positif, penulis berencana untuk membeli produk atau jasa yang mereka tawarkan. Meskipun Bumbu Moyang merupakan restoran tradisional Indonesia yang unik dengan dekorasi *vintage*-nya, Bumbu Moyang mengalami penurunan omzet dan jumlah pengunjung. Melalui masalah yang dihadapi Bumbu Moyang, penulis terdorong untuk memperluas pengenalan keunikan Bumbu Moyang agar lebih diketahui oleh masyarakat.

Selama proses pembuatan tugas akhir ini, penulis menerima dukungan, kritik, serta saran yang konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih 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 Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara dan Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
4. Tan Ratna Juwita, sebagai pemilik dan narasumber Bumbu Moyang yang telah memperbolehkan penulis dalam menggunakan mereknya untuk perancangan tugas akhir ini.

5. Lie Vania Buntaran, Emilie Priscilla, dan Cindani Dara Tiono yang telah berkontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini sebagai narasumber untuk wawancara *beta test*.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman saya Lie Vania Buntaran, Cynthia Wina Luster, Valencia Michelle Tanakoman, dan Rahuel Gabriella yang telah memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan pengaruh positif, baik untuk para pembaca, pihak universitas, dan restoran Bumbu Moyang. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Ellen Senjaya)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROMOSI RESTORAN BUMBU MOYANG

BAGI REMAJA AKHIR USIA 18–24 TAHUN

(Ellen Senjaya)

ABSTRAK

Bumbu Moyang merupakan restoran yang didirikan pada tahun 2011 di Pantai Indah Kapuk, Jakarta Utara. Bumbu Moyang menyajikan masakan favorit tradisional Indonesia dari Sabang sampai Merauke dengan menggunakan bumbu rempah-rempah tanpa pelezat buatan. Mengusung tema makan di rumah dengan nuansa tempo dulu, interior Bumbu Moyang dilengkapi dengan beragam koleksi antik dan *vintage* klasik yang menampilkan budaya dan benda keseharian pada Indonesia masa lampau. Dalam proses perancangan, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yang terdiri dari observasi, wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Berdasarkan wawancara dengan pemilik Bumbu Moyang, Tan Ratna Juwita, diketahui Bumbu Moyang mengalami penurunan omzet dan jumlah pengunjung sebesar 50% dari sebelum pandemi. Hingga saat ini, Bumbu Moyang mengalami kesulitan dalam membangkitkan omzetnya karena memiliki keterbatasan media promosi dan kalah bersaing dengan restoran baru. Berdasarkan hasil kuesioner, diketahui 68% responden tidak mengetahui Bumbu Moyang dan 23% belum pernah mengunjunginya meskipun mengetahui Bumbu Moyang. Apabila masalah yang dihadapi tidak segera diatasi, Bumbu Moyang dapat mengalami kebangkrutan yang juga berkaitan dengan pelestarian makanan tradisional Indonesia di tengah budaya asing dan globalisasi. Oleh karena itu, Bumbu Moyang perlu meningkatkan visibilitas *unique selling point*-nya melalui promosi yang efektif dengan visual yang menarik di berbagai media agar tetap bisa bersaing dengan restoran baru dan membangkitkan omzet.

Kata kunci: Promosi, restoran, kuliner tradisional Indonesia

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

BUMBU MOYANG RESTAURANT PROMOTIONAL DESIGN

FOR LATE ADOLESCENTS AGED 18–24 YEARS

(Ellen Senjaya)

ABSTRACT (English)

Bumbu Moyang is a restaurant founded in 2011 in Pantai Indah Kapuk, North Jakarta. Bumbu Moyang serves favorite traditional Indonesian dishes from Sabang to Merauke, using authentic spice blends without artificial flavor enhancers. Embracing the theme of dining at home with a vintage touch, Bumbu Moyang's interior is adorned with various classic antique and vintage collections showcasing the culture and everyday items from Indonesia's past. In the design process, the author conducted qualitative research using methods such as observation, interviews, questionnaires, existing studies, and reference studies. Based on an interview with the owner of Bumbu Moyang, Tan Ratna Juwita, it was revealed that Bumbu Moyang experienced a 50% decrease in revenue and visitors since the pandemic. Up to now, Bumbu Moyang has struggled to revive its revenue due to limited promotional media and competition with new restaurants. According to the questionnaire results, 68% of respondents are not aware of Bumbu Moyang, and 23% have never visited despite knowing about it. If the issues are not promptly addressed, Bumbu Moyang could face bankruptcy, which also relates to the preservation of traditional Indonesian cuisine amidst foreign cultures and globalization. Therefore, Bumbu Moyang needs to enhance the visibility of its unique selling points through effective and visually appealing promotions across various media to compete with new restaurants and boost revenue.

Keywords: *Promotion, restaurant, Indonesia traditional culinary*

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 PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
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 Warna	6
2.1.1.1 Elemen Warna	6
2.1.1.2 Kombinasi Warna	7
2.1.1.3 Psikologis Warna	10
2.1.2 Tipografi	12
2.1.2.1 Jenis Tipografi	12
2.1.2.2 Prinsip Tipografi	14
2.1.3 <i>Layout</i>	14
2.1.3.1 Jenis <i>Layout</i>	14
2.1.3.2 <i>Laws of Perceptual Organization</i>	15
2.1.4 <i>Grid</i>	16
2.1.4.1 Elemen <i>Grid</i>	16

2.1.4.2	Jenis <i>Grid</i>	18
2.1.5	Fotografi	20
2.1.5.1	Jenis Fotografi	20
2.1.5.2	Komposisi Fotografi	22
2.1.6	Ilustrasi	25
2.1.6.1	Jenis Ilustrasi	25
2.1.6.2	Fungsi Ilustrasi	27
2.2	Promosi	29
2.2.1	Tujuan Promosi	29
2.2.2	Fungsi Promosi	30
2.2.3	Jenis Promosi	31
2.2.4	Media Periklanan dalam Promosi	32
2.2.5	Strategi Promosi	33
2.3	Kuliner	34
2.3.1	Ruang Lingkup Kuliner	34
2.3.2	Kuliner dan Makanan Tradisional	35
2.3.3	Restoran Tradisional	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		38
3.1	Metodologi Penelitian	38
3.1.1	Observasi	38
3.1.1.1	Hasil Observasi	39
3.1.1.2	Analisis SWOT Bumbu Moyang	44
3.1.1.3	Kesimpulan Observasi Bumbu Moyang	45
3.1.2	Wawancara	46
3.1.1.1	Hasil Wawancara	46
3.1.1.2	Kesimpulan Wawancara	48
3.1.2	Kuesioner	49
3.1.1.1	Hasil Kuesioner	50
3.1.1.2	Kesimpulan Kuesioner	56
3.1.2	Studi Eksisting	57
3.1.2.1	Dapur Babah Elite	57
3.1.2.2	Pondok Kemangi	60

3.1.2.3	Kesimpulan Studi Eksisting.....	63
3.1.3	Studi Referensi.....	64
3.1.3.1	Marjan Boudoin.....	64
3.1.3.2	Amaterasun.....	68
3.1.3.3	Kesimpulan Studi Referensi.....	72
3.2	Metodologi Perancangan.....	72
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	74
4.1	Strategi Perancangan.....	74
4.1.1	Orientasi.....	75
4.1.2	Analisis.....	76
4.1.2.1	Analisis SWOT Bumbu Moyang.....	76
4.1.2.2	Tujuan dan Sasaran Promosi.....	77
4.1.2.3	Strategi Media Promosi.....	80
4.1.2.4	<i>Timeline</i> Media Promosi.....	83
4.1.3	Konsep.....	84
4.1.3.1	<i>Mind Map</i>	84
4.1.3.2	<i>Big Idea</i> dan <i>Tagline</i>	86
4.1.3.3	Konsep.....	86
4.1.3.4	<i>Mood Board</i>	87
4.1.3.5	Referensi Desain.....	90
4.1.3.6	<i>Copywriting</i>	91
4.1.4	Desain.....	92
4.1.4.1	Perancangan Aset Desain.....	92
4.1.4.2	Tahap <i>Reach</i>	107
4.1.4.3	Tahap <i>Act</i>	116
4.1.4.4	Tahap <i>Convert</i>	128
4.1.4.5	Tahap <i>Engage</i>	135
4.1.5	Implementasi.....	141
4.1.6	Analisis Bimbingan Spesialis.....	141
4.2	Analisis Perancangan.....	142
4.2.1	Analisis Warna.....	142
4.2.2	Analisis Tipografi.....	143

4.2.3 Analisis Fotografi.....	143
4.2.4 Analisis Ilustrasi	143
4.2.5 Analisis <i>Layout</i>	144
4.2.6 Analisis Desain Instagram <i>Ads</i>	145
4.2.7 Analisis Desain Facebook <i>Ads</i>	146
4.2.8 Analisis Desain <i>Billboard</i>	147
4.2.9 Analisis Desain <i>Roll Up Banner</i>	148
4.2.10 Analisis Desain <i>Neon Box Motor</i>	149
4.2.11 Analisis Desain <i>Vehicle Ads Mobil</i>	150
4.2.12 Analisis Desain <i>Roadside Flag</i>	151
4.2.13 Analisis Desain <i>Website</i>	152
4.2.14 Analisis Desain Buku Menu.....	153
4.2.15 Analisis Desain GoFood <i>Banner</i>	154
4.2.16 Analisis Desain Brosur <i>Challenge</i>	155
4.2.17 Analisis Desain <i>Tote Bag</i>	156
4.2.18 Analisis Desain <i>Mug</i>	157
4.2.19 Analisis Desain <i>Loyalty Card</i>	158
4.2.20 Analisis <i>Beta Test</i>	159
4.3 <i>Budgeting</i>	164
BAB V PENUTUP	165
5.1 Simpulan	165
5.2 Saran	167
DAFTAR PUSTAKA	xx
LAMPIRAN	xxiv

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 TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Bumbu Moyang	44
Tabel 3.2 Hasil Kuesioner mengenai Bumbu Moyang	51
Tabel 3.3 Hasil Kuesioner mengenai Media Promosi.....	55
Tabel 3.4 Analisis SWOT Dapur Babah Elite	59
Tabel 3.5 Analisis SWOT Pondok Kemangi	62
Tabel 3.6 Analisis SWOT Marjan Boudoin.....	67
Tabel 3.7 Analisis SWOT Amaterasun.....	71
Tabel 4.1 Analisis SWOT Bumbu Moyang	76
Tabel 4.2 Strategi Media Promosi.....	80
Tabel 4.3 <i>Timeline</i> Media Promosi	83
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i>	164

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna	6
Gambar 2.2 Elemen Warna	6
Gambar 2.3 <i>Monochromatic</i>	7
Gambar 2.4 <i>Analogous</i>	8
Gambar 2.5 <i>Complementary</i>	8
Gambar 2.6 <i>Triadic</i>	8
Gambar 2.7 <i>Split-Complementary</i>	9
Gambar 2.8 <i>Rectangular Color Scheme</i>	9
Gambar 2.9 <i>Square Palette</i>	10
Gambar 2.10 Psikologis Warna	10
Gambar 2.11 Jenis Tipografi	12
Gambar 2.12 <i>Laws of Perceptual Organization</i> pada Prinsip Gestalt	15
Gambar 2.13 Elemen <i>Grid</i>	17
Gambar 2.14 <i>Single-Column Grid</i>	18
Gambar 2.15 <i>Two-Column Grid</i>	19
Gambar 2.16 <i>Multicolumn Grid</i>	19
Gambar 2.17 <i>Modular Grid</i>	19
Gambar 2.18 <i>Hierarchical Grid</i>	20
Gambar 2.19 <i>Architectural Photography</i>	21
Gambar 2.20 <i>Travel Photography</i>	21
Gambar 2.21 <i>Camera Phone Photography</i>	21
Gambar 2.22 Komposisi Simetris	22
Gambar 2.23 Komposisi Radial	22
Gambar 2.24 Komposisi Diagonal	23
Gambar 2.25 Komposisi <i>Overlapping</i>	23
Gambar 2.26 Komposisi <i>Rule of Third</i>	23
Gambar 2.27 Komposisi <i>Pattern</i>	24
Gambar 2.28 Komposisi <i>Framing</i>	24
Gambar 2.29 Komposisi Segitiga	24
Gambar 2.30 Ilustrasi Karikatur	25
Gambar 2.31 Ilustrasi Buku Anak	26
Gambar 2.32 Ilustrasi Iklan	26
Gambar 2.33 Ilustrasi Surat Kabar	27
Gambar 2.34 Ilustrasi Majalah	27
Gambar 3.1 Logo Bumbu Moyang	38
Gambar 3.2 Eksterior Bumbu Moyang	40
Gambar 3.3 Interior Bumbu Moyang	41
Gambar 3.4 <i>Banner</i> Promosi di Bumbu Moyang yang Tidak Relevan	41
Gambar 3.5 Hidangan Bumbu Moyang	42
Gambar 3.6 Media Promosi Bumbu Moyang	43
Gambar 3.7 Wawancara dengan Pemilik Bumbu Moyang	46

Gambar 3.8 Logo dan Instagram Dapur Babah Elite.....	57
Gambar 3.9 <i>Website</i> Dapur Babah Elite	58
Gambar 3.10 Logo dan Instagram <i>Post</i> Pondok Kemangi.....	60
Gambar 3.11 Instagram <i>Reels</i> Pondok Kemangi	61
Gambar 3.12 <i>Website</i> Pondok Kemangi	61
Gambar 3.13 <i>Banner</i> Pondok Kemangi	62
Gambar 3.14 Logo Marjan Boudoin	64
Gambar 3.15 Iklan Marjan Boudoin	65
Gambar 3.16 Iklan Sirup Marjan Boudoin.....	65
Gambar 3.17 Instagram Marjan Boudoin	66
Gambar 3.18 <i>Website</i> Marjan Boudoin.....	67
Gambar 3.19 Logo dan Promosi Amaterasun.....	68
Gambar 3.20 Instagram Amaterasun.....	69
Gambar 3.21 <i>Website</i> Amaterasun.....	70
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> Data	84
Gambar 4.2 <i>Mind Map</i> Kreatif.....	85
Gambar 4.3 Alternatif <i>Big Idea</i> dan <i>Tagline</i>	86
Gambar 4.4 <i>Mood Board</i> Warna.....	87
Gambar 4.5 <i>Mood Board</i> Tipografi	88
Gambar 4.6 <i>Mood Board</i> Fotografi.....	89
Gambar 4.7 <i>Mood Board</i> Ilustrasi.....	90
Gambar 4.8 Referensi Desain	90
Gambar 4.9 <i>Color Palette</i>	92
Gambar 4.10 Asal Referensi Warna Merah.....	93
Gambar 4.11 Asal Referensi Warna Cokelat.....	93
Gambar 4.12 Asal Referensi Warna Hijau.....	94
Gambar 4.13 Tipografi <i>Headline</i>	95
Gambar 4.14 Tipografi <i>Body Copy</i>	95
Gambar 4.15 Eksplorasi <i>Font Serif</i> dan <i>Handwritten</i>	96
Gambar 4.16 Pengolahan Aset Fotografi <i>Full Photo</i>	98
Gambar 4.17 Pengolahan Aset Fotografi <i>Background</i> Transparan	98
Gambar 4.18 Perancangan Aset Ilustrasi <i>Outline</i>	99
Gambar 4.19 Perancangan Aset Ilustrasi <i>Scribble Lines</i>	99
Gambar 4.20 <i>Layout Single-Column Grid</i> dan <i>Two-Column Grid</i>	100
Gambar 4.21 <i>Layout Multicolumn Grid</i>	100
Gambar 4.22 Desain Awal Sebelum Revisi.....	101
Gambar 4.23 Desain Awal Setelah Revisi Pertama.....	102
Gambar 4.24 Sketsa Desain	103
Gambar 4.25 Aset Fotografi Desain Awal.....	103
Gambar 4.26 Proses <i>Edit</i> Fotografi Desain Awal	104
Gambar 4.27 Eksplorasi <i>Font Sans Serif</i> dan <i>Serif</i> Desain Awal	105
Gambar 4.28 Eksplorasi <i>Font Serif</i> dan <i>Handwritten</i> Desain Awal.....	105
Gambar 4.29 Desain Awal Setelah Revisi Kedua.....	106

Gambar 4.30 Hasil Final Desain Awal	106
Gambar 4.31 <i>Plan</i> dan Sketsa Desain Instagram Ads Tahap <i>Reach</i>	107
Gambar 4.32 Desain Instagram Ads 1 Tahap <i>Reach</i>	108
Gambar 4.33 Desain Instagram Ads 2 Tahap <i>Reach</i>	108
Gambar 4.34 Desain Instagram Ads 3 Tahap <i>Reach</i>	109
Gambar 4.35 Sketsa Desain Facebook Ads Tahap <i>Reach</i>	109
Gambar 4.36 Desain Facebook Ads Tahap <i>Reach</i>	110
Gambar 4.37 Sketsa Desain <i>Billboard</i>	110
Gambar 4.38 Desain <i>Billboard</i>	111
Gambar 4.39 Sketsa Desain <i>Roll Up Banner</i>	111
Gambar 4.40 Desain <i>Roll Up Banner</i>	112
Gambar 4.41 Sketsa Desain <i>Neon Box Motor</i>	113
Gambar 4.42 Desain <i>Neon Box Motor</i>	113
Gambar 4.43 Sketsa Desain <i>Vehicle Ads Mobil</i>	114
Gambar 4.44 Desain <i>Vehicle Ads Mobil</i>	114
Gambar 4.45 Sketsa Desain <i>Roadside Flag</i>	115
Gambar 4.46 Desain <i>Roadside Flag</i>	115
Gambar 4.47 <i>Plan</i> dan Sketsa Desain Instagram Ads Tahap <i>Act</i>	116
Gambar 4.48 Desain Instagram Ads 1 Tahap <i>Act</i>	117
Gambar 4.49 Desain Instagram Ads 2 Tahap <i>Act</i>	117
Gambar 4.50 Desain Instagram Ads 3 Tahap <i>Act</i>	117
Gambar 4.51 Desain Instagram Ads 4 Tahap <i>Act</i>	118
Gambar 4.52 Desain Instagram Ads 5 Tahap <i>Act</i>	118
Gambar 4.53 Desain Instagram Ads 6 Tahap <i>Act</i>	119
Gambar 4.54 Desain Instagram Ads 7 Tahap <i>Act</i>	119
Gambar 4.55 Desain Instagram Ads 8 Tahap <i>Act</i>	120
Gambar 4.56 Desain Instagram Ads 9 Tahap <i>Act</i>	120
Gambar 4.57 Desain Instagram Ads 10 Tahap <i>Act</i>	121
Gambar 4.58 Desain Instagram Ads 11 Tahap <i>Act</i>	121
Gambar 4.59 Sketsa Desain Facebook Ads Tahap <i>Act</i>	122
Gambar 4.60 Desain Facebook Ads Tahap <i>Act</i>	122
Gambar 4.61 <i>Sitemap Website</i>	123
Gambar 4.62 <i>Rough Wireframe Website</i>	123
Gambar 4.63 Desain <i>Website</i>	124
Gambar 4.64 <i>Prototype Website</i>	125
Gambar 4.65 Sketsa Desain <i>Cover</i> dan Isi Buku Menu.....	126
Gambar 4.66 Desain <i>Cover</i> Buku Menu.....	126
Gambar 4.67 Desain Isi Buku Menu Versi 1	127
Gambar 4.68 Desain Isi Buku Menu Versi 2	127
Gambar 4.69 Penyusunan <i>Spread</i> Buku Menu	128
Gambar 4.70 <i>Plan</i> dan Sketsa Desain Instagram Ads Tahap <i>Convert</i>	129
Gambar 4.71 Desain Instagram Ads 1 Tahap <i>Convert</i>	129
Gambar 4.72 Desain Instagram Ads 2 Tahap <i>Convert</i>	130

Gambar 4.73 Desain Instagram Ads 3 Tahap <i>Convert</i>	130
Gambar 4.74 Desain Facebook Ads Tahap <i>Engage</i>	131
Gambar 4.75 Desain Facebook Ads Tahap <i>Convert</i>	131
Gambar 4.76 Sketsa Desain <i>Cover</i> dan Isi Brosur <i>Challenge</i>	132
Gambar 4.77 Desain <i>Cover</i> Brosur <i>Challenge</i>	132
Gambar 4.78 Desain Isi Brosur <i>Challenge</i>	133
Gambar 4.79 Penyusunan Desain Brosur <i>Challenge</i>	133
Gambar 4.80 Sketsa Desain GoFood <i>Banner</i>	134
Gambar 4.81 Desain GoFood <i>Banner</i>	134
Gambar 4.82 <i>Plan</i> dan Sketsa Desain Instagram Ads Tahap <i>Engage</i>	135
Gambar 4.83 Desain Instagram Ads 1 Tahap <i>Engage</i>	135
Gambar 4.84 Desain Instagram Ads 2 Tahap <i>Engage</i>	136
Gambar 4.85 Desain Instagram Ads 3 Tahap <i>Engage</i>	136
Gambar 4.86 Desain Instagram Ads 4 Tahap <i>Engage</i>	136
Gambar 4.87 Desain Facebook Ads Tahap <i>Engage</i>	137
Gambar 4.88 Desain Facebook Ads Tahap <i>Engage</i>	137
Gambar 4.89 Sketsa Desain <i>Tote Bag</i>	138
Gambar 4.90 Desain <i>Tote Bag</i>	138
Gambar 4.91 Sketsa Desain <i>Mug</i>	139
Gambar 4.92 Desain <i>Mug</i>	139
Gambar 4.93 Sketsa Desain <i>Loyalty Card</i>	140
Gambar 4.94 Desain <i>Loyalty Card</i>	140
Gambar 4.95 Perubahan Setelah Bimbingan Spesialis	141
Gambar 4.96 Implementasi Desain Instagram Ads	145
Gambar 4.97 Implementasi Desain Facebook Ads	146
Gambar 4.98 Implementasi Desain <i>Billboard</i>	147
Gambar 4.99 Implementasi Desain <i>Roll Up Banner</i>	148
Gambar 4.100 Implementasi Desain <i>Neon Box Motor</i>	149
Gambar 4.101 Implementasi Desain <i>Vehicle Ads Mobil</i>	150
Gambar 4.102 Implementasi Desain <i>Roadside Flag</i>	151
Gambar 4.103 Implementasi Desain <i>Website</i>	152
Gambar 4.104 Implementasi Desain Buku Menu	153
Gambar 4.105 Implementasi Desain GoFood <i>Banner</i>	154
Gambar 4.106 Implementasi Desain Brosur <i>Challenge</i>	155
Gambar 4.107 Implementasi Desain <i>Tote Bag</i>	156
Gambar 4.108 Implementasi Desain <i>Mug</i>	157
Gambar 4.109 Implementasi Desain <i>Loyalty Card</i>	158
Gambar 4.110 <i>Beta Test</i> Pertama.....	160
Gambar 4.111 <i>Beta Test</i> Kedua	161
Gambar 4.112 <i>Beta Test</i> Ketiga	162

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Pernyataan HAKI	xxiv
Lampiran B <i>Form</i> Bimbingan	xxvi
Lampiran C <i>Screenshot</i> Bimbingan	xxviii
Lampiran D Hasil Kuesioner	xxix
Lampiran E Transkrip Wawancara dengan Pemilik Bumbu Moyang	xxxvi
Lampiran F Transkrip Presentasi Penulis pada Wawancara <i>Beta Test</i>	xliv
Lampiran G Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> Pertama dengan Lie Vania Buntaran	xlviii
Lampiran H Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> Kedua dengan Emilie Priscilla	li
Lampiran I Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> Ketiga dengan Cindani Dara Tiono	liv
Lampiran J Hasil Turnitin	lvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA