

PERANCANGAN PROMOSI PRODUK MAINAN

EDUKASI LOKAL NOBIE TOYS



LAPORAN TUGAS AKHIR

Josephine Naomi Roberts

00000055462

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN PROMOSI PRODUK MAINAN

EDUKASI LOKAL NOBIE TOYS



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Josephine Naomi Roberts

00000055462

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Josephine Naomi Roberts
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055462
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN PROMOSI PRODUK MAINAN EDUKASI LOKAL NOBIE TOYS

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Desember 2024



.Josephine Naomi Roberts

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN PROMOSI MAINAN EDUKASI LOKAL NOBIE TOYS

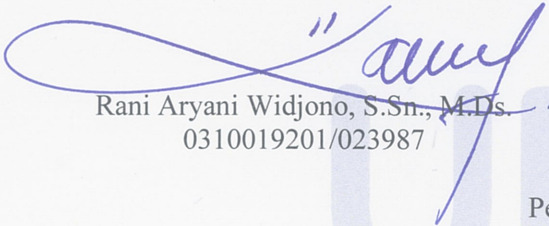
Oleh

Nama Lengkap : Josephine Naomi Roberts
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055462
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

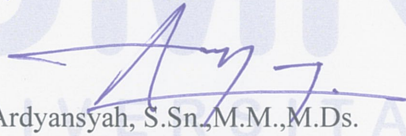
Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

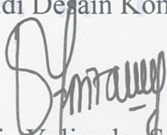
Penguji


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Pembimbing


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Josephine Naomi Roberts
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055462
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PROMOSI MAINAN
EDUKASI LOKAL NOBIE TOYS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Januari 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Josephine Naomi Roberts

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, 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 atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Promosi Produk Mainan Edukasi Lokal Nobie Toys” ini dengan baik. Tujuan dari penulisan penelitian tugas akhir ini adalah untuk merancang media promosi produk mainan lokal Nobie Toys dan untuk mendapat gelar Sarjana Desain.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, penulis tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Ardyansyah S.Sn.,M.M.,M.ds selaku Dosen Pembimbing yang mengarahkan dan membimbing berjalannya tugas akhir ini.
5. Pak Thamrin, sebagai narasumber yang memberikan data yang dibutuhkan oleh penulis.
6. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman yang membantu memberikan dukungan dan bantuannya dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Tangerang, 8 Januari 2025



Josephine Naomi Roberts

PERANCANGAN PROMOSI PRODUK MAINAN

EDUKASI LOKAL NOBIE TOYS

(Josephine Naomi Roberts)

ABSTRAK

Alat permainan edukatif merupakan benda yang dapat digunakan sebagai media atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan). Alat permainan edukatif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan anak. Di Indonesia, juga terdapat brand mainan edukatif lokal bernama Nobie Toys. Nobie Toys merupakan mainan edukatif yang berbahan dasar kayu yang sudah ada sejak tahun 2009. Brand ini belum memaksimalkan promosi melalui platform digital, promosi yang dilakukan hanya seputar Instagram dan E-commerce. Padahal menurut data dari We Are Social (We Are Social, 2023), jumlah engagement yang terjadi antara Masyarakat Indonesia dengan digital marketing sudah mencapai 70,9%. Perusahaan harus memanfaatkan peluang tersebut dengan membuat strategi serta selalu berinovasi agar mampu bersaing dengan brand lain. Penulis melakukan pengumpulan data dengan metode hybrid yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif. Untuk perancangan, penulis menggunakan metode dari Robin Landa dalam bukunya yang berjudul “Graphic Design Solutions” edisi ke-6. Dari pengumpulan data, disimpulkan bahwa Nobie Toys belum memanfaatkan promosi digital dengan maksimal sehingga belum dapat membuat audiens tertarik dengan produk mereka. Perancangan ini memiliki tujuan untuk merancang media promosi untuk Nobie Toys agar audiens tertarik dengan produk Nobie Toys dan melakukan pembelian.

Kata kunci: Mainan, Edukasi, Promosi, Anak

PROMOTIONAL MEDIA DESIGN FOR LOCAL EDUCATION TOYS NOBIE TOYS

(Josephine Naomi Roberts)

ABSTRACT (English)

Educational toys are objects that can be used as media or play tools that contain educational value. Educational toys are one of the factors that influence the development of children's abilities. In Indonesia, there is a local educational toy brand called Nobie Toys. Nobie Toys is an educational toy brand made from wood that has been around since 2009. This brand has not fully optimized their promotion through digital platforms; the promotion are limited to Instagram and e-commerce. However, according to data from We Are Social (We Are Social, 2023), engagement between the Indonesian public and digital marketing has reached 70.9%. The company should leverage this opportunity by developing strategies and continuously innovating to compete with other brands. The author collected data using a hybrid method, combining qualitative and quantitative approaches. For the design process, the author applied the method from Robin Landa's book, Graphic Design Solutions, 6th edition. Based on the data collected, it was concluded that Nobie Toys has not yet utilized digital promotion effectively, which has hindered their ability to attract the audience's interest in their products. This design aims to create promotional media for Nobie Toys to attract the audience's interest in their products and encourage purchases.

Keywords: Toys, Education, Promotion, Child

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 JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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.....	5
2.1 Promosi.....	5
2.1.1 Tujuan Promosi.....	5
2.1.2 Strategi Promosi	6
2.1.3 Bentuk- bentuk Promosi.....	8
2.1.4 Social Media Marketing	9
2.2 Media Promosi.....	10
2.2.1 Above The Line (ATL)	10
2.2.2 Below The Line (BTL)	10
2.2.3 Through The Line (TTL)	13
2.2.4 Media Sosial.....	13
2.2.5 Warna.....	17

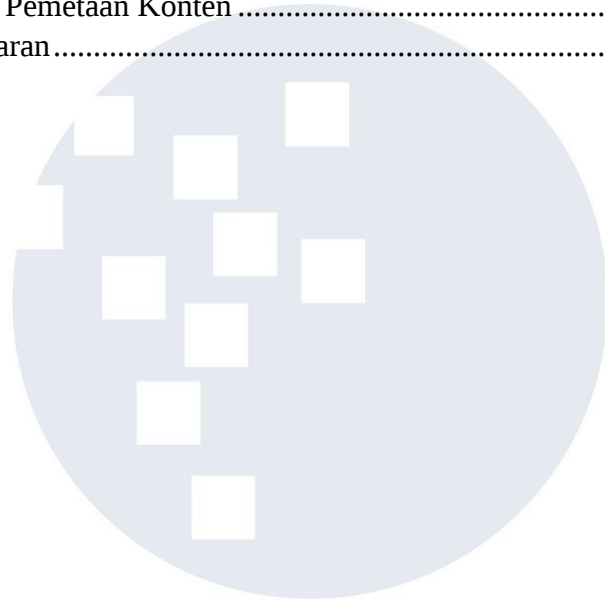
2.2.6 Tekstur	22
2.2.7 Typeface	22
2.2.8 Fotografi	24
2.2.11 Grid	31
2.2.12 Copywriting	32
2.2.13 Format	34
2.2.14 Keseimbangan	34
2.2.15 Hierarki Visual	34
2.2.16 Ritme	34
2.2.17 Kesatuan	34
2.3 Alat Permainan Edukatif	35
2.3.1 Prinsip Alat Permainan Edukatif	35
2.3.2 Jenis Alat Permainan Edukatif	36
2.3.3 Fungsi Alat Permainan Edukatif	37
2.4 Anak Usia Dini	39
2.4.1 Perkembangan	39
2.5 Penelitian yang Relevan	41
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42
3.1 Subjek Perancangan	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	43
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	44
3.3.1 Observasi	44
3.3.2 Wawancara	45
3.3.3 Kuesioner	45
3.3.4 FGD	47
3.3.5 Studi Eksisting	48
3.3.6 Studi Referensi	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	49
4.1 Hasil Perancangan	49
4.1.1 Orientation	49
4.1.2 Analysis	64

4.1.3 Conception	71
4.1.4 Desain	75
4.1.5 Implementation	83
4.2 Pembahasan Perancangan.....	83
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	84
4.2.2 Analisis Desain <i>Instagram</i>	87
4.2.3 Analisis Desain Poster.....	93
4.2.4 Analisis Desain Banner	94
4.2.5 Analisis E-commerce.....	95
4.2.6 Analisis Merchandise	96
4.2.7 Analisis Katalog Produk.....	97
4.2.8 Analisis Tiktok Video.....	99
4.2.9 Anggaran.....	99
BAB V PENUTUP.....	101
5.1 Simpulan	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	107



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 SWOT Aulion Toys	59
Tabel 4.2 SWOT Tom Wooden Toys	60
Tabel 4.3 SWOT Scoora	62
Tabel 4.4 SWOT Kinder Nook	64
Tabel 4. 5 Media Planning	68
Tabel 4. 6 Tabel Pemetaan Konten	75
Tabel 4. 7 Anggaran.....	99



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

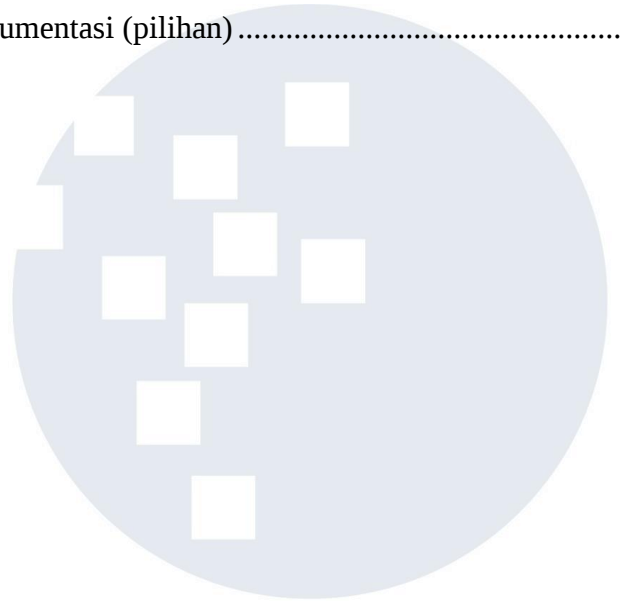
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster	11
Gambar 2.2 Banner	11
Gambar 2.3 Merchandise	12
Gambar 2.4 Katalog	12
Gambar 2.5 Ruang Warna (HSV)	18
Gambar 2.6 Warna Komplementer	19
Gambar 2.7 Warna Analogous	19
Gambar 2.8 Warna Triadic	20
Gambar 2.9 Split Komplementer	20
Gambar 2.10 Tetradic	21
Gambar 2. 11 Typeface Classification	23
Gambar 2. 12 Contoh Klasifikasi Typeface	23
Gambar 2.13 Fotografi Jurnalistik	25
Gambar 2. 14 Fotografi Still Life	26
Gambar 2. 15 Fotografi Potrait	26
Gambar 2. 16 Fotografi Komersil	27
Gambar 2.17 Fotografi Wedding	27
Gambar 2. 18 Fotografi Fashion	28
Gambar 2. 19 Fotografi Makanan	28
Gambar 2. 20 Fotografi Fine Art	29
Gambar 2. 21 Fotografi Landscape	29
Gambar 2. 22 Fotografi Wildlife	30
Gambar 2. 23 Foto Model	30
Gambar 2. 24 Foto Produk	31
Gambar 2. 25 Grid	32
Gambar 4. 1 Foto Wawancara dengan Pemilik Nobie Toys	50
Gambar 4. 2 Kuesioner 1	51
Gambar 4. 3 Kuesioner 2	51
Gambar 4. 4 Kuesioner 3	52
Gambar 4. 5 Kuesioner 4	52
Gambar 4. 6 Kuesioner 5	52
Gambar 4. 7 Kuesioner 6	53
Gambar 4. 8 Kuesioner 7	53
Gambar 4. 9 Kuesioner 8	54
Gambar 4. 10 Kuesioner 9	54
Gambar 4. 11 Instagram Nobie Toys	55
Gambar 4. 12 Shopee Nobie Toys	56
Gambar 4. 13 Foto Wawancara FGD	56
Gambar 4. 14 Aulian Toys	58

Gambar 4. 15 Wooden Toys	60
Gambar 4. 16 Scoora.....	62
Gambar 4. 17 Kinder's Nook.....	63
Gambar 4. 18 User pesona	69
Gambar 4. 19 Mindmapping	71
Gambar 4.20 Moodboard	73
Gambar 4.21 Warna	76
Gambar 4. 22 Proses Supergraphic	77
Gambar 4.23 Supergrafis	77
Gambar 4.24 Tipografi.....	78
Gambar 4. 25 Storyboard Tiktok	79
Gambar 4. 26 Proses Ilustrasi.....	80
Gambar 4. 27 Asset Ilustrasi	81
Gambar 4. 28 Foto Produk.....	82
Gambar 4. 29 Foto Model	82
Gambar 4. 30 Setting Kamera.....	83
Gambar 4. 31 Beta Test 1.....	84
Gambar 4. 32 Beta Test 2.....	84
Gambar 4. 33 Beta Test 3.....	85
Gambar 4. 34 Beta Test 4.....	85
Gambar 4. 35 Beta Test 5.....	86
Gambar 4. 36 Beta Test 6.....	86
Gambar 4. 37 Feed Instagram	87
Gambar 4. 38 Feed Instagram	89
Gambar 4. 39 Mockup Instagram	89
Gambar 4.40 Story Instagram	91
Gambar 4. 41 Mockup Instagram Story.....	91
Gambar 4. 42 Poster	93
Gambar 4.43 Banner	94
Gambar 4. 44 Mockup Banner	94
Gambar 4. 45 E-commerce	95
Gambar 4. 46 Mockup E-commerce	96
Gambar 4. 47 Merchandise Totebag	96
Gambar 4. 48 Merchandise Sticker.....	97
Gambar 4. 49 Katalog Produk.....	98
Gambar 4. 50 Mockup Katalog.....	98
Gambar 4. 51 Tiktok Video	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin (maks. 20%)	107
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	107
Lampiran 3 NDA & NDS	109
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	115
Lampiran 5 Dokumentasi (pilihan)	118



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA