

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KINGTUNA MANADO



LAPORAN TUGAS AKHIR

Gamaliel Moshes
00000055468

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KINGTUNA MANADO



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Gamaliel Moshes
00000055468**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gamaliel Moshes
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KINGTUNA MANADO

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, 15 Desember 2025



(Gamaliel Moshes)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gamaliel Moshes

Lengkap

NIM : 00000055468

Program : Desain Komunikasi Visual

Studi

Judul : Perancangan Media Promosi Kingtuna Manado

Laporan

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
2. Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Gamaliel Moshes)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KINGTUNA MANADO

Oleh

Nama Lengkap : Gamaliel Moshes
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

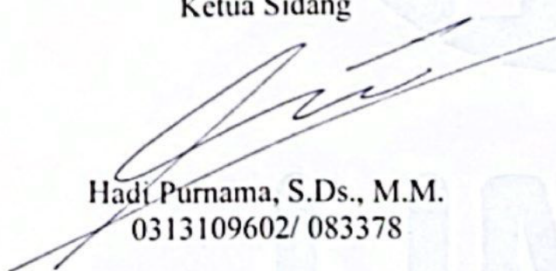
Telah diujikan pada hari Senin, 12 Januari 2026

Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Penguji



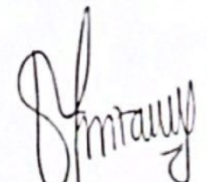
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Pembimbing



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
260774675230193/ 100194

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gamaliel Moshes
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055468
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
KINGTUNA MANADO

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, 15 Desember 2025



(Gamaliel Moshes)

* 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 syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa, berkat Tuhan penulis dapat mengerjakan tugas akhir dengan baik. Penulis juga ingin berterimakasih atas dasar dukungan yang sudah diberikan oleh para dosen, keluarga, maupun teman-teman. Harapan dari penulis untuk tugas ini dapat menjadi manfaat bagi yang akan menjalankan tugas akhir maupun bagi yang ingin merancang media promosi.

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. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Berbagai Narasumber yang telah membantu untuk wawancara sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang telah membantu saya untuk memberikan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik

Harapan semoga karya ilmiah ini akan berguna serta memberikan wawasan dan ilmu yang lebih luas bagi para pembaca.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Gamaliel Moshes)

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KINGTUNA MANADO

(Gamaliel Moshes)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media promosi yang efektif untuk restoran Kingtuna Manado yang menghadapi penurunan penjualan dan persaingan ketat dengan kompetitor di sekitarnya. Masalah yang ditemukan adalah kurangnya konsistensi dalam pembuatan konten promosi, seperti penggunaan warna, font, dan logo yang khas. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) untuk menarik perhatian audiens, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat identitas restoran. Dalam proses perancangan, dilakukan analisis terhadap desain media promosi yang telah ada dan diperoleh hasil bahwa desain yang menarik secara visual serta konsisten dalam menyampaikan pesan dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan audiens. Hasil dari perancangan ini adalah media promosi yang menggunakan elemen desain yang harmonis dan tipografi yang tepat untuk menciptakan kesan profesional. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa perancangan media promosi dengan pendekatan AISAS dapat membantu restoran Kingtuna Manado untuk meningkatkan penjualan dan daya saing di pasar dengan menciptakan desain yang konsisten, menarik, dan informatif.

Kata kunci: Perancangan, Promosi, Kingtuna Manado

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

KINGTUNA MANADO PROMOTIONAL MEDIA DESIGN

(Gamaliel Moshes)

ABSTRACT (English)

This study aims to design an effective promotional media for Kingtuna Manado restaurant, which faces declining sales and stiff competition from surrounding competitors. The problems identified include the inconsistency in the promotion content, such as the use of colors, fonts, and the restaurant's logo. The design method used in this research is based on the AISAS approach (Attention, Interest, Search, Action, Share) to attract audience attention, increase engagement, and strengthen the restaurant's identity. In the design process, an analysis of the existing promotional media was conducted, and the results showed that a visually appealing design, consistent in delivering messages, can increase audience attention and interest. The outcome of this design is a promotional media that uses harmonious design elements and appropriate typography to create a professional impression. The conclusion of this study is that the AISAS-based promotional media design can help Kingtuna Manado restaurant improve its sales and market competitiveness by creating a consistent, attractive, and informative design.

Keywords: *design, promotion, Kingtuna Manado*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Promosi	5
2.1.1 Tujuan Promosi	5
2.1.2 Manfaat Promosi	7
2.1.3 Media Promosi	11
2.1.4 PESO	14
2.2 Desain Grafis	20
2.2.1 Prinsip Desain	20
2.2.2 Elemen Desain	27
2.2.3 Fotografi	31
2.2.4 Tipografi	34
2.2.5 Copywriting	37
2.3 Restoran	39
2.4 Penelitian yang relevan	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	44

3.1 Subjek Perancangan.....	44
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	45
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	47
3.3.1 Observasi.....	48
3.3.2 Wawancara	48
3.3.3 Kuesioner	51
3.3.4 Studi Referensi.....	53
3.3.5 Studi Eksisting	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	54
4.1 Hasil Perancangan.....	54
4.1.1 Overview	54
4.1.2 Strategy	72
4.1.3 Ideas	79
4.1.4 Design	82
4.1.5 Production.....	92
4.1.6 Implementation	118
4.1.7 Bimbingan Spesialis.....	134
4.1.8 Kesimpulan Perancangan.....	136
4.2 Pembahasan Perancangan	138
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	138
4.2.2 Analisis Desain <i>Attention</i>	141
4.2.3 Analisis Desain Interest	147
4.2.4 Analisis Desain <i>Search</i>	151
4.2.5 Analisis Desain <i>Action</i>	157
4.2.6 Analisis Desain <i>Share</i>	164
4.2.4 Anggaran.....	168
BAB V PENUTUP.....	170
5.1 Simpulan.....	170
5.2 Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN.....	176

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	40
Tabel 4.1 Hasil kuesioner	57
Tabel 4.2 SWOT.....	67
Tabel 4.3 SWOT Rica Raja.....	69
Tabel 4.4 SWOT Penang Bistro.....	70
Tabel 4.5 SWOT Shaokao	72
Tabel 4.6 Creative Brief.....	73
Tabel 4.7 Tabel Media AISAS.....	77
Tabel 4.8 Tabel content planning AISAS.....	79
Tabel 4.9 Proses remove background foto.....	86
Tabel 4.10 Hasil kuesioner Market Validation	138
Tabel 4.11 Anggaran	168



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 PESO	15
Gambar 2.2 AISAS.....	18
Gambar 2.3 <i>Balance</i>	21
Gambar 2.4 <i>Visual Hierarchy</i>	22
Gambar 2.5 <i>Rhythm</i>	23
Gambar 2.6 <i>Unity</i>	24
Gambar 2.7 <i>Emphasis</i>	25
Gambar 2.8 <i>Proportion</i>	25
Gambar 2.9 <i>Laws of Perceptual Organization</i>	26
Gambar 2.10 Garis.....	28
Gambar 2.11 Bentuk.....	28
Gambar 2.12 Warna.....	30
Gambar 2.13 Fotografi Potret.....	32
Gambar 2.14 Fotografi Makro	33
Gambar 2.15 Fotografi <i>Food</i>	33
Gambar 2.16 Font <i>Sans Serif</i>	35
Gambar 2.17 Font <i>Serif</i>	36
Gambar 4.1 Wawancara dengan pemilik Kingtuna Manado	54
Gambar 4.2 Wawancara dengan pakar desain	56
Gambar 4.3 Instagram Kingtuna Manado.....	59
Gambar 4.4 Hasil Observasi Kingtuna Manado <i>X-Banner</i>	60
Gambar 4.5 Spanduk	60
Gambar 4.6 Instagram Radja Gurame	64
Gambar 4.7 Instagram Sarang Oci	65
Gambar 4.8 Instagram Dapur Solo.....	66
Gambar 4.9 Instagram Rica Raja	68
Gambar 4.10 Instagram Penang Bistro.....	70
Gambar 4.11 Instagram Shaokao	71
Gambar 4.12 <i>User persona</i> Annetha.....	75
Gambar 4.13 <i>User persona</i> Alex.....	76
Gambar 4.14 <i>Mindmap</i>	80
Gambar 4.15 <i>Moodboard</i>	81
Gambar 4.16 Visual Referensi	82
Gambar 4.17 <i>Colour Palette</i>	83
Gambar 4.18 Font.....	83
Gambar 4.19 Batik Krisma Kain Bentean	84
Gambar 4.20 <i>Supergraphics</i>	84
Gambar 4.21 Pengambilan Foto.....	85
Gambar 4.22 Aset Foto.....	86
Gambar 4.23 Sketsa keyvisual	88
Gambar 4.24 <i>Background</i> keyvisual	89
Gambar 4.25 Menambahkan <i>supergraphics</i>	89
Gambar 4.26 Menambahkan teks	90
Gambar 4.27 Menambahkan elemen desain	90

Gambar 4.28 Menambahkan foto	91
Gambar 4.29 Menambahkan teks dan logo	91
Gambar 4.30 <i>Grid Manuscript</i>	93
Gambar 4.31 <i>Background</i>	93
Gambar 4.32 <i>Supergraphics</i>	94
Gambar 4.33 Logo	94
Gambar 4.34 <i>Copywriting</i>	95
Gambar 4.35 Elemen Desain	95
Gambar 4.36 Foto	95
Gambar 4.37 <i>Grid Manuscript</i>	96
Gambar 4.38 Elemen desain (<i>background</i>)	96
Gambar 4.39 <i>Supergraphics</i>	97
Gambar 4.40 <i>Copywriting</i>	97
Gambar 4.41 Logo	97
Gambar 4.42 Foto	98
Gambar 4.43 <i>Grid manuscript</i>	99
Gambar 4.44 Elemen desain	99
Gambar 4.45 Foto	100
Gambar 4.46 <i>Supergraphics</i>	100
Gambar 4.47 <i>Copywriting</i>	101
Gambar 4.48 Logo Gofood & Grabfood	101
Gambar 4.49 Logo	102
Gambar 4.50 <i>Grid Manuscript</i>	103
Gambar 4.51 Elemen visual dan supergraphics	103
Gambar 4.52 Copywriting, foto, logo	104
Gambar 4.53 X – banner	104
Gambar 4.54 <i>Grid Manuscript</i>	105
Gambar 4.55 <i>Background, supergraphics, dan elemen visual</i>	106
Gambar 4.56 Finalisasi	106
Gambar 4.57 Story Instagram <i>Search</i>	107
Gambar 4.58 <i>Grid manuscript</i>	108
Gambar 4.59 Foto, <i>background, dan supergraphics</i>	108
Gambar 4.60 <i>Copywriting dan logo</i>	109
Gambar 4.61 <i>Grid manuscript</i>	110
Gambar 4.62 Proses visual post Instagram <i>action</i>	110
Gambar 4.63 Foto dan logo Kingtuna Manado	111
Gambar 4.64 <i>Grid Manuscript</i>	112
Gambar 4.65 Finalisasi desain	112
Gambar 4.66 Filter Instagram	113
Gambar 4.67 Proses perancangan spanduk	114
Gambar 4.68 <i>Artboard</i>	115
Gambar 4.69 Finalisasi <i>Merchandise</i>	115
Gambar 4.70 Proses visual desain <i>share</i>	116
Gambar 4.71 Proses visual desain <i>share</i>	116
Gambar 4.72 Finalisasi desain	117
Gambar 4.73 <i>Grid Manuscript</i>	117

Gambar 4.74 Proses desain <i>voucher</i>	118
Gambar 4.75 Finalisasi desain <i>Voucher</i>	118
Gambar 4.76 Post Instagram <i>attention</i>	119
Gambar 4.77 Mockup post Instagram <i>attention</i>	119
Gambar 4.78 <i>Banner ads</i>	120
Gambar 4.79 Mockup <i>banner</i> Gofood dan Grabfood	121
Gambar 4.80 Post Instagram <i>interest</i>	122
Gambar 4.81 Mockup post Instagram <i>interest</i>	122
Gambar 4.82 Mockup x-banner	123
Gambar 4.83 Post Instagram <i>search</i>	124
Gambar 4.84 Mockup post Instagram <i>search</i>	125
Gambar 4.85 Mockup story Instagram <i>search</i>	126
Gambar 4.86 <i>Menubook</i>	127
Gambar 4.87 Mockup <i>menubook</i>	127
Gambar 4.88 Post Instagram <i>action</i>	128
Gambar 4.89 Mockup post Instagram <i>action</i>	129
Gambar 4.90 Story Instagram <i>action</i>	130
Gambar 4.91 Mockup story Instagram <i>action</i>	130
Gambar 4.92 Mockup spanduk	131
Gambar 4.93 Mockup <i>merchandise</i>	132
Gambar 4.94 Post Instagram <i>share</i>	133
Gambar 4.95 Mockup post Instagram <i>share</i>	133
Gambar 4.96 Mockup <i>Voucher</i>	134
Gambar 4.97 <i>Grid manuscript</i>	135
Gambar 4.98 Proses revisi keyvisual	135
Gambar 4.99 Hasil revisi keyvisual	136
Gambar 4.100 Mockup post Instagram <i>attention</i>	142
Gambar 4.101 Mockup <i>banner ads</i>	144
Gambar 4.102 Mockup <i>banner</i> Gofood dan Grabfood	146
Gambar 4.103 Mockup post Instagram <i>interest</i>	148
Gambar 4.104 Mockup x-banner untuk <i>interest</i>	149
Gambar 4.105 Mockup post Instagram <i>search</i>	152
Gambar 4.106 Mockup story Instagram <i>search</i>	153
Gambar 4.107 Mockup <i>menubook</i> untuk <i>search</i>	155
Gambar 4.108 Mockup post Instagram <i>Search</i>	158
Gambar 4.109 Mockup story Instagram <i>Action</i>	159
Gambar 4.110 Mockup spanduk <i>action</i>	161
Gambar 4.111 Mockup <i>merchandise action</i>	163
Gambar 4.112 Mockup post Instagram <i>share</i>	164
Gambar 4.113 Mockup <i>voucher share</i>	165

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Hasil Persentase Turnitin (maks. 20%).....	176
Lampiran 2 Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	177
Lampiran 3 Lampiran Hasil Kuesioner	178
Lampiran 4 Lampiran Dokumentasi.....	185



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA