



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perancangan Media Promosi Bosse Riding Club

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Griselda Agatha

NIM : 13120210040

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Griselda Agatha

NIM : 13120210040

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

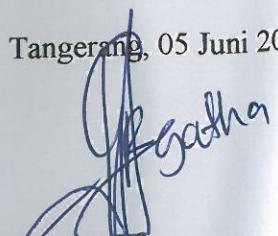
PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BOSSE RIDING CLUB

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 05 Juni 2017



Griselda Agatha

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BOSSE RIDING CLUB

Oleh

Nama : Griselda Agatha

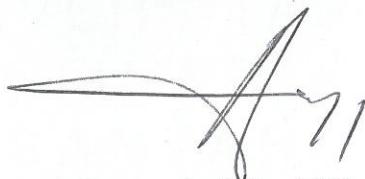
NIM : 13120210040

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

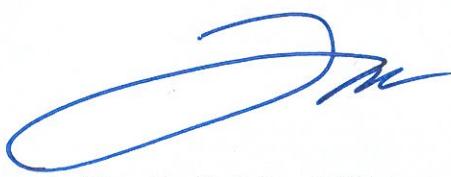
Tangerang, 5 Juli 2017

Pembimbing I



Ardyansyah, S.Sn.,M.Ds.,MM.

Penguji



Joni Nur Budi, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Drs. Daru Paramayuga, M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup S. Martyastiadi S.T., M.Inf. Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas anugrah yang telah diberikan oleh Tuhan yang Maha Esa sehingga dengan rahmatnya penulis telah dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan benar. Tugas akhir yang berjudul “Perancangan Promosi Bosse Riding Club” ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar s1 dalam bidang seni dan desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memilih topik ini dikarenakan masalah yang terjadi di Bosse Riding Club itu sendiri yaitu kurangnya media promosi dan brand awareness di masyarakat tentang olahraga berkuda dan juga Bosse Riding Club itu sendiri. Sehingga penulis ingin mengangkat topik ini khususnya Jakarta dan Tangerang kota agar Bosse Riding Club lebih dikenal oleh masyarakat khususnya remaja sebagai club berkuda yang menyenangkan. Penulis berharap agar tulisan ini sebagai referensi adik-adik kelas yang akan menjalankan tugas akhir.

Tak lupa penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu dan mendukung serta mendukung penulis dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Ardyansyah, S.Sn., M.Ds., M.M., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama tugas akhir ini berjalan.
3. Gideon F. Kamang, S.T., M.Ds, selaku koordinator tugas akhir yang selalu memberikan informasi akan tugas akhir.
4. Teddy Bosse selaku owner dari Bosse Riding Club.

5. Meirayni selaku marketing Bosse Riding Club.
6. Kedua orang tua, Kakak, Garry dan Garrant atas doa, dukungan serta kepercayaan yang tidak pernah berhenti kepada penulis untuk mampu menyelesaikan tugas akhir.
7. Andy Susanto dan Caecilia Anda yang senantiasa membantu dan mendukung penulis selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara.
8. Arif Hidayat, Dhea Natallis, Priskila Lai Sandin, Silvan Saputra, Donita, Anna Porajow, Kinaryosih, Febiola Novita, Maria Wike, Putri Marino, Jojo Ardiana, Nadia Soekarno, Fey Zheng atas dukungan, doa, dan kepercayaan yang tidak pernah berhenti kepada penulis untuk mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman teman seerbimbingan “Designer Ranger” yang selalu melewati masa-masa dan berbagi ide serta suka duka selama Tugas Akhir berlangsung.
10. Morena Tiffany, Angelia Leanartha, Tiffany Fristiani, Joanika Juanda, Stanisius Vito atas dukungan selama tugas akhir berlangsung.
11. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung dan membantu selama penulis berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara
12. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar penulis selama kegiatan belajar mengajar di Universitas Multimedia Nusantara.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih atas perhatian yang diberikan untuk membaca tugas akhir ini dan tugas akhir yang jah dari sempurna ini, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya jika terjadi kesalahan kata atau kesalahan penulisan yang terjadi di dalam laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 5 Juni 2017



Griselda Agatha

ABSTRAKSI

Berkuda dikenal sebagai olahraga yang mahal, eksklusif, dan juga olahraga yang biasa saja. Bosse Riding Club adalah sebuah club berkuda yang menawarkan berkuda dengan harga yang murah namun dengan kualitas yang sama dibandingkan dengan club berkuda lainnya. Rasa kekeluargaan juga menjadi salah satu yang ditawarkan di Bosse Riding Club. Namun sayangnya kurangnya promosi dari Bosse Riding Club menjadikan Club berkuda yang berdiri sejak 2008 ini terjadi penurunan member setiap tahunnya. Maka dari itu, penulis ingin melakukan sebuah promosi Bosse Riding Club dengan program baru yang akan dijalankan oleh Bosse Riding Club dalam waktu dekat. Perancangan promosi ini bertujuan untuk mengenalkan masyarakat tentang berkuda dan juga Bosse Riding Club sebagai tempat berkuda yang murah dan menyenangkan.

Kata kunci : Olahraga, Berkuda, Promosi, Bosse Riding Club,



ABSTRACT

Equestrian sport is known as an expensive, exclusive, and also sports a mediocre. Bosse Riding Club is a riding club that offers horse riding at a cheap price, but with the same quality compared to other equestrian club. Sense of family is also one offered at Bosse Riding Club. But unfortunately the lack of promotion of Bosse Riding Club makes Club equestrian established in 2008 is a decline in members annually. Therefore, the authors wanted to do a promotion Bosse Riding Club with a new program that will be run by Bosse Riding Club in the near future. The design of this campaign aims to introduce the public about riding and also Bosse Riding Club as a cheap and fun riding.

Keywords: Promotion, Horseback riding, sport, Bosse Riding Club



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR.....	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	5
1.5. Metodologi Penelitian.....	5
1.6. Metode Perancangan.....	7
1.7. Skema Perancangan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Promosi	10
2.1.1. <i>Adversiting</i>	10
2.1.2. Promosi Penjualan (<i>sales promotion</i>)	12
2.1.3. Hubungan Masyarakat (<i>public relation</i>)	13

2.1.4. Penjualan Personal (<i>personal selling</i>).....	14
2.2. Tujuan Promosi.....	14
2.3. Teknik Promosi.....	15
2.4. Media Promosi	16
2.4.1. Definisi Media Promosi	16
2.4.2. Perancangan Media Promosi.....	16
2.4.3. Jenis Media Promosi	18
2.5. Strategi Pemasaran Jasa	26
2.5.1. Menetapkan Visi Misi.....	26
2.5.2. Analisis	27
2.6. Pemasaran Pengalaman (<i>experience marketing</i>)	28
2.7. Desain Komunikasi Visual	28
2.8. Prnsip Desain	29
2.9. Tipografi	32
2.10. Layout	33
2.11. Grid	33
2.12. Warna	34
2.12.1. Arti Warna	39
2.13. Fotografi.....	40
2.13.1. Angle Fotografi	40
2.14. Web Design.....	42
2.15. Teknik Komunikasi.....	44
2.16. Tujuan Komunikasi.....	46

2.17. Olahraga	46
2.17.1. Lingkup Kesehatan Olahraga.....	46
2.17.1. Manfaat Olahraga.....	46
2.18. Olahraga Berkuda	48
2.18.1. Manfaat Olahraga Berkuda	51
2.19. Psikologi Remaja	52
BAB III METODOLOGI.....	54
3.1. Gambaran Umum.....	54
3.1.1. Bosse Riding Club	54
3.1.2. Marketing Mix	56
3.1.3. Analisi media promosi	57
3.1.4 Data Penelitian.....	57
3.1.5. Wawancara.....	58
3.1.5.1. Wawancara dengan Teddy Bosse.....	58
3.1.5.2. Wawancara dengan Member Bosse Riding.....	60
3.1.5.1. Wawancara dengan Alvaro Manayang.....	61
3.1.5.1. Wawancara dengan Psikolog remaja.....	62
3.1.6. Observasi.....	63
3.1.7. Kuisioner.....	64
3.1.8. Distribusi kuisioner.....	65
3.1.9. Analisis Kuisioner.....	67
3.1.10. Analisis SWOT	70

3.1.11.	Analisis media promosi kompetitor	63
3.1.12.	Analisis Kompetitor	63
3.2.	Metode Perancangan	78
3.2.1.	Menentukan Target Audience.....	78
3.2.2.	Menentukan Tujuan Media.....	79
3.2.3.	Menetapkan Strategi Media	80
3.2.4	Menetapkan Jadwal Media	82
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		83
4.1.	Perancangan	83
4.1.1.	Mind Mapping	84
4.1.2.	Brainstroming	85
4.1.2.1.	Big Idea	86
4.1.2.2.	Big Idea	87
4.1.2.3.	Moodboar	88
4.1.3.	Brainstroming	89
4.1.4.	Warna	90
4.1.5.	Sketsa	91
4.1.6.	Media Primer	91
4.1.6.1.	Poster	92
4.1.6.2.	Billboard	95
4.1.6.3.	Majalah	96
4.1.6.4.	Flyer	97

4.1.7.	Media Sekunder	98
4.1.7.1.	Instagram Feed.....	98
4.1.7.2.	Website	100
4.1.8.	Merchandise.....	102
4.1.8.1.	T-shirt.....	102
4.1.8.2.	Topi	103
4.1.8.3.	PIN	103
4.1.8.4.	Tumbler.....	104
4.1.8.5.	Phone Case.....	105
4.1.8.6.	ID Card.....	105
4.1.9.	Anggaran Biaya	107
4.2.	Analisis	110
4.2.1.	Analisis perancangan	110
4.2.2.	Analisis Elemen	110
4.2.3.	Psikologi Remaja	110
BAB V PENUTUP	112
5.1.	Kesimpulan	112
5.2.	Saran	113
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.7. Skema Perancangan	9
Gambar 2.1. Flyer	18
Gambar 2.2. Leaflet	19
Gambar 2.3. Katalog	20
Gambar 2.4. Poster	21
Gambar 2.5. Spanduk	22
Gambar 2.6. Billboard	23
Gambar 2.7. Banner	24
Gambar 2.8. Balance	29
Gambar 2.9. Tekanan	30
Gambar 2.10. Irama	31
Gambar 2.11. Kesatuan	32
Gambar 2.12. Warna Primer	36
Gambar 2.13. Warna Sekunder	37
Gambar 2.14. Warna tersier	38
Gambar 2.15. Polo Berkuda	48
Gambar 2.16. Tunggang Serasi	50
Gambar 3.1. Logo Bosse Riding Club	55
Gambar 3.2. Wawancara dengan Teddy Bosse	60
Gambar 3.3. Observasi	64
Gambar 3.4. Tampilan website kompetitor	73
Gambar 3.5. Tampilan Website Kompetitor	74

Gambar 3.6. Tampilan Instagram Kompetitor.....	75
Gambar 3.7. Daftar Harga.....	76
Gambar 3.8. Jadwal Promosi	82
Gambar 4.1. MindMapping.....	84
Gambar 4.2. Brainstroming.....	85
Gambar 4.3. Big Idea & Tagline.....	86
Gambar 4.4. Moodboard	88
Gambar 4.5. Tipografi.....	89
Gambar 4.6. Warna	90
Gambar 4.7. Sketsa	91
Gambar 4.8. Poster 1.....	93
Gambar 4.9. Poster 2.....	94
Gambar 4.10. Poster 3.....	94
Gambar 4.11. Billboard.....	95
Gambar 4.12. Majalah.....	96
Gambar 4.13. Flyer	97
Gambar 4.14. Instagram Feed.....	99
Gambar 4.15. Website.....	101
Gambar 4.16. T-shirt.....	102
Gambar 4.17. Topi	103
Gambar 4.18. PIN	103
Gambar 4.19. Tumbler.....	104
Gambar 4.20. Iphone Case.....	105

Gambar 4.21. ID Card.....106



UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A:KARTU BIMBINGAN DOSEN PEMBIMBINGXVII

LAMPIRAN B:KARTU BIMBINGAN DOSEN SPESIALIS XIX

LAMPIRAN B:FOTO SIDANG AKHIR XIX

A large, semi-transparent watermark of the UMN logo is centered on the page. The logo consists of the letters 'UMN' in a stylized, bold font, with a small 'N' positioned above the right 'M'. The letters are a light blue-grey color.