

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SIMULASI WEB *DESIGN*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
TOKUTOKU FILM LAB**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

**Rizky Alvian Saeoen**

**42316010025**



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

**Diean Arjuna D, S Ds, M Sn**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA  
2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

 MERCU BUANA Semester : 9	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	 Tahun Akademik : 2020/2021
--	---	---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizky Alvian Saeoen  
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010025  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Simulasi Web Desain  
Sebagai Media Promosi Pada Toku Toku  
Film Lab

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.


Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Jakarta, 25 Januari 2021  
Yang memberikan pernyataan,



(Rizky Alvian Saeoen)

## LEMBAR PENGESAHAN

 MERCU BUANA	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
--	--	----------

Semester: 9

Tahun akademik: 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, Jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

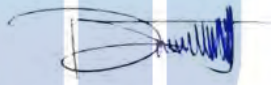
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN SIMULASI WEB *DESIG* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TOKUTOKU FILM LAB

Disusun Oleh :

Nama : Rizky Alvian Saeon  
NIM : 42316010025  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 25 Januari 2021

Pembimbing,



Dean Arjuna D, S Ds, M Sn  
Jakarta, 3 Februari 2021

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

  
(RIKA HINDRARUMINGGAR, M.SN)

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain

  
(RIKA HINDRARUMINGGAR, M.SN)

**PERANCANGAN SIMULASI WEB DESIGN  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
TOKUTOKU FILM LAB**

**Rizky Alvian Saeoen**

NIM : 42316010025

**ABSTRACT**

Website as a digital media that acts as a container for a personal profile, a company providing products and services to become one of the media that uses the internet network which is currently being used more and more by the public to spend time or search for information that is being sought, therefore The role of a website can be said to be one of the promotional media in digital form if what it offers are products and services that want to expand its target market widely.

TokuToku Film Lab is a product and service provider store in East Jakarta where TokuToku focuses on Film Roll Scan services and selling Film Roll products, reviewing web design is one of the right ways to be used in product and service promotion activities, which is In the campaign, visual web design is highlighted the most. Because it wants to make it easier for potential customers to find information and see in more detail about the services offered. So from this created website design design as one of the promotional media for TokuToku Film Lab.

**Keywords** : *Website, Service Application, Media Promotion, Film Washing Service, TokuToku Film Lab Scan*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# PERANCANGAN SIMULASI WEB DESIGN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TOKUTOKU FILM LAB

**Rizky Alvian Saeoen**

NIM : 42316010025

## ABSTRAK

Website sebagai salah satu media digital yang berperan sebagai wadah dari sebuah profil pribadi, perusahaan ataupun penyedia produk dan jasa untuk menjadi salah satu media yang menggunakan adanya jaringan internet yang saat ini semakin banyak digunakan oleh masyarakat untuk menghabiskan waktu maupun mencari informasi yang sedang dicari, maka dari itu peran dari sebuah website bisa dikatakan menjadi salah satu media promosi yang berbentuk digital jika yang ditawarkannya adalah produk dan jasa yang ingin melebarkan target pasarnya secara luas.

TokuToku Film Lab adalah salah satu toko penyedia produk dan jasa yang berada di kota Jakarta Timur dimana TokuToku berfokus pada jasa Scan Rol Film dan menjual produk Rol Film , meninjau web design salah satu cara yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan promosi produk dan jasa, yang dimana dalam promosi tersebut visual web design yang paling di tonjolkan. Karena ingin memudahkan para calon konsumennya dalam menggali informasi maupun melihat lebih detail tentang jasa yang ditawarkan. Maka dari hal tersebut terciptalah perancangan desain website sebagai salah satu media promosi TokuToku Film Lab.

**Kata Kunci :** *Website, Aplikasi Jasa, Media Promosi, Jasa Cuci Film, TokuToku Film Lab Scan*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir ini dengan baik, serta tepat pada waktunya. Dalam laporan ini penulis membahas mengenai Perancangan Web Desain Sebagai Media Promosi Toku Toku Film Lab. Laporan ini disusun guna melengkapi mata kuliah Tugas Akhir jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Dalam usaha untuk dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini penulis sudah banyak mendapatkan bantuan dan juga dorongan dari para dosen serta pihak lain dan teman-teman seperjuangan. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada:

1. Allah SWT' atas berkah dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan penuh rasa syukur. Tempat dan waktu penelitian/karya nyata/pengumpulan data.
2. Kepada kedua orang tua, terimakasih atas segala doa, dukungan, kasih sayang, dan juga jerih payah yang selalu menyertai penulis sejak awal menempuh pendidikan sampai akhirnya dimasa akhir pendidikan.
3. Kepada Bapak Diean Arjuna D, S Ds, M Sn selaku dosen pembimbing penulis yang selalu memberi arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan perancangan dan laporan tugas akhir.
4. Kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunkasi Visual, Koordinator Tugas Akhir
5. Kepada Mas Adrian Mulya selaku salah satu owner dari Toku Toku Film Lab yang sudah bersedia diwawancarai sekaligus memberikan data sebagai salah satu landasan karya tugas akhir.
6. Kepada teman-teman Desain Komunikasi Visual yang memberi dukungan serta motivasi dalam menjalani masa kuliah hingga sampai masa sidang tugas akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembacanya. Penulis akan menerima segala kritik dan saran demi perbaikan mulai dari setiap bentuk karya yang dibuat. Terima kasih.

Jakarta, Desember 2020

Peneliti,

Rizky Alvian Saeoen



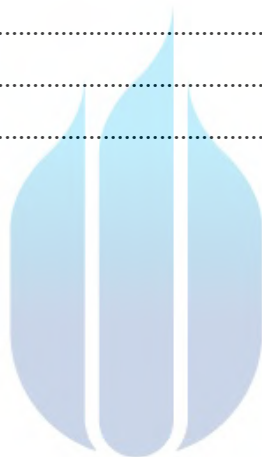
UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan .....	3
C. Manfaat Perancangan.....	3
II. METODE PERANCANGAN .....	4
A. Orisinalitas.....	4
B. Kelompok Pengguna Produk.....	6
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	6
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	8
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	10
A. Data Aspek Komunikasi Karya.....	10
B. Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan .....	11
C. Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan .....	14
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....	18
A. Tataran Lingkungan/Komunitas .....	18
1. Analisa Pengguna/Komunitas.....	18
2. Kontribusi Pada Masyarakat .....	18
B. Tataran Sistem .....	18
1. Cara Kerja Karya (cara Pengguna/ Komunitas Memahami karya) .....	18
2. Cara Penyebaran/ Distribusi/ Penempatan Karya.....	19
C. Tataran Produk.....	19
1. Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi) .....	19
2. Spesifikasi Teknis Karya .....	21



3. Desain Layout Karya.....	21
D. Tataran Komponen .....	22
1. Konsep Visual.....	22
2. Konsep Material.....	29
3. Konsep Proteksi Karya.....	30
V. UJI DESAIN .....	31
A. Deskripsi Karya .....	31
B. Kegiatan Uji Desain.....	46
C. Hasil Uji Desain.....	54
VI. KESIMPULAN DAN SARAN .....	56
A. KESIMPULAN.....	56
B. SARAN.....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN.....	58



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Objek inspirasi karya .....	5
Tabel 2. Biaya Pra Produksi .....	7
Tabel 3. Biaya Produksi .....	7
Tabel 4. Biaya Pameran .....	7
Tabel 5. Total Biaya Keseluruhan .....	8
Tabel 7. Media utama .....	41
Tabel 8. Tanggapan Respon .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. manuscript grid .....	12
Gambar 2. column grid sumber: www.vanseodesign.com.....	12
Gambar 3. Modular Grid .....	13
Gambar 4. Hierarchical grid .....	14
Gambar 5. Susunan Penggunaan Aplikasi.....	19
Gambar 6. Deskripsi karya .....	20
Gambar 7. Layout Karya.....	21
Gambar 8. Logo aplikasi .....	22
Gambar 9. Vintage Corduroy Color Palet 69725 .....	23
Gambar 10. Tropikal – FREE - F67242CE.....	24
Gambar 11. Prototype sketsa jadi home.....	25
Gambar 12. Fotografi.....	26
Gambar 13. Roll Film.....	27
Gambar 14. Event Toku Toku X Analooks.ID .....	28
Gambar 15. Proses Mendevolving dan Scan.....	29
Gambar 16. Totebag Sumber: Pribadi .....	42
Gambar 17. Masker.....	42
Gambar 18. Masker Sumber: Pribadi .....	43
Gambar 19. Kartu Nama Sumber: Pribadi.....	43
Gambar 20. Kartu Nama .....	44
Gambar 21. T-Shirt.....	44
Gambar 22. T-Shirt.....	45
Gambar 23. Kegiatan Uji Desain.....	52
Gambar 24. Tampilan home mobile .....	53
Gambar 25. Tampilan katalog penjualan.....	53
Gambar 26. Tampilan workshop.....	53

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Hasil wawancara .....	58
B. Hasil sidang tugas akhir .....	61
C. Kartu asistensi.....	62



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA