

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

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 SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : 9

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.

Jakarta, 25 Januari 2021

Yang memberikan pernyataan,

(Rizky Alvian Saeoen)

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

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 Saeoen

NIM : 42316010025

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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 Komunikasi 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,

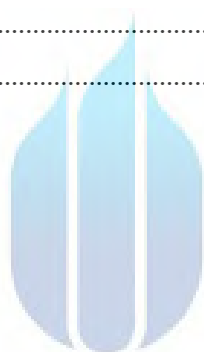
Rizky Alvian Saeoen



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
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

MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

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

