

TUGAS AKHIR

**REDESAIN MEDIA PROMOSI
UMKM WISNU TATAH INDAH SEBAGAI
USAHA KERAJINAN AUTENTIK KHAS BATAK**



PAHALA MUSA

19105138

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

**REDESAIN MEDIA PROMOSI
UMKM WISNU TATAH INDAH SEBAGAI
USAHA KERAJINAN AUTENTIK KHAS BATAK**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual



**PAHALA MUSA
19105138**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

REDESAIN MEDIA PROMOSI

UMKM WISNU TATAH INDAH SEBAGAI

USAHA KERAJINAN AUTENTIK KHAS BATAK

TOBA

Dipersiapkan dan Disusun oleh
PAHALA MUSA
19105138

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Senin, 14 Agustus 2023

Pembimbing I,



Galih Putra Pamungkas, S, Sn, M, Sn

NIDN 0605089003

Pembimbing II,



Riri Irma Suryani, S, Sn, M, Sn

NIDN 0613068802

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI
REDESAIN MEDIA PROMOSI
UMKM WISNU TATAH INDAH SEBAGAI
USAHA KERAJINAN AUTENTIK KHAS BATAK
TOBA

Dipersiapkan dan Disusun oleh

PAHALA MUSA 19105138

Tugas Akhir Ini Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal: 14 Agustus 2023


Ketua Sidang Tugas Akhir
Galih Putra Pamungkas, S.Sn, M.Sn
NIDN 0605089003


(.....)

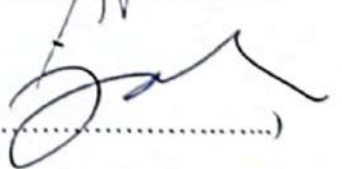
Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Riri Irma Suryani, S.Sn, M.Sn
NIDN 0613068802


(.....)

Penguji I
Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0611118802


(.....)

Penguji II
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.
NIDN 0618088504


(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain




Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.
NIDN 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual



Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0613068802

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Pahala Musa
NIM : 19105138
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Redesain Media Promosi UMKM Wisnu Tatah Indah Sebagai Usaha
Kerajinan Autentik Khas Batak Toba**

Dosen Pembimbing Utama : Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 14 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



(Pahala Musa)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya dan atas segala limpah dan rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul Redesain Media Promosi UMKM Wisnu Tatah Indah Sebagai Usaha Kerajinan Autentik Khas Batak Toba dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari semua pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasi kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Novly Bangun. P. Marbun dan Ibu Lasma Sihombing yang selalu memberikan banyak dukungan baik berupa moril maupun materi.
2. Ibu Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom.,M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, M.T dan Ibu Elianna Gerda, M.Sn. selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Arsita Pinandita, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Bapak Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Riri Irma Suryani, S.Sn.,M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Seluruh Dosen dan Staff, khususnya di lingkungan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain yang telah memberikan ilmunya.
7. Bapak Johnnery Silalahi sebagai pemilik usaha kerajinan Wisnu Tatah Indah yang sudah bersedia menjadi narasumber dan bersedia menjadikan usahanya sebagai objek utama dalam perancangan ini.
8. Novrael Marbun dan Wardhani Pinarsere Silalahi selaku sepupu dari penulis yang telah bersedia sebagai asisten peneliti, banyak meluangkan waktu dan

tenaganya dalam mencari data dan membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini.

9. Teman-teman seperjuangan Dimas Aldrianto dan Fahd Febri Subiyanto yang selalu memberikan dukungan penuh selama penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Teruntuk wanita pemilik NIM 19102090 yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir belum sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sehingga dapat lebih baik lagi kedepannya dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Purwokerto, 14 Agustus 2023

Pahala Musa

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Batasan Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.5.1 Manfaat Bagi Institusi	5
1.5.2 Manfaat Bagi Keilmuan DKV	5
1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat	5
BAB II	6
2.1 Studi Pustaka	7
2.1.1. Jurnal yang berjudul “Perancangan Media Promosi Untuk Produk Fashion Dari Bahan Limbah Kayu Jati Bojonegoro” tahun 2019	7
2.1.2. Jurnal yang berjudul “Perancangan Media Promosi Untuk De.Ikat By Arni Kurnia” tahun 2021.	8
2.1.3. Jurnal yang berjudul “Perancangan Media Promosi Kain Tenun Lombok Nusa Tenggara Barat” tahun 2019.	9
2.2 Referensi Visual	10
2.2.1. Referensi Desain dari Sepiring Indonesia	10
2.2.2. Referensi Desain dari Olympic.Bed	11
2.2.3 Referensi Foto dari Matoa_Id	12
2.2.4 Referensi Copywriting dari Ikea_Id	12

2.3 Landasan Teori.....	13
2.3.1 Media Promosi	13
2.3.2 Redesain	15
2.3.3 <i>Copywriting</i>	15
2.3.4 Teori Desain.....	16
2.3.5 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)	17
BAB III.....	17
3.1 Metode Penelitian	18
3.1.1 Jenis Pendekatan.....	18
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian	18
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data	19
3.1.4 Informan Peneliti	20
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data	20
3.1.6 Metode Analisis Data.....	22
3.2 Identifikasi Data	23
3.2.1 Profil Instansi	23
3.3 Studi Kompetitor.....	27
3.3.1 Profil Usaha Phino’s Artworker.....	27
3.3.2 Profil dan Sejarah Itotta <i>Gallery</i>	31
3.4 Analisis SWOT	34
3.5 USP (<i>Unique Selling Proposition</i>).....	36
3.6 <i>Positioning</i>	36
3.7 Kerangka Teori.....	37
3.8 Jadwal Penelitian.....	38
BAB IV	38
4.1 Ide Dasar Perancangan.....	39
4.2 <i>Creative Brief</i>.....	40
4.2.1 <i>What to say</i>	40
4.2.2 <i>How to say</i>	45
4.3 USP, ESP, <i>Positioning</i>, dan <i>Costumer Journey</i>	48
4.3.1 USP (<i>Unique Selling Point</i>).....	48
4.3.2 ESP (<i>Emotional Selling Point</i>).....	49

4.3.3 <i>Positioning</i>	49
4.3.4 <i>Costumer Journey</i>	49
4.4 Media Utama dan Pendukung	50
4.4.1 Media Utama	50
4.4.2 Media Pendukung	50
4.5 Startegi Media	53
4.5.1 Media Utama	53
4.5.2 Media Pendukung	54
4.6 Produksi	56
BAB V	56
5.1 Logo dan <i>Tagline</i>	57
5.2 Media Utama	58
5.2.1 Instagram	58
5.3 Media Pendukung	63
5.3.1 Spanduk	63
5.3.2 Stiker	63
5.3.3 <i>X-Banner</i>	64
5.3.4 Poster	65
5.3.5 Kartu Nama	66
5.3.6 <i>Thankyou Card</i>	67
5.3.7 <i>Totebag</i>	68
5.3.8 Gantungan Kunci	69
BAB VI	69
6.1 Kesimpulan	70
6.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT	34
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	35
Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 3. 4 Jadwal penelitian.....	38
Tabel 4.1 Tabel Produksi	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil kusioner.....	3
Gambar 1. 2 Hasil kusioner.....	3
Gambar 2. 1 Layout <i>feed</i> Instagram.....	10
Gambar 2. 2 Desain <i>feed</i> Instagram.....	11
Gambar 2. 3 Referensi foto.....	12
Gambar 2. 4 Referensi <i>copywriting</i>	13
Gambar 3. 1 Logo Wisnu Tatah Indah.....	23
Gambar 3. 2 Jam dinding.....	26
Gambar 3. 3 Gorga tambus.....	26
Gambar 3. 4 Ulu paung.....	26
Gambar 3. 5 Wayang Batak.....	26
Gambar 3. 6 Media promosi.....	27
Gambar 3. 7 Logo Phino's Artworker.....	27
Gambar 3. 8 Harga Produk Phino's Artworker.....	29
Gambar 3. 9 Harga Produk Phino's Artworker.....	29
Gambar 3. 10 Instagram Phino's Artworker.....	30
Gambar 3. 11 Shopee Phino's Artworker.....	30
Gambar 3. 12 Itotta Gallery.....	31
Gambar 3. 13 Produk Itotta Gallery.....	32
Gambar 3. 14 Harga produk Itotta Gallery.....	32
Gambar 3. 15 Harga produk Itotta Gallery.....	33
Gambar 3. 16 Kerangka teori.....	37
Gambar 5. 1 Logo dan <i>tagline</i>	57
Gambar 5. 2 Konten Instagram.....	58
Gambar 5. 3 Konten Instagram.....	59
Gambar 5. 4 Konten Instagram.....	59
Gambar 5. 5 Konten Instagram.....	60
Gambar 5. 6 Konten Instagram.....	60
Gambar 5. 7 Konten Instagram.....	61

Gambar 5. 8 Konten Instagram	61
Gambar 5. 9 Konten Instagram	62
Gambar 5. 10 Konten Instagram	62
Gambar 5. 11 Spanduk.....	63
Gambar 5. 12 Stiker	63
Gambar 5. 13 <i>X-banner</i>	64
Gambar 5. 14 Poster.....	65
Gambar 5. 15 Kartu nama	66
Gambar 5. 16 Kartu nama	66
Gambar 5. 17 <i>Thankyou card</i>	67
Gambar 5. 18 <i>Thankyou card</i>	67
Gambar 5. 19 <i>Totebag</i>	68
Gambar 5. 20 Gantungan kunci	69