

TUGAS AKHIR

**INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI MINUMAN
CUPLE CABANG PURWOKERTO**



SARAH FATHI ANINDHITA

18105064

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

2022

TUGAS AKHIR

**INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI MINUMAN
CUPLE CABANG PURWOKERTO**

***INSTAGRAM AS A PROMOTION MEDIA OF CUPLE DRINK
PURWOKERTO BRANCH***



SARAH FATHI ANINDHITA

18105064

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

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI MINUMAN
CUPLE CABANG PURWOKERTO

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

SARAH FATHI ANINDHITA

18105064

Usulan penelitian Tugas Akhir telah disetujui pada hari

Selasa, 23 Agustus 2022

Pembimbing I,



Elianna Gerda Pertiwi, M.Sn.

NIDN. 0624079101

Pembimbing II,



Bachrul Restu Bagja, M.Sn.

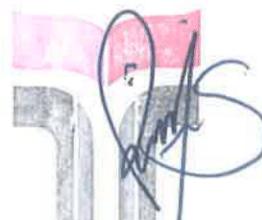
NIDN. 0607099302

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

tanggal 23 Agustus 2022

Dekan



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

NIDN: 0619029102

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI MINUMAN CUPLE CABANG PURWOKERTO

***INSTAGRAM AS A PROMOTION MEDIA OF CUPLE DRINK
PURWOKERTO BRANCH***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

SARAH FATHI ANINDHITA

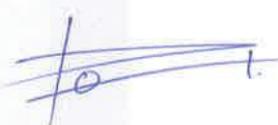
18105064

Tugas Akhir telah diuji dan dinilai Panitia Penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada tanggal : 23 Agustus 2022

Ketua Sidang Tugas Akhir,
Elianna Gerda Pertiwi, M.Sn.
NIDN. 0624079101

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir,
Bachrul Restu Bagja, M.Sn.
NIDN. 0607099302

()

Pengaji I,
Luqman Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0609119002

()

Pengaji II,
Gladi Pawestri Utami, M.Sn.
NIDN. 0610099201

()

Dekan Fakultas
Rekayasa Industri dan Desain,

Muhammad Fajar Sidiq, M.T
NIDN. 0619029102

Mengetahui,

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual,

Arsita Pinandita, M.Si.
NIDN. 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Sarah Fathi Anindhita

NIM : 18105064

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Instagram Sebagai Media Promosi Minuman Cuple Cabang Purwokerto

Dosen Pembimbing Utama : Elianna Gerda Pertiwi, M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Bachrul Restu Bagja, M.Si.

1. Karya 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 dan 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 penulisan ini.
4. Perangkat Lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab 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 berupa pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 19 Agustus 2022

Yang Menyatakan



(Sarah Fathi Anindhita)

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa kita ucapkan kepada Allah SWT karena atas Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kita saat ini kita masih diberikan nikmat iman dan Kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul **“Instagram Sebagai Media Promosi Minuman Cuple Cabang Purwokerto”**. Laporan proposal penelitian ini disusun untuk memenuhi Tugas Akhir perkuliahan pada semester 7 dan 8. Dalam kesempatan ini juga penulis ingin menyampaikan terima kasih aas motivasi dan bantuannya kepada semua pihak, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan ini. Ucapan terima kasih tersebut khususnya kepada:

1. Allah SWT karena dengan rezeki kesehatan dan waktu yang diberikan, sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
2. Orang tua yang dengan setia memberikan semangat, kasih sayang, serta dukungan moril dan materi tanpa henti.
3. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
5. Bapak Arsita Pinandita, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
6. Ibu Elianna Gerda Pertiwi, M.Sn., selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu serta membimbing dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
7. Bapak Bachrul Restu Bagja, M.Sn., selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu serta membimbing dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
8. Segenap Bapak serta Ibu Dosen Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berguna kepada penulis.

9. Terima kasih kepada Minuman Cuple Cabang Purwokerto, khususnya Regina Cipta Khairunnisa selaku pemilik Minuman Cuple cabang Purwokerto yang sudah berkenan di wawancarai.
10. Vania, Iren dan Beni yang dengan setia menemani dan mendengarkan keluh kesah penulis, serta teman-teman lain yang selalu mendukung.

Dengan segala keterbatasan pengetahuan yang dimiliki, penulis menyadari bahwa dalam penulisan ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Penulis berharap agar kiranya tulisan ini dapat bermanfaat dan merupakan salah satu informasi yang berguna bagi pembaca.

Purwokerto, 19 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PROPOSAL PENELITIAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INSTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Referensi Perancangan	6
2.2. Dasar Teori.....	13
2.2.1. Media.....	13
2.2.2. Promosi.....	13
2.2.3. Media Promosi.....	14
2.2.4. Media Sosial	16
2.2.5. Ilustrasi	19
2.2.6. Warna.....	19
2.2.7. Tipografi.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1. Metode Penelitian.....	21

3.1.1. Jenis Pendekatan	21
3.1.2. Objek dan Subjek Penelitian	22
3.1.3. Jenis Data	22
3.1.4. Metode Pengumpulan Data	22
3.1.5. Teknik Analisis Data.....	23
3.2. Identifikasi Data	24
3.3. Data Kompetitor.....	30
3.4. Analisis Data	38
3.4.1. Analisis SWOT (Strenght, Weakness, Opportunity, Threat)	38
3.4.2. Pendekatan Kreatif	39
3.4.3. Kerangka Penelitian.....	41
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	42
4.1. Ide Dasar Perancangan	42
4.2. <i>Creative Brief</i>	42
4.3. Media.....	56
4.4. Produksi	60
BAB V VISUALISASI KARYA.....	61
5.1. Media Utama	61
5.2. Media Pendukung.....	87
BAB VI PENUTUP.....	94
6.1. Kesimpulan.....	94
6.2. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel 3.1	Daftar Menu Minuman <i>Milk base</i>	27
Tabel 3.2	Daftar Menu Minuman <i>Fruit Base</i>	28
Tabel 3.3	Daftar <i>Topping</i> Minuman Cuple	28
Tabel 3.4	Daftar Menu <i>Milk Base</i>	32
Tabel 3.5	Daftar Menu <i>Milk Tea</i>	32
Tabel 3.6	Daftar Menu <i>Tea&Coffee</i>	32
Tabel 3.7	Daftar Menu <i>Fruit Soda</i>	33
Tabel 3.8	Daftar Menu <i>Dalgona</i>	33
Tabel 3.9	Daftar Menu <i>Topping</i>	33
Tabel 3.10	Daftar Menu YUKIBOBA.....	36
Tabel 3.11	Analisis SWOT.....	38
Tabel 4.1	Daftar <i>Sub-Headline</i>	38
Tabel 4.2	Kegiatan <i>Consumer 1</i>	54
Tabel 4.3	Kegiatan <i>Consumer 2</i>	54
Tabel 4.4	Kegiatan <i>Consumer 3</i>	55
Tabel 4.5	Jadwal <i>feed Instagram</i>	58
Tabel 4.6	Biaya Produksi.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Media Sosial Cuple Indonesia	9
Gambar 2.2	Media Sosial Chatime Indonesia	10
Gambar 2.3	Media Sosial Menantea Indonesia.....	11
Gambar 2.4	Media Sosial Xiboba Indonesia.....	12
Gambar 2.5	Media Sosial Xiboba Indonesia.....	12
Gambar 2.6	Evolusi Logo Instagram	16
Gambar 3.1	Logo Minuman Cuple.....	24
Gambar 3.2	Lokasi Minuman Cuple cabang Purwokerto	26
Gambar 3.3	<i>Booth</i> Minuman Cuple cabang Purwokerto	29
Gambar 3.4	<i>Booth</i> Minuman Cuple cabang Purwokerto	29
Gambar 3.5	Akun Instagram Minuman Cuple cabang Purwokerto	30
Gambar 3.6	Akun Instagram Minuman Cuple cabang Purwokerto	30
Gambar 3.7	Logo BOBATIME	31
Gambar 3.8	<i>Booth</i> BOBATIME.....	34
Gambar 3.9	<i>Booth</i> BOBATIME.....	34
Gambar 3.10	Akun Instagram BOBATIME Purwokerto.....	34
Gambar 3.11	Akun Instagram BOBATIME Purwokerto.....	35
Gambar 3.12	Logo YUKIBOBA.....	35
Gambar 3.13	<i>Booth</i> YUKIBOBA	37
Gambar 3.14	Akun Instagram YUKIBOBA	37
Gambar 3.14	Akun Instagram YUKIBOBA	38
Gambar 3.16	Kerangka Penelitian.....	41
Gambar 4.1	<i>Brainstorm</i>	44
Gambar 4.2	Genangan Air.....	44
Gambar 4.3	Hasil Stilasi Genangan	45
Gambar 4.4	Logo Hati.....	44
Gambar 4.5	Hasil Stilasi Hati	46
Gambar 4.6	<i>Cotton Candy</i>	44
Gambar 4.7	Hasil Stilasi Cotton Candy	47

Gambar 4.8	Warna <i>Corporate</i>	51
Gambar 4.7	Hasil Stilasi <i>Cotton Candy</i>	47
Gambar 5.1	Desain <i>Feed</i> Senin Minggu Pertama	61
Gambar 5.2	Desain <i>Feed</i> Selasa Minggu Pertama	62
Gambar 5.3	Desain <i>Feed</i> Rabu Minggu Pertama.....	63
Gambar 5.4	Desain <i>Feed</i> Kamis Minggu Pertama.....	63
Gambar 5.5	Desain <i>Feed</i> Jumat Minggu Pertama.....	64
Gambar 5.6	Desain <i>Feed</i> Sabtu Minggu Pertama	65
Gambar 5.7	Desain <i>Feed</i> Minggu Minggu Pertama.....	65
Gambar 5.8	Desain <i>Feed</i> Senin Minggu Kedua	66
Gambar 5.9	Desain <i>Feed</i> Selasa Minggu Kedua.....	66
Gambar 5.10	Desain <i>Feed</i> Rabu Minggu Kedua	67
Gambar 5.11	Desain <i>Feed</i> Kamis Minggu Kedua	68
Gambar 5.12	Desain <i>Feed</i> Jumat Minggu Kedua	68
Gambar 5.13	Desain <i>Feed</i> Sabtu Minggu Kedua.....	69
Gambar 5.14	Desain <i>Feed</i> Minggu Minggu Kedua	70
Gambar 5.15	Desain <i>Feed</i> Senin Minggu Ketiga.....	70
Gambar 5.16	Desain <i>Feed</i> Selasa Minggu Ketiga	71
Gambar 5.17	Desain <i>Feed</i> Rabu Minggu Ketiga	71
Gambar 5.18	Desain <i>Feed</i> Kamis Minggu Ketiga	72
Gambar 5.19	Desain <i>Feed</i> Jumat Minggu Ketiga	73
Gambar 5.20	Desain <i>Feed</i> Sabtu Minggu Ketiga.....	73
Gambar 5.21	Desain <i>Feed</i> Minggu Minggu Ketiga	74
Gambar 5.22	Desain <i>Feed</i> Senin Minggu Keempat.....	74
Gambar 5.23	Desain <i>Feed</i> Selasa Minggu Keempat.....	75
Gambar 5.24	Desain <i>Feed</i> Rabu Minggu Keempat	76
Gambar 5.25	Desain <i>Feed</i> Kamis Minggu Keempat	76
Gambar 5.26	Desain <i>Feed</i> Jumat Minggu Keempat	77
Gambar 5.27	Desain <i>Feed</i> Sabtu Minggu Keempat.....	78
Gambar 5.28	Desain <i>Feed</i> Minggu Minggu Keempat	78
Gambar 5.29	Desain <i>Feed</i> Senin Minggu Kelima	79

Gambar 5.30 Desain <i>Feed</i> Selasa Minggu Kelima	79
Gambar 5.31 Desain <i>Story</i> Pembuka <i>Booth</i>	81
Gambar 5.32 Desain <i>Story</i> Pembuka <i>Booth</i>	81
Gambar 5.33 Desain <i>Story</i> Penutup <i>Booth</i>	82
Gambar 5.34 Desain <i>Story</i> <i>Milk Base</i>	82
Gambar 5.35 Desain <i>Story</i> <i>Milk Base</i>	83
Gambar 5.36 Desain <i>Story</i> <i>Fruit Base</i>	83
Gambar 5.37 Desain <i>Story</i> <i>Fruit Base</i>	84
Gambar 5.38 Desain <i>Story</i> <i>Topping</i>	85
Gambar 5.39 Desain <i>Story</i> <i>Topping</i>	85
Gambar 5.40 Desain <i>Repost Template</i>	86
Gambar 5.41 Desain X-Banner	87
Gambar 5.42 Desain Kupon	88
Gambar 5.43 Desain Poster.....	89
Gambar 5.44 Desain Brosur Tampak Luar	90
Gambar 5.45 Desain Brosur Tampak Dalam	91
Gambar 5.46 Desain Daftar Menu	92
Gambar 5.47 Desain Gantungan Kunci.....	93