



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

### PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PADA GEDUNG CREATIVE KOTA BEKASI



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan  
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis  
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan  
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Oleh:

**RICHA SALSABILA DANUPUTRI**

**NIM: 1806421003**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK**

**2022**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

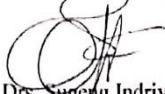
### LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Promosi pada Gedung Creative  
Center Kota Bekasi  
Penulis : Richa Salsabila Danuputri  
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan  
Program Studi : Desain Grafis

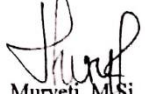
Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 15 Juli 2022

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

  
Drs. Sugeng Indriyanto  
NIP. 520000000000000240

Dosen Pembimbing II

  
Muryeti, M.Si  
NIP. 197308111999032001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

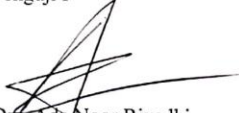
PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PADA  
GEDUNG CREATIVE CENTER KOTA BEKASI

Oleh:

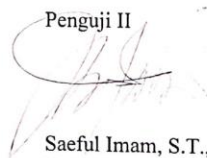
RICHA SALSABILA DANUPUTRI  
1806421003

Disahkan:

Depok, 02 Agustus 2022  
Penguji I

  
Dra. Ade Noor Riyadhhi  
NIP. 520000000000000323

Penguji II

  
Saeful Imam, S.T., M.T  
NIP. 198607202010121004

Ketua Jurusan  
Teknik Grafika Penerbitan  
  
Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M  
NIP. 196407191997022001



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI PADA  
GEDUNG CREATIVE KOTA BEKASI**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 15 Juli 2022

Yang



Richa Salsabina Danuputri  
1806421003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

Gedung Creative Center Kota Bekasi merupakan gedung tempat/wadah mengeksplorasi dan berkolaborasi sehingga para remaja atau masyarakat sekitar dapat menyalurkan hobi dan bakat mereka. Kehadiran Creative Center Kota Bekasi merupakan upaya yang dilakukan oleh Kota Bekasi melalui dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi untuk menumbuhkan ekonomi kreatif yang berfokus pada 17 subsektor ekonomi kreatif bagi kemajuan suatu daerah dan masyarakat Kota Bekasi melalui program prioritas Gubernur Jawa Barat. Sebagai wadah untuk mengeksplorasi akan banyak dikunjungi oleh remaja, komunitas, hingga masyarakat umum sekitar. Akan tetapi kurangnya pemasaran yang dilakukan dari pihak Creative Center Kota Bekasi/Disparbud Kota Bekasi menyebabkan masyarakat kurang mengetahui berbagai informasi dengan keberadaan Creative Center Kota Bekasi dan agenda acara tahunan/*event* yang diselenggarakan mulai bulan Februari hingga Desember 2022 dikarenakan Gedung Creative Center Kota Bekasi baru saja diresmikan pada bulan Februari 2022. Perancangan tersebut bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi upaya perancangan desain dengan media utama adalah brosur sebagai media promosi agar dapat memberikan berbagai informasi dan fungsi mengenai Creative Center Kota Bekasi, 17 subsektor ekonomi kreatif ke jangkauan target *audience*. Kesan yang ingin disampaikan oleh Disparbud dengan konsep *young people* (muda), kreatif, dan budaya betawi. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kualitatif dengan hasil informasi deskriptif. Metode tersebut melakukan pengumpulan data wawancara, observasi, kuesioner, dan studi literasi. Setelah terkumpul, data-data tersebut dianalisis melalui proses *Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Hasil akhir penelitian berupa *Final Artwork*, yang akan dibagikan kepada klien, target *audience*, organisasi perangkat daerah (OPD), pelaku kreatif, sekolah, komunitas, juga masyarakat sekitar. Dan mencantumkan pada *link* yang disambungkan pada akun Instagram milik @bekasicreativecenter. Desain pada *Final Artwork* merupakan desain yang dapat diterima oleh klien (Disparbud).

**Kata Kunci:** Media Promosi, Brosur, Kreatif



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**ABSTRACT**

The Bekasi City Creative Building is a building where / place to explore and collaborate so that teenagers or the surrounding community can channel their hobbies and talents. The presence of the Bekasi City Creative Center is an effort made by Bekasi City through the Bekasi City Tourism and Culture office to grow the creative economy which focuses on 17 creative economy subsectors for the progress of an area and the people of Bekasi City through priority programs of the Governor of West Java. As a place to explore, it will be visited by many teenagers, communities, and the general public around. However, the lack of marketing carried out from the Bekasi City Creative Center / Bekasi City Disparbud causes the public to lack knowledge about the existence of the Bekasi City Creative Center and the annual event / *event* agenda held from February to December 2022 because the Bekasi City Creative Center Building has just been inaugurated in February 2022. The design aims to answer the problems faced by design efforts with the main media being brochures as promotional media in order to provide various information and functions regarding the Creative Center of Bekasi City, 17 creative economy subsectors to reach the target *audience*. The impression that Disparbud wants to convey with the concept of *young people* (young), creative, and betawi culture. The research method used is a qualitative method with descriptive information results. The method collects data on interviews, observations, questionnaires, and literacy studies. Once collected, the data is analyzed through the *Design Thinking process: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test*. The final results of the study are in the form of *Final Artwork*, which will be distributed to clients, target *audiences*, regional apparatus organizations (OPD), creative actors, schools, communities, and the surrounding community. And put it on the *link* connected to @bekasicreativecenter's Instagram account. The design on the *Final Artwork* is a design that can be accepted by the client (Disparbud).

**Keywords:** Promotional Media, Brochures, Creative



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PRAKATA

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala Berkah, Rahmat dan Nikmat-Nya. Untuk dapat mengisi Laporan Tugas Akhir dengan baik. Shalawat dan salam, semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad Shallallahu Alaihi Wa Sallam dan para keluarga, teman, dan pengikutnya. Saya selalu berterima kasih kepada orang tua saya atas dorongan dan nasihat mereka, dan saya ingin menjadi orang yang lebih baik dari biasanya dan semakin terbaik.

Dalam menyelesaikan jenjang pendidikan di Politeknik Negeri Jakarta kampus tercinta, pada jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan dalam program studi D4 Desain Grafis, harus melalui beberapa tahapan dan persyaratan. Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat/Langkah kerja yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh semua mahasiswa Teknik Grafika dan Penerbitan. Sehingga memudahkan penulis dalam menyusun Laporan Tugas Akhir pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi. Adapun judul Laporan Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Media Promosi pada Gedung Creative Kota Bekasi”. Penyelesaian Laporan Tugas Akhir penelitian ini tentunya disertai dukungan khusus yang hadir menyertai.

Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kesehatan dan petunjuk bagi praktikan dalam proses pembuatan laporan ini.
2. Bapak Dr. Sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
5. Bapak Drs. Sugeng Indriyanto selaku Pembimbing I Teknis selama dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas waktu dan ilmunya yang sudah diberikan.
6. Ibu Muryeti, M.Si selaku Pembimbing II Teknis selama dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas waktu dan ilmunya yang sudah diberikan.
7. Bapak Budi Setiawan S.IP selaku klien Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Bekasi pada bagian Adytama Kepariwisata dan Ekonomi Kreatif Ahli Muda/Sub Koordinator Riset, Edukasi, Pengembangan Dan Infrastruktur.
8. Bapak Yakub Hadiansyah, S.E. selaku Adytama Kepariwisata dan Ekonomi Kreatif Ahli Muda/ Sub Koordinator Pengembangan dan Sumber Daya Manusia dan Pemberdayaan Masyarakat Pariwisata.
9. Seluruh Dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya dosen program studi D4 Desain Grafis. Terima kasih atas segala ilmu, pengetahuan, bimbingan, serta kesan-kesannya selama saya menempuh perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
10. Orang tua dan adik perempuan yang saya cintai, yang telah memberikan segalanya sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi.
11. Teman-teman kelas Desain Grafis A 2018 yang selalu semangat dan memotivasi bersama selama ini telah banyak membantu dalam belajar bersama, tugas kelompok, suka duka selama perkuliahan, tempat menimba ilmu dan berkembang menjadi pribadi juga kelompok yang baik di Teknik Grafika dan Penerbitan.





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

12. Partner seperjuangan Tugas Akhir/Skripsi yang bernama Melin Ambarwati menemani, melakukan observasi, mensupport dalam mengerjakan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan klien dan penelitian pada Gedung Creative Center Kota Bekasi bagian sign system.
13. Sahabat dan teman-teman saya yang bernama Putri Indah Pratiwi, Hanifa, Alda, Hasna, Regi, Shada, Nabila, Gita Ayuna, Fajar Purnomo, Kesya yang memotivasi saya untuk menjadi lebih baik lagi, belajar bersama dalam suka maupun duka. Sehingga sahabat penulis terbantu dalam membuat suasana hati senang dan gembira.
14. Tidak lupa untuk diri praktikan sendiri, yang telah menghadapi berbagai tantangan dan kemudahan selama pencarian, pelaksanaan, hingga penyusunan Laporan Tugas Akhir. Terima kasih telah berupaya untuk terus menyemangati diri sendiri dan bertahan.

Demikian akhir kata, sebagai penutup penulis memohon maaf sebesar-besarnya jika penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran yang dapat membangun dari pembaca sangat di harapkan demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

Bekasi, 15 Juli 2022

Richa Salsabila Danuputri



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	7
2.1 Promosi	7
2.2 Bauran Promosi ( <i>Promotional Mix</i> )	8
2.3 Media Promosi	10
2.3.1 Brosur	11
2.3.1.1 Pengertian Brosur	11
2.3.1.2 Fungsi Brosur	11
2.3.1.3 Jenis Lipatan Brosur	12
2.3.2 Elemen Desain Brosur	17
2.3.2.1 Tipografi	17
2.3.2.2 Warna	20
2.3.2.3 Fotografi	21
2.3.2.4 Ilustrasi	22
2.3.2.4 Tata Letak ( <i>Layout</i> )	23



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.3.2.5 Prinsip Grid	24
2.4 Kebudayaan Betawi	25
2.4.1 Ornamen Betawi	25
2.4.2 Gigi Balang	26
2.4.3 Warna Betawi	26
2.5 Metode Desain	26
2.5.1 <i>Desain Thinking</i>	27
2.5.2 <i>Mindmap</i>	28
2.5.3 <i>Moodboard</i>	28
2.5.4 Sketsa	29
<b>BAB III METODE PERANCANGAN</b>	<b>30</b>
3.1 Metode Riset Desain	30
3.2 Metode Pengumpulan Data	31
3.3 Data dan Analisis	33
3.3.1. Profil Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Bekasi	33
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	35
3.3.3 <i>Project Sejenis</i>	40
3.3.4 Hasil Data Penelitian	42
3.3.4.1 Hasil Data Observasi	42
3.3.4.2 Hasil Data Wawancara	43
3.3.4.3 Hasil Data Kuesioner	44
3.3.5 Target Audiens	45
3.3.6 Positioning	45
3.3.7 SWOT ( <i>Strength, Weakness, Opportunities, Threat</i> )	45
3.4 Arahkan Kreatif	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN</b>	<b>51</b>
4.1 <i>Ideate</i>	51
4.1.1 <i>Mindmap</i>	51
4.1.2 <i>Moodboard</i>	53
4.1.3 Sketsa	55
4.2 Prototype	59
4.3 <i>Test</i>	63
4.3.1 Desain Terpilih	63
4.4 <i>Mock Up</i> dan Media Pendukung	67

4.5 Pertimbangan Produksi	69
BAB V PENUTUP	70
5.1 Simpulan	70
5.2 Saran	71



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Promotion Mix	8
Gambar 2. 2 Brosur Tanpa Lipatan	12
Gambar 2. 3 Brosur Dua Lipatan	13
Gambar 2. 4 Brosur Tiga Lipatan	14
Gambar 2. 5 Brosur Lipatan Z	14
Gambar 2. 6 Brosur Lipatan Gate-Fold	15
Gambar 2. 7 Brosur Lipatan Perancis	16
Gambar 2. 8 Brosur Lipatan W	16
Gambar 2. 9 Tipografi	17
Gambar 2. 10 Huruf Serif	18
Gambar 2. 11 Huruf Sans Serif	18
Gambar 2. 12 Huruf Script	19
Gambar 2. 13 Huruf Decorative	19
Gambar 2. 14 Roda Warna (Warna Primer, Sekunder, dan Tresier)	20
Gambar 2. 15 Warna Netral (RGB dan CMYK)	20
Gambar 2. 16 Fotografi	22
Gambar 2. 17 Ilustrasi	22
Gambar 2. 18 Layout	23
Gambar 2. 19 Desain Thinking	27
Gambar 2. 20 Mindmap	28
Gambar 2. 21 Moodboard	29
Gambar 2. 22 Sketsa	29
Gambar 3. 1 Logo Disparbud Kota Bekasi	34
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Disparbud	35
Gambar 3. 3 Gedung Cretive Center Kota Bekasi Tampak Depan	36
Gambar 3. 4 Gedung Creative Center Kota Bekasi Tampak Belakang	36
Gambar 3. 5 Bogor Cretive Center Tampak Depan	41
Gambar 3. 6 Bogor Creative Center Tampak Samping	41
Gambar 3. 7 Bandung Creative HUB	42
Gambar 4. 1 Mindmap	52
Gambar 4. 2 Moodboard Betawi	53
Gambar 4. 3 Moodboard Desain Layout	54
Gambar 4. 4 Moodboard Lipatan Brosur	54
Gambar 4. 5 Sketsa Alternatif Satu	56
Gambar 4. 6 Sketsa Alternatif Dua	56
Gambar 4. 7 Sketsa Alternatif Tiga	57
Gambar 4. 8 Sketsa Alternatif Empat	57
Gambar 4. 9 Sketsa Alternatif Lima	58
Gambar 4. 10 Sketsa Alternatif Enam	58
Gambar 4. 11 Desain Komprehensif Satu Depan	59



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 12 Desain Komprehensif Satu Belakang	60
Gambar 4. 13 Desain Komprehensif Dua Depan	61
Gambar 4. 14 Desain Komprehensif Dua Belakang	61
Gambar 4. 15 Desain Komprehensif Tiga Depan	62
Gambar 4. 16 Desain Komprehensif Tiga Belakang	62
Gambar 4. 17 Desain Komprehensif Tiga Depan	63
Gambar 4. 18 Desain Komprehensif Tiga Belakang	64
Gambar 4. 19 Warna pada Brosur	65
Gambar 4. 20 Font Brich Regular	66
Gambar 4. 21 Font Open Sans Regular	66
Gambar 4. 22 Font Open Sans Bold	66
Gambar 4. 23 Mock up Media Promosi Brosur	67
Gambar 4. 24 Mock up Media Promosi Standing Banner	67
Gambar 4. 25 Mock up Media Promosi Web Banner	68
Gambar 4. 26 Mock Up Feed Instagram	68





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Agenda Acara Tahunan 2022	37
Tabel 3. 2 Matriks SWOT	46
Tabel 3. 3 Creative Brief	47





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lembar Bimbingan (Pembimbing Materi)

Lembar Bimbingan (Pembimbing Teknis)

Transkrip Wawancara

Data Kuesioner

Hasil Cek Plagiarisme

Daftar Riwayat Hidup







Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kementerian Dalam Negeri mengidentifikasi kota pintar/*smart city* sebagai konsep perencanaan kota secara terintegrasi, yang menggabungkan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan menciptakan perancangan dan pengembangan kota layak huni, maju dan *modern*. meningkatkan produktivitas daerah dan daya saing ekonomi dan membentuk fondasi bangsa Indonesia yang cerdas. (Hasibuan & Sulaiman, 2019) Program kota pintar mencakup bidang dari layanan publik, layanan transportasi, pendidikan, lingkungan hingga layanan medis. Kota Bekasi memiliki program *smart city* yang dirancang untuk mendukung manajemen talenta yang bertujuan untuk menaikkan kualitas hidup penduduk Bekasi dan mendukung visi yang telah ditetapkan menjadi humanis. Kota yang beradab, tertib, maju dan berwawasan lingkungan. (Widodo dan Permatasari, 2020)

Ruang publik selain sebagai tempat pertemuan, ruang publik juga memiliki peran yang signifikan sebagai katalisator bagi kegiatan sosial rekreasi budaya bagi warga kotanya. Melalui interaksi sosial, terjadi pembelajaran antara sesama manusia dan sesama masyarakat, yang berlangsung terus menerus hingga terjadi kesepahaman diterima dan diperoleh pemahaman bahwa kita harus hidup bersama. Ini adalah aset terpenting dalam konversi sebuah kota menjadi nilai baru. (Hantono dan Ariantantrie, 2018)

Menyaksikan perkembangan Kota Bekasi tidak terlepas dari keseruan dan gemuruh anak muda yang senang berinteraksi. Anak muda yang modernis sebagian besar adalah anak komunitas yang bertumbuh kembang dengan komunitasnya. Anak muda membutuhkan ruang untuk berkarya, berkumpul, berekspresi, berkreasi, berkolaborasi, berkesenian, dan bersatu padu dalam konstelasi ide-ide konkrit. (Siregar, 2021)

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kota Bekasi pada tahun 2020 kini memiliki wahana baru. Bekasi Creative Hub merupakan wadah berkreasi bagi anak muda di Kota Bekasi untuk berkreasi dan mengekspresikan diri, menggelar produk dan menggelar karya. Dapat juga menjadi ruang pameran, untuk semua orang yang berkarya. Hal yang menjadi spesial untuk masyarakat umum di Kota Bekasi.

Membicarakan tentang Bekasi Creative Hub, tentunya berkaitan dengan ruang kreatif untuk anak muda Kota Bekasi, Gedung Creative Center Kota Bekasi merupakan sebuah gedung wadah mengeksplorasi dan berkolaborasi sehingga para remaja atau komunitas dapat menyalurkan hobi dan bakat mereka. Selain itu, Kehadiran Gedung Creative Center Kota Bekasi juga dapat menumbuhkan ekonomi kreatif bagi kemajuan suatu daerah dan masyarakat Kota Bekasi melalui program prioritas Gubernur Jawa Barat. Oleh sebab itu, sebagai wadah untuk mengeksplorasi akan banyak dikunjungi oleh remaja, komunitas, hingga masyarakat umum sekitar. (Siregar, 2021)

Gedung Creative Center Kota Bekasi yang merupakan bagian dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) tersebut mempunyai program agenda acara tahunan yang dijalankan pada bulan Februari–Desember 2022, dimana program agenda tersebut terlampir pada postingan Instagram milik akun @bekasicreativecenter namun dikarenakan Gedung Creative Center Kota Bekasi baru diresmikan pada tanggal 21 Februari 2022 oleh Gubernur Jawa Barat yaitu Bapak Dr. H. Mochamad Ridwan Kamil, S.T., M.U.D. dan Plt. Walikota Bekasi yaitu Bapak Dr. Tri Adhianto Tjahyono. Sehingga para pelaku kreatif dan komunitas masih belum mengetahui keberadaan gedung, informasi gedung dan 17 subsektor ekonomi kreatif, fungsi gedung, peminjaman, dan program agenda acara tahunan yang dijalankan pada gedung tersebut. Selain itu desain pada *feed* Instagram masih belum memiliki gaya desain yang menciri khas tentang Kota Bekasi/Budaya Betawi. Masih minimnya informasi mengenai keberadaan dan pemanfaatan gedung oleh pelaku kreatif dan komunitas sehingga sulitnya mendapatkan informasi tersebut. Menurut Bapak Budi Setiawan, S.IP yang menjabat sebagai Adytama Kepariwisata dan Ekonomi Kreatif Ahli Muda/ Sub Koordinator Riset, Edukasi, Pengembangan dan Infrastruktur. Beliau

membutuhkan media promosi sebagai *awareness* bersifat persuasif atau mengajak para pelaku kreatif, dan komunitas yang menjadi target *audience* dapat mengikuti kegiatan program-program agenda yang telah dibuat dan ditentukan hingga bulan Desember 2022.

Maka dari itu, Gedung Creative Center Kota Bekasi dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan membutuhkan media promosi berupa desain yang bergaya desain ciri khas Kota Bekasi yang menggambarkan *young people* (muda), kreatif, dan budaya Betawi pada brosur digital pada sosial media Instagram. Berdasarkan uraian tersebut, penulis akan merancang media promosi dalam bentuk brosur Gedung Creative Center Kota Bekasi. harapannya, dapat menyampaikan berbagai informasi berkaitan dengan Gedung Creative Center Kota Bekasi, mengetahui keberadaan gedung (*awareness*), informasi gedung dan 17 subsektor ekonomi kreatif, fungsi gedung, peminjaman, dan program agenda acara tahunan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dibahas yaitu perancangan media promosi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi dapat dirumuskan.

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan pembahasan ini terfokus pada tujuan yang diinginkan. Maka dari itu ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

1. Proses perancangan desain media promosi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi.
2. Penerapan penggunaan teori, prinsip, elemen desain grafis yang akan dipakai pada perancangan media promosi.
3. Material yang digunakan dalam perancangan media promosi, dan media turunan.
4. Mengaplikasikan hasil desain media promosi dan media turunan.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**1.4 Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan penulisan tugas akhir ini terdapat tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan media promosi berupa desain brosur, dan media turunan lainnya mempunyai desain ciri khas Kota Bekasi.
2. Menerapkan penggunaan teori, prinsip, dan elemen desain grafis pada perancangan media promosi.
3. Menerapkan material yang dipilih pada penggunaan perancangan media promosi dan media turunan.
4. Menerapkan hasil desain pada media promosi.

Berdasarkan penulisan tugas akhir ini terdapat manfaat sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Manfaat penulisan sebagai tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Promosi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi” secara teoritis adalah sebagai dokumen keilmuan yang berguna untuk mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta dan mahasiswa atau pelajar dari berbagai instansi yang ingin memperoleh petunjuk dan referensi berbentuk laporan tugas akhir dalam menyusun laporan pada media promosi.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat penulisan sebagai Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Promosi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi” secara praktis adalah bagi klien, hasil rancangan media promosi Gedung Creative Center Kota Bekasi dapat digunakan untuk pengembangan dengan berbagai informasi sebagai peningkat pengunjung. Sedangkan bagi masyarakat dengan adanya media promosi Gedung Creative Center Kota Bekasi diharapkan dapat memudahkan dalam mendapatkan informasi, dan tertarik terhadap Gedung Creative Center Kota Bekasi.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**1.5 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, dalam menyampaikan pembahasan dengan baik, mudah dipahami dan terarah maka diperlukannya penyusunan Sistematika Penulisan. Adapun penyusunan sistematika Penulisan Tugas Akhir desain grafis “Perancangan Media Promosi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi” sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan berisikan mengenai pemaparan masalah diperlukannya perancangan Media Promosi sebagai ketertarikan target audience untuk bergabung dan informasi yang ada didalamnya. Dalam bab pendahuluan berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini.

**BAB II LANDASAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan berisikan mengenai dalam menjelaskan teori-teori yang digunakan untuk mendukung laporan tugas akhir ini. Teori yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu, teori umum yang membahas tentang desain grafis dan teori khusus yang membahas tentang seputar media promosi. Maka berdasarkan teori-teori tersebut dapat dijadikan sebagai dasar pemecahan masalah yang berkaitan dengan judul laporan tugas akhir ini.

**BAB III METODE PERANCANGAN**

Pada bab ini akan berisikan mengenai informasi penjelasan dalam metode perancangan penelitian yang digunakan oleh penulis, data dan fakta dari klien serta ranah kreatif yang akan menjadi acuan dalam pembuatan tugas akhir.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

Pada bab ini akan berisikan mengenai pemaparan penjelasan proses atau tahapan pembuatan desain media promosi Gedung Creative Center Kota Bekasi dimulai dari pengembangan konsep arahan kreatif, sketsa manual, proses digitalisasi, pemilihan

alternatif desain, penerapan teori elemen maupun prinsip desain, dan pengaplikasian desain pada media.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisikan tentang kesimpulan dari keseluruhan proses perancangan media promosi Gedung Creative Center Kota Bekasi yang telah dibuat dan saran dari perancangan media promosi Gedung Creative Center Kota Bekasi kepada pihak terkait.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Setelah perancangan media promosi brosur pada gedung Bekasi Creative Center yang sudah dirancang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Proses perancangan desain media promosi brosur melalui beberapa tahap proses mulai dari pengumpulan data lalu dianalisa sehingga mendapatkan *creative brief*. Setelah mendapatkan *creative brief* proses selanjutnya dilakukan pembuatan mindmap berdasarkan *key message* dan *tone and manner*. Hasil dari mindmap kemudian dijadikan moodboard yang akan nantinya sebagai acuan dari sketsa kasar. Konsep yang terpilih adalah young people (muda), kreatif, dan budaya Betawi merupakan dari desain sketsa yang terpilih dan menjadi desain komprehensif memadukan dengan penggabungan foto dan permainan tipografi pada bagian *cover* dengan bagian isi. Terdapat informasi dengan keterangan visual gambar yang terletak pada informasi mengenai fasilitas dan ruangan serta informasi mengenai 17 subsektor ekonomi kreatif. Penggunaan warna yaitu merupakan unsur warna Betawi hijau dan kuning dan pada bagian tulisan berwarna hitam dan putih sehingga memberikan efek kontras. Dalam penggunaan tipografi menggunakan jenis *font Sans Serif* dan *Decorative*, yaitu pada *font Open Sans* dan *Brich Regular* kemudian dikombinasikan kedalam permainan *layout* sehingga memberikan kesan kreatif. Pengaplikasian desain yang dilakukan di beberapa media yaitu brosur, poster Instagram, *web banner*, dan *standing banner* merupakan sebagai media pendukung.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**5.2 Saran**

Dengan terwujudnya media promosi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi, maka beberapa hal yang dapat disarankan adalah sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan promosi menyeluruh terkait dengan media promosi baik secara konten atau menyampaikan suatu informasi. Karena pada awalnya masih belum memiliki media promosi yang secara aktif dan keseluruhan. Baik dalam media *online* (digital) maupun media cetak, guna untuk menjangkau lebih banyak pelaku kreatif, komunitas, dan masyarakat.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut dalam terkait penggunaan media promosi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi terhadap perkembangan dan pembaruan dalam sistem informasi, layanan, peminjaman dan pendataan secara *online*.
3. Perlu adanya kepastian dalam pemegang akun *social media* Instagram sehingga dapat melaksanakan aktivitas *digital*. Sehingga dapat menjalankan aktivitas *social media* dengan aktif dan informatif.



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR REFERENSI

### Daftar Referensi

Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual “Dasar-dasar untuk Panduan Pemula”* (revisi, Vol. 1). Nuansa Cendekia.

Aprinawati, I. (2018). *PENGGUNAAN MODEL PETA PIKIRAN (MIND MAPPING) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA WACANA SISWA SEKOLAH DASAR*. 2(1), 9.

Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOOD BOARD TERHADAP PENGETAHUAN DESAIN BUSANA PADA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121.

<https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>

Estherlita, T. K. (t.t.). *FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA*. 64.

Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 22.

Fitriansyah, F. (t.t.). *PANDUAN PEMBUATAN MEDIA KIT BROSUR*. 33.

Fitriansyah, F. (2019). *Jenis jenis lipatan brosur 2*.

<https://gedungarsitek.blogspot.com/2019/10/jenis-jenis-brosur-macam-macam-brosur.html>

Garaika, G., & Feriyan, W. (2019). *PROMOSI DAN PENGARUHNYA TERHADAP TERHADAP ANIMO CALON MAHASISWA BARU*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DALAM MEMILIH PERGURUAN TINGGI SWASTA. *Jurnal AKTUAL*, 16(1), 21. <https://doi.org/10.47232/aktual.v16i1.3>

Hantono, D., & Ariantantrie, N. (2018). Kajian Ruang Publik Dan Isu Yang Berkembang Di Dalamnya. *Vitruvian*, 8(1), 43. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2018.v8i1.005>

Hasibuan, A., & Sulaiman, O. K. (2019). *SMART CITY, KONSEP KOTA CERDAS SEBAGAI ALTERNATIF PENYELESAIAN MASALAH PERKOTAAN KABUPATEN/KOTA, DI KOTA-KOTA BESAR PROVINSI SUMATERA UTARA*. 14(2), 9.

Ibeng, P. (2022). *Pengertian Brosur, Ciri, Fungsi, Tujuan dan Contohnya*. <https://pendidikan.co.id/pengertian-brosur-ciri-fungsi-tujuan-dan-contohnya/>

Latufah, T. D., Sari, R. P., & Anto, P. (2020). Ornamen Gigi Balang pada Kemasan Kembang Goyang sebagai Ciri Khas Betawi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(02), 130–135. <https://doi.org/10.30998/vh.v2i2.718>

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>

Leo, F., Tanmin, J., & Ika, A. (t.t.). *Analisis Ornamen Budaya Betawi pada Elemen Desain Interior*. 12.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lestari, P. A. (2020). PELATIHAN TEKNIK FOTOGRAFI MENGGUNAKAN SMART PHONE UNTUK MENINGKATKAN NILAI PRODUK HASIL KERAJINAN TANGAN DI YAYASAN KASIH PEDULI ANAK KOTA DENPASAR. *Jurnal Lentera Widya*, 1(2), 1–7.

<https://doi.org/10.35886/lenterawidya.v1i2.82>

Ma'arif, R. A., Saputra, T. I., Radityatama, M. D., Apriansyah, A., & Hayati, N.

(2019). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website pada Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 8(2), 67–72. <https://doi.org/10.34010/komputika.v8i2.1849>

Morissan. (2018). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu* (1 ed.). Prenada Media Group.

Nawadwipa, N. (2020). *Lipatan brosur*. <https://www.nawadwipa.co.id/pengertian-dan-jenis-jenis-brosur>

Permana, A. O., & Erdansyah, F. (2019). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Desain, Tipografi, dan Warna pada Instagram Feed Senat Mahasiswa Universitas Negeri Medan Tahun 2019. *Journal of Education*, 5(1), 9.

Satria, C., Hasbullah, H., & Subudiartha, I. N. (2021). SKETSA TAHAPAN AWAL “MERARIK” AKRILIK 3D DENGAN MEDIA SENSOR SUARA DAN CAHAYA. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 230.

<https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.26219>

Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). *PENGEMBANGAN BUKU MENGGAMBAR ILUSTRASI*. 6.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Siregar, A. (2021). *BEKASI DREAMS Dokumentasi Mimpi untuk Bekasi*. PT.

Kreasi Kata Persada.

file:///C:/Users/richa/Downloads/jurnal%20terpilih/BEKASI%20DREAM  
S.pdf

Widodo, A., & Permatasari, D. A. (2020). Strategi Komunikasi dalam Program Bekasi Smart City. *ETTISAL : Journal of Communication*, 5(1).

<https://doi.org/10.21111/ejoc.v5i1.3454>

Zafira, A., Karnadi, H., Renaningtyas, L., & Mardiono, B. (t.t.). *PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI PRODUK BUSANA "FERVOIRE."* 9.



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lembar Bimbingan (Pembimbing Materi)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA: RICHA SALSABILA DANUPUTRI
NAMA PEMBIMBING: Drs. Sugeng Indriyanto
JUDUL TUGAS AKHIR: Perancangan Media Promosi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi

KETERANGAN:

- 1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

Table with 4 columns: BIMBINGAN KE-, TANGGAL BIMBINGAN, KOMENTAR PEMBIMBING, RENCANA PROGRESS/REVISI\*. Rows 1-13 detailing meeting dates and topics.

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



Lembar Bimbingan (Pembimbing Teknis)

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	RICHA SALSABILA DANUPUTRI
NAMA PEMBIMBING	Mugati, M.Si
JUDUL TUGAS AKHIR	Berapacang Media Berprestasi pada Gedung Creative Center Kota Bekasi

KETERANGAN:

- Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
- Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan ditandatangani oleh pembimbing
- Harap melengkapi lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	13 Mei 2022	pengiriman melalui email	melanjutkan penulisan
2	1 Juli 2022	memastikan landasan teori dan memperbaiki tulisan kesalahan	melanjutkan penulisan bab 4-5
3	15 Juli 2022	memperbaiki kesalahan dan lengkapi	penambahan bab yang kurang
4			
5			
6			
7			
8			

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Transkrip Wawancara

### Identitas Pengisi

Tanggal : 5 April 2022

Narasumber : Bapak Budi Setiawan, S.IP

Jabatan : Adytama Kepariwisataa Dan Ekonomi Kreatif Ahli Muda/Sub Koordinator Riset, Edukasi, Pengembangan Dan Infrastruktur.

Lokasi : Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi (Disparbud)

### Pertanyaan yang diajukan

#### 1. Kapan berdirinya Gedung Creative Center Kota Bekasi?

Diresmikan pada tanggal 21 february 2022 oleh Bapak Gubernur Jawa Barat Bapak Ridwan Kamil dan Plt. Walikota Bekasi Bapak Tri Ardianto.

#### 2. Fasilitas apa saja yang terdapat pada Gedung Creative Center Kota Bekasi?

Kawasan Creative Center Kota Bekasi Kota Bekasi terdapat 2 gedung, yang pertama gedung yang terdapat dibawah tribun Lapangan Serbaguna, yaitu ruang exhibition atau biasa disebut dengan Lorong Seni, karena bentuknya seperti lorong, yang biasa digunakan untuk pameran atau bazaar, yang kedua yaitu gedung utama, yaitu gedung Creative Center Kota Bekasi. Fasilitas yang akan disediakan di dalam gedung baru yaitu gedung Creative Center Kota Bekasi sudah ditentukan, namun karena gedung cukup baru, pada saat ini ruangan-ruangan belum semua terisi dengan baik, dan sajuah ini yang sudah digunakan yaitu bagian bawah gedung, diantaranya Auditorium, dan CoWorking Space. Namun, untuk fasilitas yang berada di outdoor atau luar gedung sudah dapat digunakan, bahkan sudah banyak yang olahraga dan latihan di Arena BMX, dan Arena Skateboard.

#### 3. Diperuntukkan untuk apa dan siapakah Gedung Creative Center Kota Bekasi ini?

Gedung milik pemerintah ini bebas digunakan dan dimanfaatkan untuk siapa saja selama berkaitan dengan 17 sub sektor ekonomi kreatif, dan bersurat ke Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) Kota Bekasi. Biasanya Adytama Kepariwisataa Dan Ekonomi Kreatif Ahli Muda/ Sub



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Koordinator Riset, Edukasi, Pengembangan Dan Infrastruktur digunakan oleh para pelaku kreatif dan komunitas untuk menyelenggarakan acara, dan untuk target audiens nya sesuai acara yang diselenggarakan.

**4. Saat seperti apa gedung Creative Center Kota Bekasi ramai dikunjungi?**

Biasanya ketika terdapat acara seperti lomba, *bazaar*, dan acara-acara lainnya yang diadakan oleh pemerintah ataupun komunitas, namun untuk fasilitas *outdoor* seperti Arena *Skateboard*, Arena BMX, dan Lapangan Serbaguna selalu ramai dikunjungi terutama sore hari.

**5. Apakah ada gedung sejenis seperti Creative Center Kota Bekasi?**

Mungkin ada beberapa di daerah lain, seperti Bogor Creative Center.

**6. Apa kelebihan dari Creative Center Kota Bekasi?**

Creative Center Kota Bekasi sebagai pusat ikon kreatif Kota Bekasi, dan terkumpulnya bidang UMKM yang dipusatkan.

**7. Sebutkan 3 kata yang menggambarkan Creative Center Kota Bekasi**

Tiga kata yang melambangkan BCCP, yaitu Creative, Smart, Keren.

**8. Bagaimana dengan penggambaran logo apakah sudah ditetapkan logo Gedung Creative Center Kota Bekasi?**

Belum, logo yang sekarang bersifat sementara dan akan diperlombakan atau sayembara desain pada tahun 2023.

**9. Agenda acara apa saja yang telah dilaksanakan?**

Pertunjukan wayang Bekasi, pelombaan pembuatan *short movie* tingkat SMP Se-Bekasi.

**10. Bagaimana dengan pembagian brosur tersebut?**

Pembagian terhadap, organisasi perangkat daerah (OPD), pelaku kreatif, sekolah, komunitas, juga masyarakat sekitar.

**11. Bagaimana dengan pemegang akun Instagram @bekasicreativecenter apakah ada orang yang bertanggung jawab dalam bidang tersebut?**

Tidak ada, untuk pemegang akun Gedung Creative Center Kota Bekasi secara terpisah tidak terlibat dengan pemegang social media disparbud maupun humas walikota Bekasi.





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**12. Apakah ada mandatory dalam sebuah media promosi yang akan dirancang?**

Dari segi warna, yang melambangkan khas Kota Bekasi/Betawi. Menggambarkan Kebudayaan Kota Bekasi atau Betawi seperti gigi balang, seperti ornament relief yang terdapat di Gedung Creative Center Kota Bekasi.

**Identitas Pengisi**

Tanggal : 14 April 2022

Narasumber : Bapak Budi Setiawan, S.IP

Jabatan : Adytama Kepariwisata dan Ekonomi Kreatif Ahli Muda/Sub Koordinator Riset, Edukasi, Pengembangan Dan Infrastruktur.

Lokasi : Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi (Disparbud)

**Pertanyaan yang diajukan**

**1. Mengenai peminjaman gedung tersebut apakah dikenakan biaya?**

Tidak peminjaman secara gratis namun harus membuat permohonan/proposal serta data yang harus dikumpulkan.

**2. Apakah ada maskot terkait dengan Gedung Creative Center Kota Bekasi?**

Tidak ada, namun Bekasi mempunyai maskot Bang Bek dan Mpok Asih.

**3. Apakah ada masukkan untuk perancangan media promosi brosur?**

Menampilkan foto dari gedung dan acara

**4. Bagaimana dengan Humas walikota Bekasi? Apakah sama dengan Disparbud?**

Berbeda, untuk humas lebih ke arah konten youtube dan informasi dokumentasi yang menggunakan drone.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Identitas Pengisi**

Tanggal : 8 Mei 2022

Narasumber : Bapak Aryo Bimo

Jabatan : Wakil ketua komunitas lukis Rumah Seni Budaya (RSB) Pandawa Kota Bekasi

Lokasi : Gedung Creative Center Kota Bekasi

**Pertanyaan yang diajukan**

**1. Apakah sering mengunjungi Gedung Creative Center?**

Biasanya pada hari sabtu dan minggu ramai dikunjungi oleh komunitas, kalau saat ini komunitas Rumah Seni Budaya Bekasi Pandawa Bekasi sedang mempersiapkan pemeran drawing. Range umur komunitas RSB 30-60 Tahun

**2. Apakah Anda mengetahui fasilitas apa saja yang ada di gedung Creative Center Kota Bekasi?**

Untuk fasilitas kami masih meraba, sehingga perlu koordinasi oleh pihak Disparbud atau Kepala Bidang, untuk ruangan yang ingin komunitas gunakan juga ditentukan oleh pihak disparbud jadi, jika sudah ditentukan, kami mencari ruangnya.

**3. Apa harapan untuk menginginkan dalam penyampaian informasi?**

adanya pemetaan denah, informasi mengenai agenda menurut Bapak Bimo sudah tersampaikan melalui penyebaran whatsapp, dan facebook yang dikirimkan melalui komunitas. Namun dalam target luas masyarakat belum terlalu tersampaikan.

**4. Apakah dari setiap komunitas yang ada seperti RSB sudah menyertakan pendataan dalam data bidang ekonomi kreatif di Gedung Creative Center Kota Bekasi?**

Belum ada pendataan

**5. Apa harapan dan saran Anda untuk Gedung Creative Center Kota Bekasi ini?**

Harapnya segera dibuat media promosi untuk berbagai informasi mengenai gedung tersebut, kemudian ada pendataan dari setiap komunitas subsector ekonomi kreatif dan memiliki stuktural yang jelas.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Dokumentasi Observasi



#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

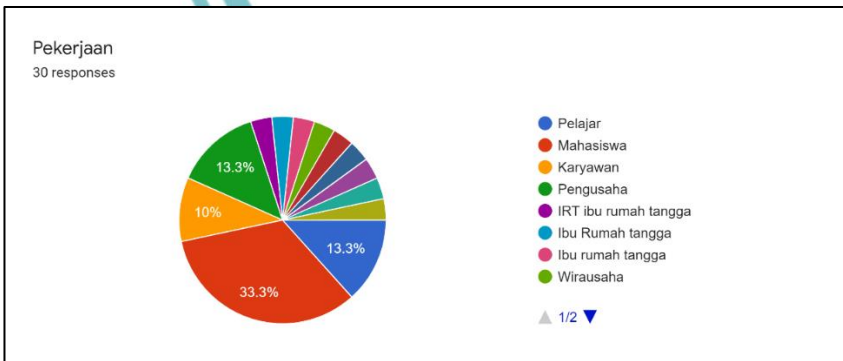
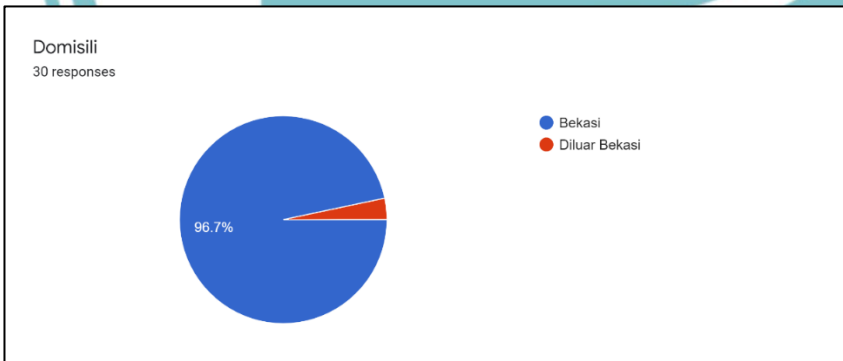
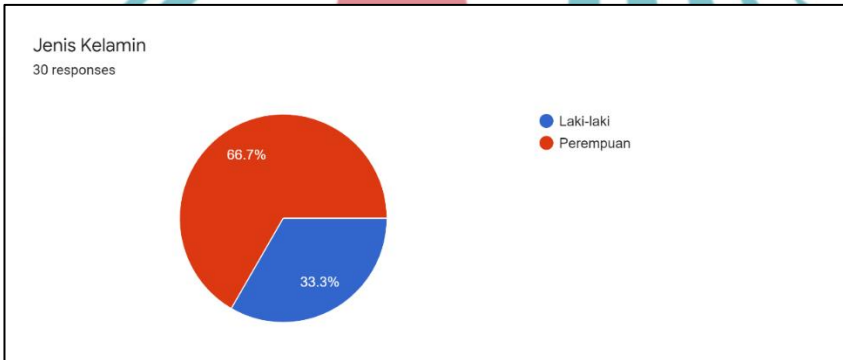
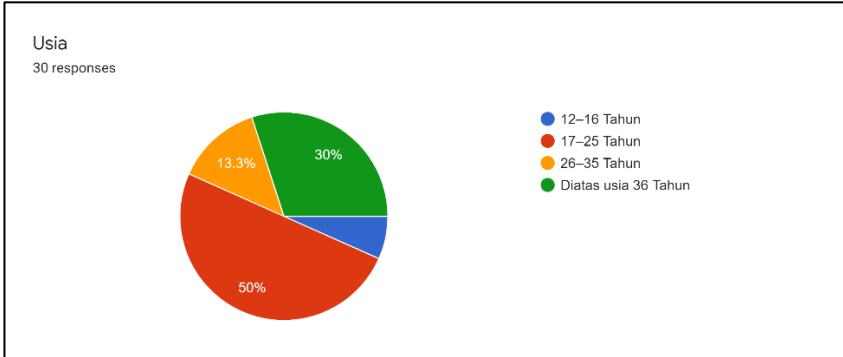
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Data Kuesioner**





## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

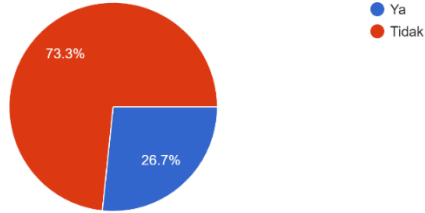
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

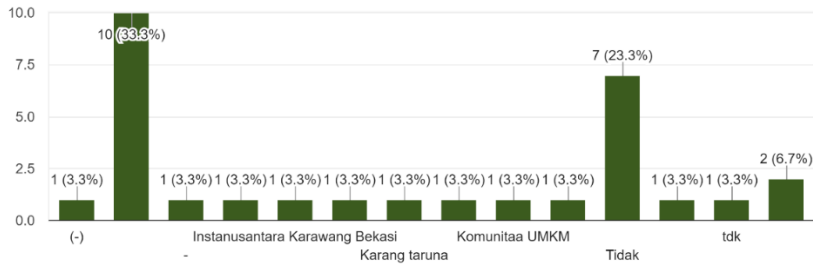
Apakah Anda merupakan bagian dari komunitas?

30 responses



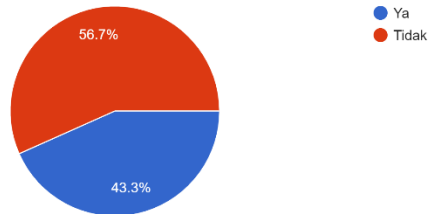
Jika iya, apa nama komunitas Anda? jika tidak, tuliskan (tidak) atau (-)

30 responses



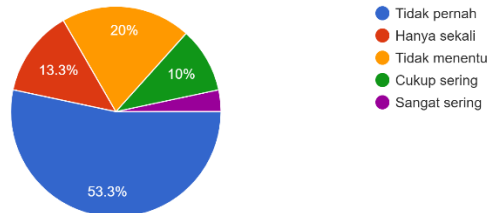
Apa Anda pernah mengunjungi gedung kreativitas?

30 responses



Seberapa sering Anda mengunjungi gedung kreativitas?

30 responses





## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

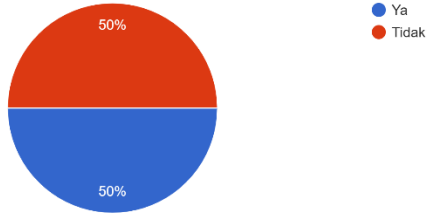
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

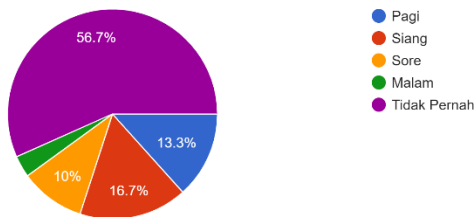
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah Anda pernah mengetahui Gedung Creative Center Kota Bekasi? (Pada gambar dibawah)  
30 responses



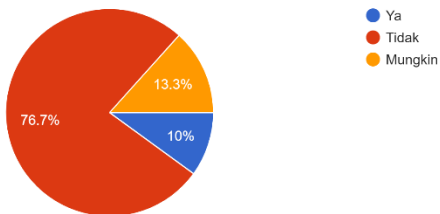
Kapan waktu yang Anda gunakan untuk mengunjungi Gedung Creative Center Kota Bekasi?  
30 responses



Apa tujuan Anda datang ke Gedung Creative Center Kota Bekasi?  
30 responses



Apakah Anda mengetahui informasi event/agenda yang diselenggarakan pada Gedung Creative Center Kota Bekasi?  
30 responses





## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

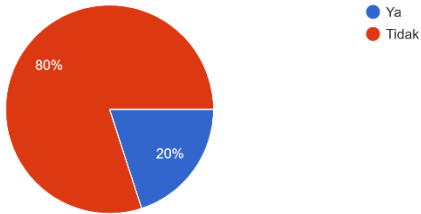
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

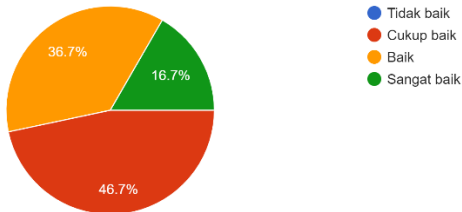
Apakah Anda mengetahui social media Instagram pada @bekasicreativecenter?

30 responses



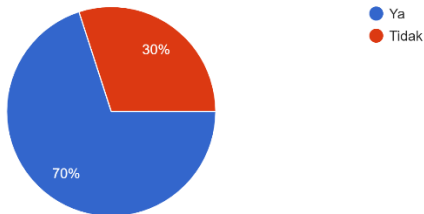
Bagaimana tanggapan Anda mengenai tentang desain Feed Instagram @bekasicreativecenter?

30 responses



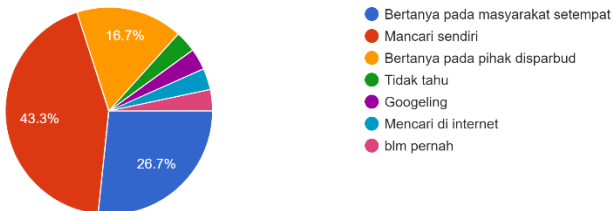
Apakah Anda merasa bingung dengan informasi yang kurang lengkap

30 responses



Apa yang Anda lakukan saat mencari informasi yang dibutuhkan mengenai Gedung Creative Center Kota Bekasi?

30 responses





## Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

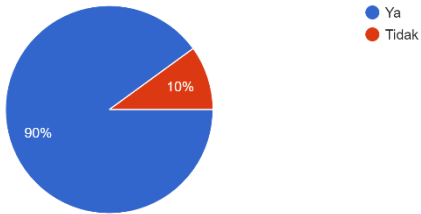
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

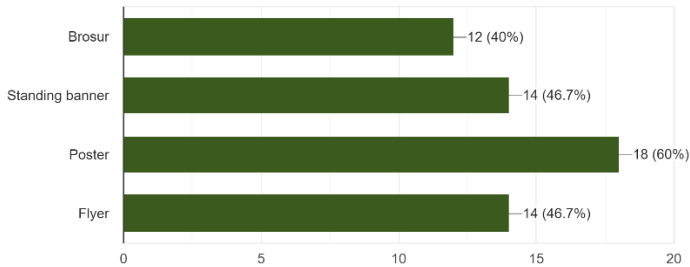
Menurut Anda perlukan untuk medapatkan informasi dan informasi acara/event/agenda dalam Media Promosi cetak?

30 responses



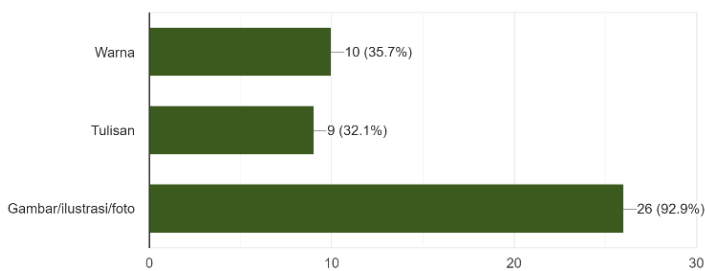
Media promosi apa yang diperlukan lagi oleh Gedung Creative Center?

30 responses



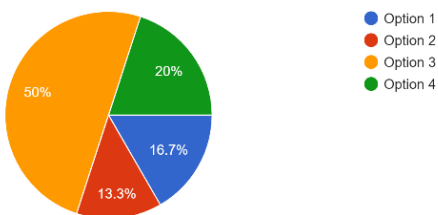
Hal apa yang membuat Anda tertarik untuk memperhatikan media promosi cetak pada Gedung Creative Center Kota Bekasi?

28 responses



Desain brosur mana yang membuat menarik perhatian Anda?

30 responses







Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hasil Cek Plagiarisme

richa 3			
ORIGINALITY REPORT			
26%	26%	4%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.pnj.ac.id Internet Source	4%	
2	123dok.com Internet Source	2%	
3	journal.uii.ac.id Internet Source	2%	
4	dimaspratama20.blogspot.com Internet Source	1%	
5	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%	
6	www.bch.my.id Internet Source	1%	
7	pt.scribd.com Internet Source	1%	
8	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1%	
9	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	1%	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Daftar Riwayat Hidup

### RICHA SALSABILA DANUPUTRI

Desainer Grafis



Desainer Grafis multitalenta mahir dalam perangkat lunak yang berhubungan dengan pekerjaan, termasuk Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign. Berpengalaman dalam membuat desain, tata layout, konsep, menretouch foto, dan menghasilkan ide-ide baru dengan arah terbatas. mampu dalam bekerja secara individu dan bekerja sama dengan tim dengan baik.

#### KONTAK

**Alamat**  
Bumi Anggrek,  
Bekasi, Jawa Barat

**Telepon**  
085892621995/  
085881271864

**E-mail**  
richasd3@gmail.com

#### KEMAMPUAN

Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop  
Adobe Indesign  
Microsoft Office (Seperti:  
Word, Excel, Power Point)

#### PENDIDIKAN

**Desain Grafis**  
Politeknik Negeri Jakarta  
(2018-2022)

#### PENGALAMAN PEKERJAAN

**09-2021** **Telkom Indonesia**  
**02-2022** (PT Telkom Indonesia Tbk)  
Jakarta & Bandung, Indonesia

- Desain Grafis untuk Annual Report ITDRI 2021 From Learning to Innovation.
- Editing dan Retouch foto untuk model Annual Report 2021.
- Desain Grafis Playbook V.2 Partnership Operation Management (POM) Telkom Corporate University Center.
- Desain Grafis Playbook FCC Campaign and Talent Development Digifish Network.

**03-2021** **BEM Politeknik Negeri Jakarta**  
**12-2021** (BEM PNJ Giliran Kita 2020/2021)  
Depok, Indonesia

- Desain Grafis untuk Logo BEM PNJ 2020/2021.
- Desain Grafis untuk Logo Departemen BEM PNJ.
- Desain Grafis untuk Feed Instagram.
- Desain Grafis untuk Jacket BEM PNJ.
- Desain Grafis untuk ID Card & Lanyard.
- Cameraman untuk Video Profile BEM PNJ 2020/2021.

#### INFORMASI LAINNYA

2016-sekarang

- Juara 2 Kumite Perorangan Putri Pemula SKDR CUP 2016 Kabupaten Bandung.
- Juara 3 Kumite -59kg Junior Putri Manggala Championship 2016 Se Jawa Barat, DKI Jakarta, dan Banten.
- Juara 2 Kumite -59kg Junior Putri Lemkari Se Bekasi Raya 2017.
- Juara 3 Kata Perorangan Junior Putri Lemkari Se Bekasi Raya 2017.
- Finalis Beauty Ukhti 2017.
- Top 10 & Best Catwalk Sholeh Sholeha Indonesia 2018.

#### PENGALAMAN

**Desain Konstelasi.TGP**  
Mendesain Feed In스타그램 Konstelasi.TGP (Kolase Inovasi Teknologi Kreasi). Indonesia Packaging Design Competition 2021, Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

**Freelance Desain Grafis**  
Mendesain dan mencetak desain untuk Logo, Kemasan, Hampers, Portrait Ilustrasi, Banner, Cover Buku, dan Feed Instagram.

**Freelance Foto Pernikahan**  
Memotret foto pernikahan, mendesain Album Foto Pernikahan sesuai dengan tema pernikahan, dan meretouch hasil foto.