



© 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 DESAIN MEDIA PROMOSI  
EVENT *FUN CAMP* DHAULAGIRI**



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

**Oleh:**

**RENI HUSNUL KHOTIMAH**

**1906421049**

**PROGRAM STUDI D4-DESAIN GRAFIS  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2023**



**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

## LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Media Promosi Event *Fun Camp*  
Dhaulagiri

Penulis : Reni Husnul Khotimah

Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 18 Juli 2023

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Andriyanto, S.E., M.Kom  
NIP. 23272015100119730629

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Dosen Pembimbing II

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197908032003122003



- 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

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI EVENT *FUN CAMP* DHAULAGIRI

Oleh:

RENI HUSNUL KHOTIMAH

1906421049

Disahkan:

Depok, 31 Juli 2023

Penguji I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds  
NIP. 198812152018032001

Penguji II

Nabila Fajrina , S.I.Kom., M.Si.  
NIP. 199509212022032014

Ketua Jurusan

Teknik Grafika dan Penerbitan



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

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

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

### **PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI EVENT *FUN CAMP* DHAULAGIRI**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa 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 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, 18 Juli 2023

Yang menyatakan,

Reni Husnul Khotimah

1906421049

**POLITEK  
NEGERI  
JAKARTA**



## ABSTRAK

Dhaulagiri merupakan salah satu *brand equipment outdoor* yang menargetkan masyarakat pecinta alam sebagai target pasar utamanya. Untuk mempererat hubungan dengan *customer*, Dhaulagiri mempunyai event tahunan yang bernama *Fun Camp*. Di tahun 2023 ini, Dhaulagiri menyelenggarakan event tersebut pada bulan Juli di Datar Pinus, Bandung. Dalam rangka penyebaran informasi seputar event *Fun Camp* ini, maka butuh perancangan media promosi poster. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *mix method* dengan tahapan observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Data tersebut diperkuat dengan metode analisis SWOT sehingga dapat terbentuk arahan kreatif. Perancangan ini dilakukan dari tahap sketsa, desain komprehensif hingga desain terpilih. Poster hasil perancangan menggunakan warna *earth tone* untuk menambahkan kesan alami dan natural. Font yang digunakan adalah jenis sans serif dan dekoratif. Seluruh elemen desain yang ada pada poster didesain berdasarkan *tone and manner* yang telah ditentukan yaitu *fun, nature, dan camping*. Dari hasil poster ini, pengamat dapat mengetahui info event *Fun Camp* dan minat untuk mengikuti event tersebut meningkat.

**Kata kunci:** desain, media promosi, event, *camping*.

### 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

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## ABSTRACT

*Dhaulagiri is one of the outdoor equipment brands that targets nature enthusiasts as its main target market. To strengthen the relationship with its customers, Dhaulagiri holds an annual event called Fun Camp. In the year 2023, Dhaulagiri organized this event in July at Datar Pinus, Bandung. In order to disseminate information about this Fun Camp event, they needed a promotional media design in the form of a poster. The research method used for this project is mix method, involving stages such as observation, interviews, questionnaires, and literature studies. This data is further reinforced with SWOT analysis to generate creative directions. The design process starts from sketching, followed by comprehensive design and selection of the final design. The poster design incorporates earth tones to add a natural and organic impression. The chosen font types are sans serif and decorative. All design elements in the poster are based on the predefined tone and manner, which are fun, nature, and camping. The resulting poster provides observers with information about the Fun Camp event and increases their interest in participating.*

**Key visual:** design, media promotion, event, camping.

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

## PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Desain Media Promosi Event *Fun Camp* Dhaulagiri”. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini untuk memenuhi persyaratan Kelulusan Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis. Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta. Selain itu, tugas akhir ini juga bertujuan untuk menambah wawasan mengenai pengetahuan soal mendesain media promosi berbasis cetak yang berfungsi untuk memperluas informasi seputar event yang diselenggarakan oleh perusahaan. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunia hidayah untuk penulis dalam menyelesaikan proses pembuatan laporan ini.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini, M.Ds selaku Ketua Program Studi D4-Desain Grafis.
4. Andriyanto, S.E., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Teknis dalam penyusunan Tugas Akhir yang telah memberikan arahan teknis dan bimbingan kepada penulis.
6. Keluarga penulis, yakni Orang Tua penulis Pradono dan Tri Widayati serta saudara kandung dan ipar penulis Dodi Agung Prayoga, Popi Tanjung Pratiwi, Peni Puspa Hayati, Deni Akbar Hidayat, Refi Salman Farisi, Prabu Bias Pradipta, Faris Robbanie, dan Vanessa Luna Maulida. Terima kasih atas doa dan dukungannya.
7. Muhammad Rizki selaku koordinator divisi *Research and Development* Dhaulagiri yang telah menjadi naraumber saya dalam proses perancangan desain media promosi ini.



**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

8. Seluruh dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya dosen program studi D4-Desain Grafis. Terima kasih atas ilmu, pengetahuan, bimbingan serta kesannya selama penulis menuntut ilmu di D4-Desain Grafis pada Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
9. Teman-teman kelas Desain Grafis 8A Angkatan 2019 khususnya Sekar, Azkiya, Tiara, Wilma, Frisca, Madeline, Deasy, dan Agnes yang selalu memberi motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
10. Sahabat-sahabat penulis yaitu Safa, Farida, Febi, Ummu, Kintan, Khansa, Affifah, Alifia, Nacita, Hana, Hani, Aswah, dan teman-teman lainnya yang telah menjadi *support system* untuk penulis sehingga bisa terus berproses hingga saat ini.
11. Seluruh teman virtual penulis dari Twitter yang tiada habisnya memotivasi serta mendukung saya secara emosional. Terima kasih atas afirmasi positif yang diberikan selama ini.
12. Kanemoto Yoshinori selaku *public figure* yang telah saya jadikan inspirasi selama saya berkarya untuk kepentingan akademik maupun non-akademik. Hal ini juga berlaku untuk anggota TREASURE lainnya seperti Hyunsuk, Jihoon, Junkyu, Jaehyuk, Asahi, Doyoung, Haruto, Jeongwoo, dan juga Junghwan (Mashiho dan Yedam sebagai ex anggota). Terima kasih sudah menjadi idola sekaligus teman yang terus memberi semangat secara general.





## © 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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Saya sadar bahwa tugas akhir yang saya tulis masih memiliki ruang untuk perbaikan. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna meningkatkan kualitas tugas akhir ini.





**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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT.....	v
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 .....	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4.1 Tujuan .....	3
1.4.2 Manfaat .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	5
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.1 Prinsip Desain Grafis .....	6
2.2 Warna .....	10
2.2.1 Pengelompokkan Warna .....	10
2.3 Tipografi.....	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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.3.1 Jenis Tipografi.....	12
2.3.2 Aspek-aspek Tipografi .....	14
2.4 Ilustrasi.....	14
2.5 Layout .....	16
2.5.1 Jenis Layout .....	17
2.6 Media Promosi .....	18
2.6.1 Macam-macam Media Promosi .....	18
2.7 Teori Design Thinking .....	21
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>23</b>
3.1 Metode Riset Desain .....	23
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2.1 Observasi.....	24
3.2.2 Wawancara.....	24
3.2.3 Kuesioner .....	24
3.2.4 Studi Literatur .....	25
3.3 Data dan Analisis .....	25
3.3.1 Profil Dhaulagiri.....	25
3.3.2 Filosofi Dhaulagiri .....	25
3.3.3 Visi dan Misi.....	26
3.3.4 Product Knowledge.....	26
3.3.5 Struktur Organisasi .....	27
3.4 Kompetitor .....	27
3.4.1 Eiger .....	27
3.4.2 Consina.....	28



© 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

3.5 Hasil Wawancara dengan Koordinator <i>Research and Development</i> Dhaulagiri.....	29
3.6 Consumer Insight .....	30
3.7 Analisis SWOT .....	31
3.8 Arahan Kreatif ( <i>Creative Brief</i> ) .....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	36
4.1 Ideate .....	36
4.1.1 Mindmap .....	36
4.1.2 Moodboard .....	38
4.2 Prototype .....	39
4.2.1 Sketsa .....	39
4.2.2 Desain Komprehensif.....	41
4.2.3 Desain Terpilih.....	44
4.3 Test.....	47
4.4 Media Turunan .....	48
4.5 Pertimbangan Produksi .....	51
BAB V PENUTUP.....	53
5.1 Simpulan .....	53
5.2 Saran.....	54
DAFTAR REFERENSI .....	53
LAMPIRAN .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip Keseimbangan pada Poster .....	6
Gambar 2. 2 Prinsip Kontras pada Poster .....	7
Gambar 2. 3 Prinsip Kesatuan pada Poster .....	8
Gambar 2. 4 Prinsip Penekanan pada Poster.....	8
Gambar 2. 5 Prinsip Ritme pada Poster .....	9
Gambar 2. 6 Prinsip Proporsi pada Poster .....	10
Gambar 2. 7 Tiga Komponen Warna .....	11
Gambar 2. 8 Roda Warna.....	12
Gambar 2. 9 Huruf Serif.....	12
Gambar 2. 10 Huruf Sans Serif.....	13
Gambar 2. 11 Contoh Huruf Script.....	13
Gambar 2. 12 Contoh Huruf Dekoratif .....	14
Gambar 2. 13 Contoh Ilustrasi dalam Poster .....	15
Gambar 2. 14 Contoh Layout pada Media Cetak.....	16
Gambar 2. 15 Contoh Poster dengan Multi Panel Layout .....	17
Gambar 2. 16 Contoh Poster dengan Circus Layout.....	18
Gambar 2. 17 Contoh Poster Makanan Cepat Saji.....	19
Gambar 2. 18 Contoh Banner .....	19
Gambar 2. 19 Contoh Media Promosi Stiker.....	20
Gambar 2. 20 Contoh Media Promosi <i>T-Shirt</i> .....	20
Gambar 3. 1 Logo Dhaulagiri .....	25
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi PT. Dhaulagiri Indo Raya .....	27
Gambar 3. 3 Logo Eiger.....	27
Gambar 3. 4 Logo Consina .....	28
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> .....	37
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> Referensi.....	38
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i> Tipografi.....	38
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> Layout.....	39

### 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 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 5 Sketsa Alternatif 1 .....	40
Gambar 4. 6 Sketsa Alternatif 2 .....	40
Gambar 4. 7 Sketsa Alternatif 3 .....	41
Gambar 4. 8 Desain Komprehensif 1 .....	41
Gambar 4. 9 Desain Komprehensif 2 .....	42
Gambar 4. 10 Desain Komprehensif 3 .....	43
Gambar 4. 11 Desain Terpilih .....	44
Gambar 4. 12 Warna Desain Terpilih .....	45
Gambar 4. 13 Aset Vektor bertema <i>Camping</i> oleh Pikisuperstar .....	46
Gambar 4. 14 Tipografi Desain Terpilih .....	46
Gambar 4. 15 <i>Mockup</i> Desain Poster .....	48
Gambar 4. 16 <i>Mockup</i> IG <i>Feeds</i> .....	49
Gambar 4. 17 <i>Mockup</i> <i>Banner</i> .....	49
Gambar 4. 18 <i>Mockup</i> <i>Tiket</i> .....	50
Gambar 4. 19 <i>Mockup</i> <i>Stiker</i> .....	50
Gambar 4. 20 <i>Mockup</i> <i>T-shirt</i> .....	51

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

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	32
Tabel 3. 2 Tabel Arahan Kreatif .....	35
Tabel 4. 1 <i>Key Visual</i> .....	37





© 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

## DAFTAR LAMPIRAN

- |            |   |
|------------|---|
| Lampiran 1 | Lembar Bimbingan Tugas Akhir                                |
| Lampiran 2 | Hasil Survey Customer Insight                               |
| Lampiran 3 | Transkrip Wawancara   |
| Lampiran 4 | Hasil Survey Desain Poster Event <i>Fun Camp</i> Dhaulagiri |
| Lampiran 5 | Bukti Cek Plagiarisme                                       |
| Lampiran 6 | 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

Berkemah merupakan salah satu kegiatan wisata yang berfokus pada pengalaman alam. Menurut Mikulić et al., (2017) pada dasarnya kegiatan berkemah terhubung erat dengan lingkungan alam dan ditandai oleh penggunaan fasilitas akomodasi yang fleksibel dan mudah dipindahkan seperti tenda, kendaraan rekreasi, rumah mobil, dan sejenisnya. (Ridwanudin et al., 2022) Di era globalisasi ini, kegiatan berkemah menjadi bagian terpenting dari industri pariwisata. Berkemah juga tidak lagi terbatas pada menyediakan area berkemah dan tenda, namun telah berkembang menjadi pengalaman yang unik untuk berinteraksi dengan alam dan sosial. (Collins & Kearns, 2010)

Event merupakan sebuah kegiatan khusus yang menunjukkan atau merayakan peristiwa penting. Tujuan dari dilakukannya suatu event mengomunikasikan pesan-pesan tertentu kepada peserta. Menurut Noor (2009) mengungkapkan bahwa adanya empat jenis event yang berbeda. Di antara jenis tersebut ada *Leisure*, *Personal*, *Cultural*, dan juga *Organizational*. (Riadi, 2019)

Event *Fun Camp* dari Dhaulagiri bisa menjadi salah satu contoh dari jenis event *Organizational*. Berdasarkan hasil riset media sosial, Dhaulagiri telah mengadakan event ini sejak 2021. Adanya batasan tertentu saat masa pandemi cukup mempengaruhi jumlah peserta event. Masa pandemi di Indonesia baru dinyatakan berakhir pada bulan Juni 2023.

PT. Dhaulagiri Indo Raya adalah perusahaan *equipment outdoor* yang dibangun dengan visi menjadi perusahaan *outdoor* terbaik dan terbesar di Indonesia. Perusahaan ini menyediakan produk-produk *outdoor* dengan brand yang bernama 'Dhaulagiri'. Dhaulagiri menyediakan produk-produk *outdoor* yang inovatif dan ergonomis sehingga target pemasaran utamanya tertuju pada masyarakat yang menyukai kegiatan luar ruangan seperti *camping*, *hiking*, *climbing*, dll. Selain menyediakan produk outdoor, Dhaulagiri juga mempunyai beberapa event



## © 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

perusahaan yang diselenggarakan dalam rangka promosi antara lain bazaar, pameran, gathering, pendakian bersama, *outing*, dan juga *Fun Camp*.

*Fun Camp* adalah acara *camping* tahunan yang diadakan oleh Dhaulagiri dengan tujuan mempererat hubungan dengan pelanggan. Acara ini juga diadakan dalam rangka memperluas *branding* Dhaulagiri pada masyarakat. Event *Fun Camp* ini biasanya diadakan di salah satu *camping ground* seluruh Indonesia dan dapat diikuti oleh semua kalangan. Tahun ini, Dhaulagiri kembali menyelenggarakannya pada tanggal 1 – 2 Juli 2023 di Datar Pinus, Pangalengan, Bandung.

Berdasarkan riset yang dilakukan kepada *customer* Dhaulagiri, sebagian besar dari *customer* masih belum memiliki pengetahuan tentang event *Fun Camp* dari Dhaulagiri. Dalam artian informasi seputar event ini belum menyebar dengan baik. Untuk memperluas informasi dan meningkatkan minat masyarakat terhadap event ini, Dhaulagiri membutuhkan media promosi yang akan digunakan sebelum event dimulai. Media promosi yang akan dirancang berupa poster, selain itu Dhaulagiri juga memerlukan beberapa media promosi lainnya untuk kepentingan acara. Oleh karena itu, “Perancangan Desain Media Promosi Event *Fun Camp* Dhaulagiri” menjadi topik utama dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang tepat untuk laporan tugas akhir ini adalah “Bagaimana merancang desain media promosi untuk memperluas informasi dan meningkatkan *interest* masyarakat pada event *Fun Camp* Dhaulagiri?”

### 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan pada penelitian ini sesuai dengan masalah yang telah dijelaskan di latar belakang, maka ditetapkan ruang lingkup pembahasan sebagai panduan untuk membatasi cakupan topik, yaitu sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain media promosi untuk event *Fun Camp* Dhaulagiri
2. Proses penerapan teori desain grafis yang dapat mendukung proses perancangan media promosi event *Fun Camp* Dhaulagiri.



**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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Proses penerapan desain pada media promosi pendukung seperti poster, IG feeds, banner, tiket, stiker, dan juga *t-shirt*.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### 1.4.1 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, perancangan desain media promosi ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Menjelaskan proses perancangan desain media promosi event *Fun Camp* Dhaulagiri
- b. Menjelaskan teori desain grafis yang menjadi landasan utama dalam proses perancangan desain media promosi.
- c. Mengimplementasikan hasil desain ke dalam media pendukung seperti poster, IG feeds, banner, tiket, stiker, dan juga *t-shirt*.

### 1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan desain media promosi, yaitu:

- a. Manfaat untuk Penulis

Penulisan laporan tugas akhir ini mempunyai tujuan utama yaitu untuk memenuhi kewajiban penulis sebagai mahasiswa semester akhir. Perancangan ini juga diharapkan bisa menjadi salah satu cara untuk mengasah keterampilan serta melatih untuk menjawab solusi dalam bentuk karya.

- b. Manfaat untuk Dhaulagiri

Perancangan desain media promosi ini diharapkan dapat menjadi hasil rancangan yang tepat untuk Dhaulagiri sehingga tujuan utama dari perancangan ini tercapai, yaitu memperluas informasi dan meningkatkan minat masyarakat terhadap event yang diselenggarakan.



**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

- c. Manfaat untuk Akademis

Hasil perancangan yang disajikan dalam laporan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi acuan oleh peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disajikan secara tersusun dengan tujuan agar pembahasan masalah dan penyajian materi lebih terstruktur dan mudah dipahami. Berikut adalah 5 (lima) bagian dari sistematika penulisan laporan tugas akhir:

#### **BAB I           PENDAHULUAN**

Bab ini memaparkan tentang latar belakang perancangan, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan yang berkaitan dalam penulisan laporan tugas akhir “Perancangan Desain Media Promosi Event *Fun Camp* Dhaulagiri”

#### **BAB II         LANDASAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan untuk membuat desain media promosi produk Dhaulagiri seperti teori tentang promosi, media promosi, desain grafis, warna, tipografi, layout, dsb. Teori-teori tersebut diambil dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan juga *website*.

#### **BAB III       METODE PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang metode pengumpulan data yang akan digunakan untuk perancangan desain media promosi. Bab ini juga memaparkan tentang profil perusahaan, hasil penelitian, SWOT, serta arahan 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**BAB IV**

**HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

Bab ini menjelaskan tentang proses visualisasi konsep perancangan desain media promosi produk Dhaulagiri dimulai dari *brainstorming*, *mind map*, *moodboard*, sketsa, layout, alternatif desain hingga *final artwork*. Bab ini juga memaparkan detail ukuran komponen desain yang akan digunakan pada poster serta media pendukung agar ukurannya sesuai dengan rasio media promosi.

**BAB V**

**PENUTUP**

Bab ini berisi tentang simpulan sistematis mengenai hasil perancangan desain media promosi event *Fun Camp* Dhaulagiri. Di bab ini juga terdapat saran yang berhubungan dengan laporan tugas akhir.



**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

Berdasarkan proses Perancangan Desain Media Promosi Event *Fun Camp* Dhaulagiri, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain media promosi event *Fun Camp* Dhaulagiri memanfaatkan metode *design thinking* yang bermula dari tahap *empathize* yaitu mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh klien. Lalu dilanjut dengan tahap *define* dengan mengumpulkan data dari wawancara, kuesioner, observasi dan studi literatur. Hasil data yang telah didapat kemudian diolah dengan metode analisis SWOT agar hasilnya bisa menjadi acuan untuk membuat arahan kreatif. Dari arahan kreatif lalu berlanjut ke tahap *ideate* berupa proses *mindmap* dan *moodboard*. Pencarian *key visual* merupakan tujuan utama dari *mindmap*, lalu setelah *key visual* telah ditemukan maka lanjut ke pembuatan *moodboard* yang akan diisi dengan ilustrasi, objek, tipografi, palet warna, serta layout yang sesuai dengan *tone and manner* desain media promosi. Dari *moodboard* tersebut kemudian mulai proses sketsa untuk gambaran kasar desain. Setelah itu sketsa akan didigitalisasi hingga akhirnya salah satu desain komprehensif akan dipilih untuk menjadi desain final. Kemudian dari desain terpilih itu ada tahap implementasi yang mana di tahap tersebut ada proses pembuatan media pendukung, dan setelah itu dilakukan pertimbangan produksi.
2. Desain media promosi untuk event *Fun Camp* Dhaulagiri dirancang dengan konsep visual suasana perkemahan yang menyenangkan. Warna yang digunakan dalam desain poster adalah warna *earth tone earth tone* dengan hijau dan biru sebagai warna dominan. Gaya ilustrasi yang dipakai adalah *flat design* dengan *outline* coklat, elemen ilustrasi yang ada pada poster antara lain ada elemen manusia, tenda, gunung, rumput, pohon, semak-semak, dan elemen lainnya yang berhubungan dengan alam. Tipografi yang digunakan adalah jenis sans serif dan dekoratif. Font yang digunakan untuk



**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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

*headline* adalah Wesmeath dan Condiment. Keduanya merupakan kombinasi yang cocok untuk merepresentasikan kesan *fun* pada desain. Sedangkan untuk *body text* menggunakan Made Tommy karena memiliki karakteristik yang simple sehingga mudah dibaca. Seluruh proses desain ini didasari oleh beberapa teori seperti teori desain grafis, warna, tipografi, ilustrasi, layout, dan teori media promosi. Teori yang dipaparkan mampu mempermudah proses perancangan sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan prinsip dan teori desain grafis.

3. Media pendukung dirancang sesuai dengan elemen-elemen desain yang ada pada media utama. Media promosi pendukung yang telah dirancang untuk keperluan event *Fun Camp* ini antara lain ada desain post Instagram, banner, tiket, stiker dan juga *t-shirt*. Seluruh media pendukung didesain dengan aset yang sama dengan media utama agar kesatuan antara media promosi dengan media pendukungnya dapat terlihat sehingga tema yang digunakan tetap konsisten, yaitu suasana perkemahan yang menyenangkan.

## 5.2 Saran

Dari seluruh proses Perancangan Desain Media Promosi Event *Fun Camp* Dhaulagiri, ada beberapa saran yang dapat disampaikan untuk keperluan penelitian selanjutnya yaitu:

1. Dalam perancangan desain media promosi poster, diperlukan eksplorasi yang lebih dalam lagi terutama dalam membuat desain komprehensif. Dengan melakukan banyak eksplorasi desain dalam segi gaya ilustrasi, objek, dan tipografi, maka hasil desain komprehensif akan menjadi lebih bervariasi dan tidak terbatas pada satu konsep saja.
2. Perbanyak referensi terutama data sekunder seperti studi literatur agar teori desain semakin kuat sehingga teori dengan desain yang dirancang mempunyai korelasi yang jelas.



**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 REFERENSI

- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. PNJ Press.  
<https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout>
- Arifin, S. (2023, March 23). *12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak*. Gamelab.ID. <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>
- Collins, D., & Kearns, R. (2010). 'Pulling up the Tent Pegs?' The Significance and Changing Status of Coastal Campgrounds in New Zealand. *Tourism Geographies*, 12(1), 53–76. <https://doi.org/10.1080/14616680903493647>
- Fitriah, M. (2018). *Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual*. Deepublish.  
<https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/104488>
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.34010/common.v3i1.1950>
- Riadi, M. (2019, April 28). *Pengertian, Jenis, Karakteristik dan Manajemen Event*.  
<https://www.kajianpustaka.com/2019/04/manajemen-event.html>
- Riadi, M. (2021, March 3). Tipografi (Pengertian, Aspek, Anatomi, Jenis dan Karakter Huruf). *Kajian Pustaka*.  
<https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html>





## © 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

Ridwanudin, O., Suwandi, A., & Sintia Andini, S. (2022). Pemilihan Destinasi Berkemah: Suatu Analisis Relevansi Determinan. *Tourism Scientific Journal*, 8(1), 62–73. <https://doi.org/10.32659/tsj.v8i1.228>

Voltage. (2022, February 1). 5 Steps of the Design Thinking Process: A Step-by-Step Guide. *Voltage Control*. <https://voltagecontrol.com/blog/5-steps-of-the-design-thinking-process-a-step-by-step-guide/>

Yuly, A. R. (2021). *Desain Komunikasi Visual untuk Produk Multimedia Digital*. PNJ Press. <http://press.pnj.ac.id/book/Ade-Rahma-Yuly-DKV-untuk-Produk-Multimedia-Digital>



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

#### 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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Reni Husnul Khotimah	
NAMA PEMBIMBING		Andriyanto, S.E., M.Kom	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Desain Media Promosi Event Fun Camp Dhaulagiri	
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			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	2 Mei 2023	Media promosi diutamakan berbasis cetak, rumusan masalah masih kurang relevan karena masih terlalu fokus dengan media promosi digital	Mengganti media utama dari website menjadi media promosi lain yang berbasis cetak (Leaflet, Poster, Kartu Nama)
2	4 Mei 2023	Sudah oke	Lanjut progress BAB II
3	18 Mei 2023	Bagian teori layout dengan teori prinsip desain dibuat menjadi satu	Revisi
4	27 Juni 2023	Tambahkan data kuesioner yang membahas tentang event yang diselenggarakan	Membuat kuesioner kedua yang membahas tentang event untuk mendapatkan data tambahan dari target pasar
5	10 Juli 2023	Lanjut ke tahap pembuatan desain	Membuat sketsa, desain komprehensif, serta desain terpilih
6	18 Juli 2023	Key visual terpilih yang ada pada mindmap ditandai dan masukkan desain media promosi ke dalam mockup. Lengkapi laporan hasil desain	Melanjutkan BAB IV
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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Reni Husnui Khotimah
NAMA PEMBIMBING	Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Desain Media Promosi Event Fun Camp Dhaulagiri
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	

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	17 Mei 2023	Di bagian sistematika penulisan metode perancangan, kalimat 'hasil penelitian' diganti dengan 'hasil observasi'	Merevisi dan lanjut progress BAB II
2	18 Mei 2023	Ada typo di beberapa kata dan format paragraf untuk anak sub bab kurang rapih, serta ada kesalahan dalam penomoran sub bab	Memperbaiki kata yang salah dan merapikan format paragraf
3	18 Juli 2023	Perbaiki kata-kata yang masih salah ketik. Lengkapi laporan dengan menjelaskan proses desain secara rinci	Merevisi bagian yang kurang serta melanjutkan penulisan laporan
4			
5			
6			
7			
8			

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

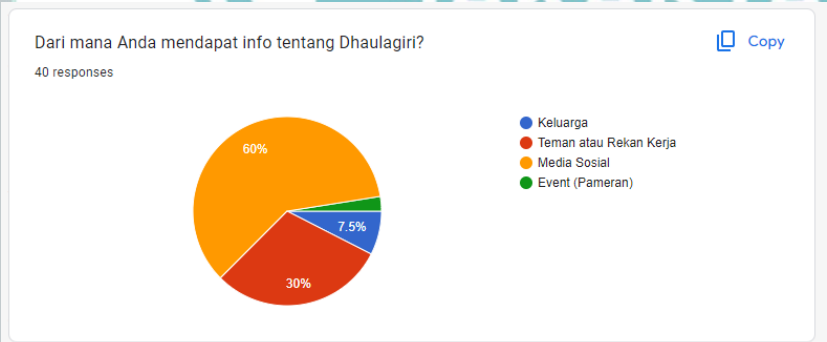
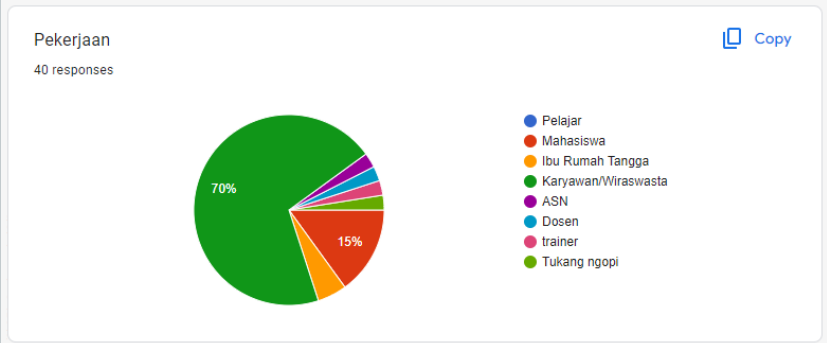
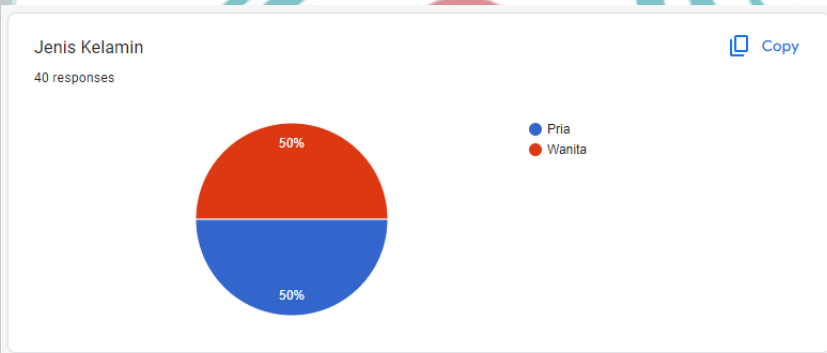
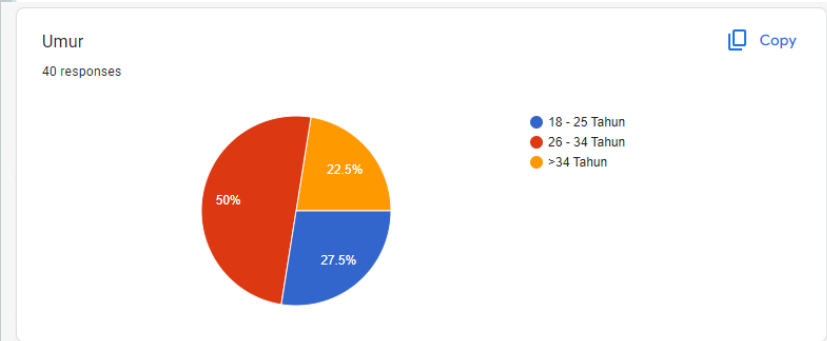


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran 2 Hasil Survey Customer Insight

#### 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 milik Politeknik Negeri Jakarta

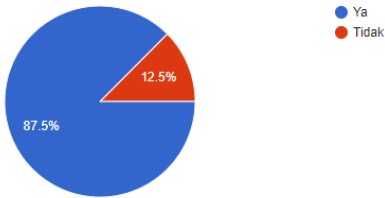
### Hak Cipta :

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 menyukai aktivitas yang berhubungan dengan alam?

[Copy](#)

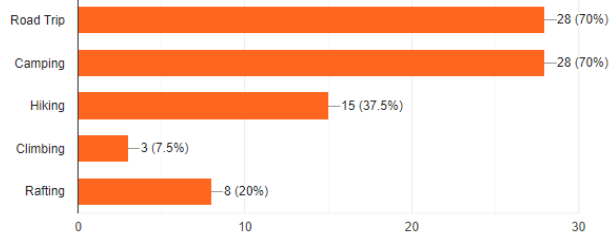
40 responses



Apa saja aktivitas lingkungan alam yang anda sukai?

[Copy](#)

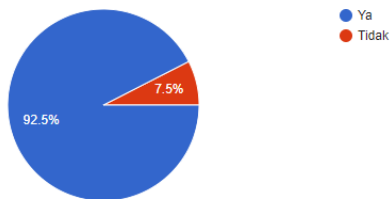
40 responses



Apakah anda pernah melakukan kegiatan *Camping*?

[Copy](#)

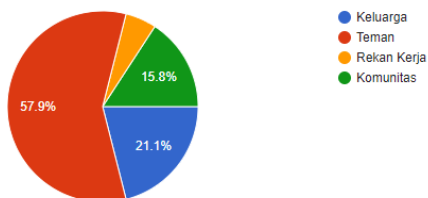
40 responses



Jika pernah, dengan siapa anda melakukan kegiatan tersebut?

[Copy](#)

38 responses





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

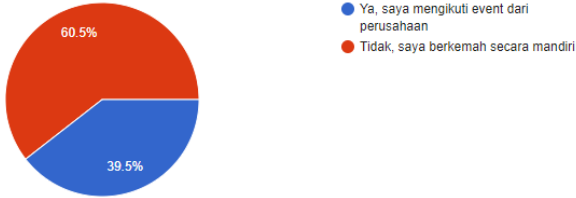
### Hak Cipta :

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 kegiatan *camping* yang pernah Anda ikuti tersebut diselenggarakan oleh perusahaan tertentu?

[Copy](#)

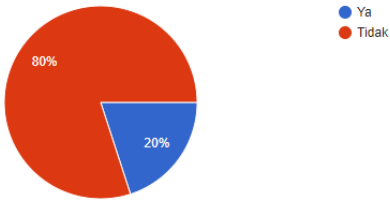
38 responses



Apakah Anda mengetahui bahwa Dhaulagiri mempunyai event *camping* bersama?

[Copy](#)

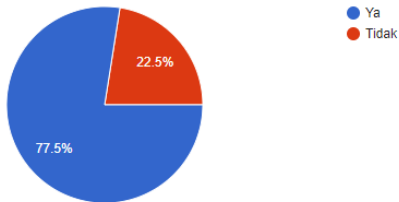
40 responses



Apakah Anda tertarik untuk mengikuti event *camping* yang diadakan oleh Dhaulagiri ini?

[Copy](#)

40 responses





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

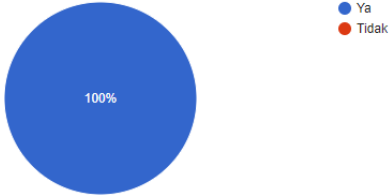
### Hak Cipta :

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 desain poster penting dalam suatu proses promosi?

[Copy](#)

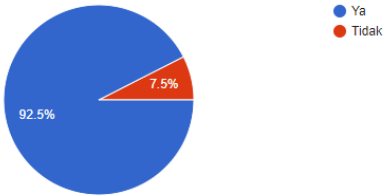
40 responses



Apakah Anda setuju bahwa event *Fun Camp* ini perlu dibuat media promosi poster untuk memperluas informasi?

[Copy](#)

40 responses



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

### Lampiran 3 Transkrip Wawancara

Waktu: Jum'at, 19 Mei 2023

Narasumber: Muhammad Rizki (Koordinator divisi Research and Development)

Lokasi: Online (via Whatsapp Chat)

Hasil Wawancara: info event yang diadakan, tema visual, elemen mandatory, serta media details.

#### **Apa itu Fun Camp?**

Fun Camp merupakan acara camping tahunan yang diadakan oleh Dhaulagiri untuk lebih dekat dan mempererat dengan user/masyarakat.

#### **Dalam rangka apa event camping ini diselenggarakan?**

Fun Camp diadakan untuk memperluas branding Dhaulagiri pada masyarakat.

#### **Apakah ada batasan umur untuk bisa berpartisipasi dalam event ini?**

Tidak ada, semua kalangan bisa mengikuti event camping ini.

#### **Dimana biasanya event ini diadakan?**

Biasanya diadakan di camping ground seluruh Indonesia.

#### **Untuk event Fun Camp tahun ini diadakan pada bulan apa?**

Tahun ini diadakan di awal bulan Juli, tempatnya di Datar Pinus, Pangalengan, Bandung.

#### **Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam event Fun Camp ini?**

Biasanya dalam event camping ini ada sesi permainan berhadiah, barbeque party, api unggun, doorprize, senam pagi, dan kegiatan lainnya yang dilakukan bersama-sama.

#### **Berapa biaya pendaftaran untuk mengikuti event ini?**





## © 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

Untuk pendaftaran biayanya sebesar Rp 150.000

### Apakah partisipan akan mendapatkan souvenir dari event camping ini?

Partisipan akan mendapatkan souvenir berupa goodie bag yang berisi topi Dhaulagiri, t-shirt, dan stiker.

### Untuk perancangan media promosi, kira-kira apa saja yang dibutuhkan oleh Dhaulagiri?

Sejauh ini kita butuh desain poster, tiket sama banner. Namun jika ada media lain yang bisa didesain, nanti bisa kita bicarakan lagi.

### Apakah ada tema yang ditentukan untuk event Fun Camp ini?

Tahun ini temanya 'Together with Nature'

### Kira-kira desain seperti apa yang Dhaulagiri butuhkan?

Biasanya kita pakai ilustrasi vector yang bertema gunung atau camping. Pokoknya yang bernuansa alam

### Apakah ada elemen yang wajib masuk ke dalam media promosi?

Logo Dhaulagiri

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

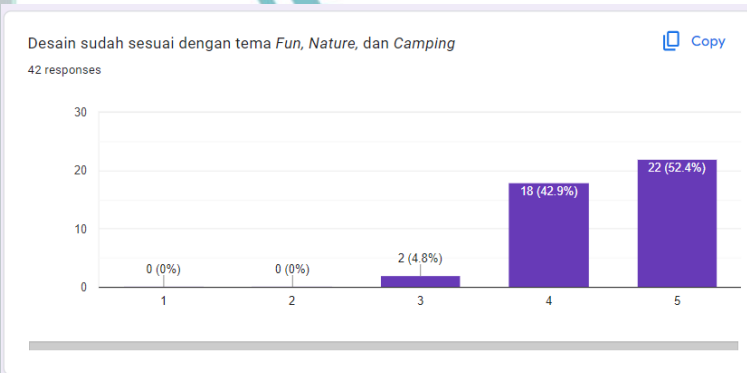
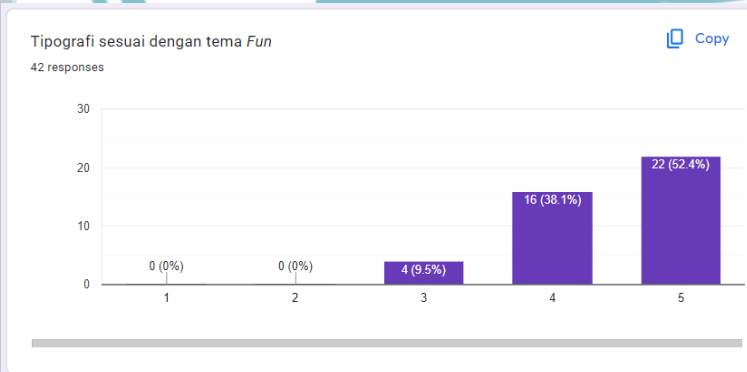
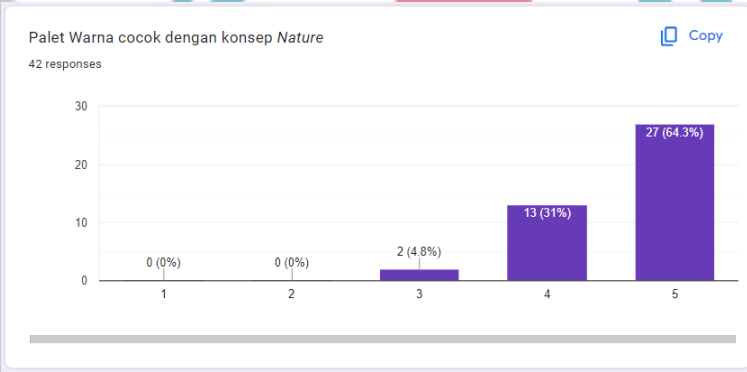
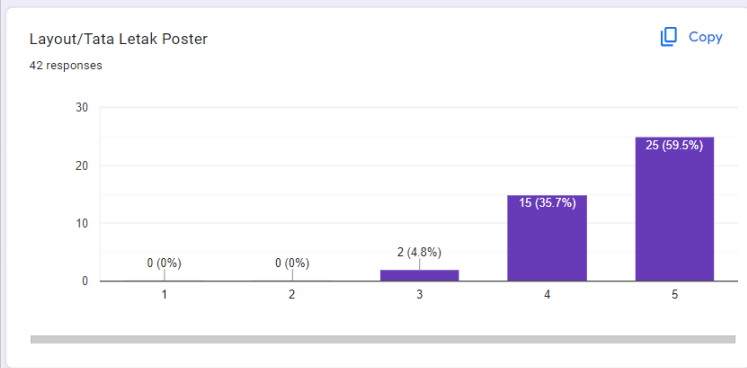


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran 4 Hasil Survey Desain Poster Event *Fun Camp* Dhaulagiri

#### 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





## Lampiran 5 Bukti Cek Plagiarisme

Reni Husnul Khotimah\_DG

### ORIGINALITY REPORT

<b>23%</b>	<b>23%</b>	<b>2%</b>	<b>9%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.pnj.ac.id">repository.pnj.ac.id</a> Internet Source	9%
2	<a href="http://press.pnj.ac.id">press.pnj.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://www.kajianpustaka.com">www.kajianpustaka.com</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://kc.umn.ac.id">kc.umn.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://www.kompasiana.com">www.kompasiana.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://repository.dinamika.ac.id">repository.dinamika.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1%
9	<a href="http://www.suara.com">www.suara.com</a> 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



## Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup

# RENI HUSNUL KHOTIMAH

GRAPHIC DESIGNER

 Villa Taman Kartini, Blok C1/24 Jl. Graha Indah II  
Kec. Bekasi Timur Kel. Margahayu, 17113

 0877-8821-9244

 renihusnul28@gmail.com

 linkedin.com/in/reni-husnul-19b773235

 instagram.com/renihusnul

### ABOUT ME

Saya adalah mahasiswa semester 7 Politeknik Negeri Jakarta program studi Desain Grafis. Memiliki minat untuk mencari pengalaman baru dan mengembangkan kemampuan, terutama di bidang desain dan industri kreatif. Cepat dalam mempelajari hal baru serta memiliki tingkat kreativitas yang cukup baik.

### EDUCATION

#### POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2019 - Sekarang  
D4 DESAIN GRAFIS  
3.49/4.00

#### MA ISLAMIC GIRLS BOARDING SCHOOL DARUL MARHAMAH

2016 - 2019  
SAINTEK  
83,27/100

### EXPERIENCE

#### YJ\_YOURTOMORROW 2020

*Freelance : Illustrator*

- Membuat desain karakter chibi untuk keperluan *merchandise (phone strap)* dalam rangka perayaan *anniversary TXT (K-Pop Boygroup)* di Seoul, Korea Selatan
- Mengaplikasikan desain karakter ke dalam *mock-up* sebagai gambaran *final artwork*
- Menggunakan Adobe Software (Illustrator, Photoshop) untuk menggambar dan juga membuat desain *mock-up*

#### ALRADISTA DESIGN 2019

*Freelance : Graphic Designer*

- Membuat portfolio desain rumah
- Menggunakan Adobe Photoshop untuk mendesain portfolio

#### CITTAMI SYAR'I 2019

*Freelance : Graphic Designer*

- Membuat desain logo produk baju muslim
- Membuat desain *feeds* untuk keperluan sosial media (Instagram)

#### GEFORAS - IGBS Darul Marhamah 2018

*Panitia (Koordinator Dekorasi Indoor)*

- Bertanggung jawab dalam mengurus desain *banner*, *background* panggung, *name tag*, poster, dan juga sertifikat untuk keperluan acara.
- Memberi arahan untuk anggota dalam mendesain media cetak yang diperlukan acara.

### SKILLS



Kreatif  
Kemampuan Beradaptasi  
Komunikasi Visual

### ACHIEVEMENTS

#### Logo Competition - IGBS Darul Marhamah

2018  
Juara 1 Lomba Logo

#### SYIFEST - As-Syifa Boarding School

2018  
Juara 2 Lomba Poster

#### GEFORAS - IGBS Darul Marhamah

2017  
Juara 2 Lomba Poster

### LANGUAGE

Indonesia	Native
Inggris	Upper Intermediate
Korea	Intermediate

### 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