



© 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

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BROSUR  
KEYFRAME DESIGN & ANIMATION COURSE**



**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA  
DEPOK  
2024**



**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

### LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Promosi Brosur  
Keyframe Design & Animation Course  
Penulis : Andrean Graitto Adji  
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, 31 Juli 2024

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M. Ds  
NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Rachmah Nanda Kartika, M.T.  
NIP. 199206242019032025



**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 MEDIA PROMOSI BROSUR  
KEYFRAME DESIGN & ANIMATION COURSE**

Oleh:

ANDREAN GRAITO ADJI  
2006421060

Disahkan:

Depok, 16, Agustus, 2024  
Penguji I

Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si  
NIP.199209252022031009

Penguji II

Yoga Putra Pratama, S.T., M.T  
NIP.199209252022031009



Ketua Jurusan  
Teknik Grafika Penerbitan

Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng.  
NIP. 198405292012121002



**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 KARYA TUGAS AKHIR

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

**Perancangan Media Promosi Brosur Keyframe Design & Animation Course** 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.

Bekasi, 7 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Andran Graitto Adji

2006421060



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

## ABSTRAK

Brosur adalah alat promosi yang efektif untuk menyampaikan informasi mengenai produk atau layanan kepada masyarakat secara ringkas dan menarik. Meskipun brosur cetak telah lama digunakan, perkembangan teknologi digital telah memungkinkan evolusi brosur ke dalam format digital dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media promosi berupa brosur untuk Keyframe Design & Animation Course, sebuah kursus yang fokus pada pengajaran desain grafis dan animasi. Dengan semakin ketatnya persaingan dalam industri pendidikan kreatif, diperlukan strategi promosi yang efektif untuk menarik minat target audiens, yaitu masyarakat usia sekolah dan produktif. Metodologi yang digunakan adalah metodologi kualitatif, dalam perancangan ini meliputi pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Data yang diperoleh dianalisis untuk menyusun creative brief, yang menjadi landasan dalam pengembangan konsep visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa brosur yang dirancang dengan konsep modern, digital, kreatif, dan teknologi berhasil mencerminkan identitas kursus serta menarik perhatian target audiens. Penggunaan warna, tipografi, dan tata letak yang tepat berperan penting dalam meningkatkan daya tarik visual brosur. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti bagaimana brosur digital dan cetak saling melengkapi dalam memaksimalkan promosi. Brosur cetak memberikan dampak langsung dalam distribusi fisik di berbagai lokasi strategis, sementara brosur digital memperluas jangkauan promosi melalui platform online. Kombinasi keduanya meningkatkan visibilitas dan daya tarik Keyframe Design & Animation Course, sehingga dapat menarik lebih banyak peserta dan memperkuat posisinya di industri pendidikan kreatif.

Kata Kunci: Brosur, media promosi, pemasaran, design thinking, keyframe kursur desain dan animasi.



**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**

Brosur Brochures are an effective promotional tool for conveying information about products or services to the public in a concise and appealing manner. Although printed brochures have been widely used, advancements in digital technology have enabled the evolution of brochures into digital and interactive formats. This research aims to design a promotional medium in the form of a brochure for the *Keyframe Design & Animation Course*, a course focused on teaching graphic design and animation. With the increasing competition in the creative education industry, an effective promotional strategy is needed to attract the target audience, which includes school-age and productive-age individuals. The methodology used is a qualitative approach, involving data collection through interviews, observations, and literature studies. The gathered data is analyzed to create a creative brief, which serves as the foundation for developing the visual concept. The research results show that a brochure designed with a modern, digital, creative, and technology-driven concept successfully reflects the identity of the course and captures the attention of the target audience. The appropriate use of colors, typography, and layout plays a crucial role in enhancing the visual appeal of the brochure. Additionally, this study highlights how digital and printed brochures complement each other in maximizing promotion. Printed brochures provide immediate impact through physical distribution in various strategic locations, while digital brochures extend the promotional reach through online platforms. The combination of both increases the visibility and appeal of the *Keyframe Design & Animation Course*, thereby attracting more participants and strengthening its position in the creative education industry.

Keywords: Brochure, promotional media, marketing, design thinking, keyframe design and animation course.



**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

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala , atas kesehatan dan waktu Untuk dapat mengisi Laporan Tugas Akhir ini. Shalawat dan salam, kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad Shallallahu Alaihi Wa Sallam. Saya selalu berterima kasih kepada orang tua saya atas dorongan dan nasihatnya, dan saya ingin menjadi pribadi yang baik dan berbakti kepada orang tua.

Dalam menyelesaikan jenjang pendidikan di Politeknik Negeri Jakarta ini, pada jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan dalam program studi D4 Desain Grafis, mesti melalui beberapa tahapan dan persyaratan. Laporan Tugas Akhir merupakan salah satu syarat tugas yang harus dilaksanakan oleh semua mahasiswa Teknik Grafika dan Penerbitan. Sehingga memudahkan penulis dalam menyusun Laporan Tugas Akhir. Adapun judul Laporan Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Media Promosi pada *KEYFRAME design and animation Course*”.

Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kesehatan dan petunjuk bagipraktikan dalam proses pembuatan laporan ini.
2. Bapak Dr. Syamsurizal SE. M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Zukarnain, S.T., M.Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
4. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
5. Ibu Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds selaku Dosen pembimbing 1
6. Ibu Rachmah Nanda kartika, M.T selaku Dosen pembimbing 2
7. 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.
8. Orang tua yang saya cintai, yang telah memberikan segalanya sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi.



**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

9. Teman-teman kelas Desain Grafis DG 8C yang selalu semangat dan memotivasi bersama selama ini telah banyak membantu dalam belajar bersama, tugas kelompok, suka duka selama perkuliahan, tempat yang menyenangkan untuk menimba ilmu
10. Sahabat dan teman-teman saya yang bernama Amir, Adam, Aziza dan teman-teman sekalian yang memotivasi saya untuk menjadi lebih baik lagi, belajar bersama dalam sukamapun duka. Sehingga sahabat penulis terbantu dalam membuat suasana hati senang dan gembira.
11. Tidak lupa untuk diri penulis 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 meminta maaf sebesar- besarnya jika penyusunan Laporan Tugas Akhir ini banyak kekurangan. Kritik dan saran yang dapat membangun dari pembaca sangat di harapkan demi kesempurnaan penulisan kedepan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

Bekasi, 22 Mei 2024

Andrian Graitto Adji





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.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRAK</i> .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	3
2.1 Promosi.....	3
2.2 Media Promosi.....	5
2.3 Brosur.....	6
2.3.1 Pengertian Brosur.....	6
2.3.2 Fungsi Brosur.....	6
2.3.3 Jenis Lipatan Brosur.....	7
2.3.4 Elemen Desain Brosur.....	11
2.3.4.1. Tipografi.....	11
2.3.4.2. Warna.....	13
2.3.4.3. Fotografi.....	15
2.3.4.4. Ilustrasi.....	15
2.3.4.5. Tata Letak (layout).....	15
2.3.4.6. Prinsip Grid.....	17
2.4 Metode Desain.....	18



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

2.4.1	Design Thinking.....	18
<b>BAB III</b>	.....	<b>21</b>
3.1	Metode Riset Desain .....	21
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	22
3.3	Data dan Analisis .....	23
3.3.2	Product Knowledge.....	25
3.3.3	Hasil Data Penelitian.....	26
3.3.4	Hasil Data Observasi.....	26
3.3.5	Hasil Data Observasi kompetitor .....	27
3.3.6	Hasil Data Wawancara .....	27
3.3.7	Positioning.....	29
3.3.8	SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threat) .....	29
<b>BAB IV</b>	.....	<b>34</b>
4.1	Ideate .....	34
A.	Mindmap.....	34
B.	Moodboard .....	35
C.	Sketsa .....	37
D.	Digitalisasi.....	39
E.	Mock Up .....	43
F.	Desain Terpilih.....	44
4.1	Media Pendukung .....	49
1.	X banner .....	49
2.	Poster.....	50
3.	IG FEED.....	50
4.2	Pertimbangan Produksi.....	52
a.	X banner.....	52
b.	Poster.....	52
c.	Ig feed.....	52
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	.....	<b>53</b>
5.1	Kesimpulan .....	53
5.2	Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	.....	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	.....	<b>57</b>

**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 Brosur Tanpa Lipatan.....	7
Gambar 2. 2 Brosur Dua Lipatan .....	8
Gambar 2. 3 Brosur Tiga Lipatan.....	8
Gambar 2. 4 Brosur Lipatan Z.....	9
Gambar 2. 5 Brosur Lipatan Gate-Fold.....	9
Gambar 2. 6 Brosur French fold.....	10
Gambar 2. 7 Brosur Lipatan W .....	10
Gambar 2. 8 Tipografi .....	11
Gambar 2. 9 Huruf Serif .....	12
Gambar 2. 10 Huruf Sans Serif .....	12
Gambar 2. 11 Huruf Script .....	13
Gambar 2. 12 Roda Warna (Warna Primer, Sekunder, dan Tersier) .....	13
Gambar 2. 13 Warna Netral (RGB dan CMYK).....	14
Gambar 2. 14 Fotografi.....	15
Gambar 2. 15 Ilustrasi.....	16
Gambar 2. 16 Layout Brosur.....	16
Gambar 2. 17 Design Thinking .....	19
Gambar 3. 1 Logo Keyframe Design and animation Course.....	25
Gambar 3. 2 Ruko Keyframe tampak dalam.....	25
Gambar 3. 3 Ruko Keyframe tampak depan.....	26
Gambar 4. 1 Mindmap.....	35
Gambar 4. 2 MoodBoard .....	36
Gambar 4. 3 Sketsa Alternatif Satu .....	37
Gambar 4. 4 Sketsa Alternatif Dua.....	38
Gambar 4. 5 Sketsa Alternatif Tiga.....	39
Gambar 4. 6 Desain Alternative Satu Depan .....	40
Gambar 4. 7 Desain Alternative Satu Belakang.....	40
Gambar 4. 8 Desain Alternative Dua Depan.....	41
Gambar 4. 9 Desain Alternative Dua Belakang .....	41
Gambar 4. 10 Desain Alternative Tiga Depan .....	42
Gambar 4. 11 Desain Alternative Tiga Belakang.....	42
Gambar 4. 12 Desain Alternative Tiga Belakang.....	43
Gambar 4. 13 Desain Alternative Tiga Belakang .....	43
Gambar 4. 14 Desain Alternative Tiga Belakang .....	44
Gambar 4. 15 Desain terpilih Depan .....	45
Gambar 4. 16 Desain terpilih Belakang.....	45
Gambar 4. 17 Plate warna .....	46
Gambar 4. 18 font Microsoft PhagsPa .....	47
Gambar 4. 19 font Georgia.....	47
Gambar 4. 20 font Adobe Devanagari.....	47
Gambar 4. 21 X banner Promosi Brosur .....	48
Gambar 4. 22 poster Media Promosi Standing Banner.....	49
Gambar 4. 23 Ig feed Media Promosi .....	50



**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. 2 Matriks SWOT	30
Tabel 3. 3 Creative Brief	31

**DAFTAR LAMPIRAN**

Tabel 3.1 Lembar Bimbingan (Pembimbing Materi)	54
Tabel 3. 2 Lembar Bimbingan (Pembimbing Teknis)	55
Tabel 3. 3 Transkrip Wawancara	56





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

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif di Indonesia menunjukkan tren yang semakin positif dari tahun ke tahun. Salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan pesat adalah industri animasi. Dengan adanya kemajuan teknologi digital dan meningkatnya kebutuhan akan konten visual yang kreatif, banyak perusahaan dan individu yang mencari keterampilan dalam desain dan animasi untuk memenuhi permintaan pasar.

*Keyframe Design & Animation Course* merupakan sebuah program kursus yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelatihan dalam bidang desain grafis dan animasi, dengan tujuan membekali peserta dengan kemampuan teknis dan artistik yang dibutuhkan dalam industri kreatif. Namun, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam implementasi program ini. Salah satu permasalahan utama adalah kesulitan dalam menjangkau audiens yang lebih luas serta menarik minat calon peserta di tengah persaingan yang ketat dengan program kursus serupa. Selain itu, tingginya biaya promosi sering kali menjadi kendala dalam menjalankan kampanye pemasaran yang efektif. Untuk memperluas jangkauan dan menarik lebih banyak calon peserta, diperlukan strategi promosi yang efektif. Salah satu metode promosi yang masih sangat relevan dan efektif adalah penggunaan brosur.

Menurut Machfoedz & Suryani, 2007 Brosur adalah media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau ajakan tertentu. Sebagai sarana penyuluhan, brosur dapat berisi informasi dalam bentuk kalimat, gambar, atau gabungan keduanya. Brosur sebagai media promosi memiliki beberapa keunggulan. Pertama, brosur dapat menyampaikan informasi secara ringkas namun padat. Dengan desain yang menarik, brosur mampu menarik perhatian calon peserta dan memberikan gambaran singkat mengenai program kursus yang ditawarkan. Kedua, brosur mudah didistribusikan baik secara langsung pada event-event pameran pendidikan maupun melalui tempat-tempat strategis seperti kafe, perpustakaan, dan



**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

*coworking space*. Ketiga, brosur dapat menjadi media pengingat bagi calon peserta yang mungkin belum siap mendaftar saat pertama kali mendapatkan informasi. Brosur biasanya berisi gambar dan teks, dengan penekanan yang lebih dominan pada salah satu dari keduanya. Tujuan utama dari brosur adalah untuk meningkatkan pemahaman informasi dan pengetahuan mengenai suatu topik atau produk (Simmamora, 2003).

Dalam konteks *Keyframe Design & Animation Course*, perancangan media promosi berupa brosur harus mempertimbangkan beberapa aspek penting. Desain brosur harus mencerminkan identitas dan nilai-nilai kursus, seperti kreativitas, inovasi, dan profesionalisme. Selain itu, konten brosur harus mampu menjelaskan keunggulan program, kurikulum, fasilitas, serta profil pengajar secara jelas dan menarik. Penggunaan visual yang kuat dan tata letak yang intuitif juga menjadi kunci agar brosur dapat berfungsi efektif sebagai alat promosi

Selain itu, kursus desain dan animasi sampai saat ini belum banyak di ketahui oleh masyarakat sehingga perlu lebih aktif mempromosikan keberadaan kursus tersebut, Salah satu cara agar dapat di lihat oleh masyarakat yaitu pembuatan media promosi dan menentukan jenis media promosi. Saat ini *Keyframe* sudah memiliki beberapa media promosi melalui online seperti di google *maps* dan Instagram, tapi seperti kurang terlihat oleh masyarakat sehingga untuk saat ini *Keyframe Design & Animation Course* akan memilih media promosi berupa offline yaitu dengan pembuatan brosur diharapkan dengan pembuatan media promosi berupa brosur ini dapat meningkatkan penambahan konsumen baru, sehingga dapat meningkatkan jumlah konsumen yang selama ini dirasa kurang maksimal.

Dengan demikian, penelitian dan perancangan brosur promosi untuk *Keyframe Design & Animation Course* menjadi langkah strategis untuk mendukung kesuksesan program dalam menarik minat calon peserta dan memperluas jangkauan pasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan utamanya adalah “bagaimana merancang media promosi berupa brosur yang



#### 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

inovatif dan kreatif yang menarik secara visual.”

### 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam perancangan ini, fokus akan diberikan pada pengembangan media promosi berupa brosur. Oleh karena itu, ruang lingkup yang akan dibahas adalah:

1. Proses perancangan desain media promosi berupa brosur.
2. Penerapan penggunaan teori, prinsip, dan elemen desain grafis yang relevan dalam perancangan media promosi berupa brosur.
3. Penerapan hasil desain brosur, pada media turunan

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan penulisan tugas akhir ini terdapat tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan media promosi berupa brosur .
2. Menerapkan teori, prinsip, dan elemen desain grafis yang relevan dalam perancangan media promosi berupa brosur.
3. Menerapkan hasil desain media promosi berupa brosur ke media turunan

Berdasarkan penulisan tugas akhir ini terdapat manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat Dokumen tugas akhir ini dapat menjadi referensi ilmiah bagi mahasiswa peneliti selanjutnya dalam merancang brosur untuk promosi kursus digital.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat Hasil rancangan brosur kursus digital dapat digunakan oleh kursus digital sebagai alat promosi yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi dalam kursus yang ditawarkan. Bagi masyarakat, adanya brosur tersebut dapat mempermudah dalam memahami informasi tentang kursus digital yang tersedia.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun tugas akhir ini agar pembahasan dapat disampaikan secara terstruktur, mudah dipahami, dan terarah, diperlukan penyusunan sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan untuk tugas akhir desain grafis "Perancangan Media Promosi pada *Keyframe Design & Animation Course* adalah



**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

sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai urgensi perancangan Media Promosi sebagai daya tarik bagi target *audience*. Bab pendahuluan mencakup latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini.

## **BAB II LANDASAN PERANCANGAN**

Pada Bab ini akan membahas teori-teori yang mendukung laporan tugas akhir ini. Teori tersebut terbagi menjadi dua bagian, yaitu teori umum tentang desain grafis dan teori khusus tentang media promosi. Teori-teori ini menjadi dasar untuk mengatasi masalah yang terkait 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 arahan 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 'Perancangan Media Promosi pada *Keyframe Design & Animation Course*' 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 disampaikan kesimpulan dari seluruh proses perancangan Media Promosi pada *Keyframe Design & Animation Course* yang telah dilakukan, serta saran-saran kepada pihak terkait untuk perancangan media promosi kursus digital ke depannya.





**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 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan perancangan media promosi brosur untuk Keyframe Design & Animation Course, dapat disimpulkan sebagai berikut: Proses perancangan dimulai dengan pengumpulan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Data ini dianalisis untuk menghasilkan creative brief yang menjadi dasar perancangan. Dengan creative brief tersebut, langkah selanjutnya adalah pembuatan mindmap yang didasarkan pada key message dan tone and manner dari proyek. Hasil dari mindmap ini digunakan untuk membuat moodboard, yang berfungsi sebagai acuan visual dalam pembuatan sketsa manual.

Konsep yang dipilih untuk brosur adalah modern, digital, kreatif, dan teknologi, sesuai dengan hasil analisis dan tujuan dari perancangan. Konsep ini tercermin dalam desain sketsa yang kemudian dikembangkan menjadi desain komprehensif. Desain brosur menggabungkan foto dan tipografi yang kreatif pada bagian cover dan isi brosur, memberikan informasi mengenai program, perangkat lunak, dan jadwal pengajaran Keyframe, serta disertai keterangan visual yang mendukung.

Penggunaan warna dalam brosur melibatkan biru dan kuning untuk elemen desain, menciptakan efek visual yang cerah dan menarik, serta putih dan hitam untuk tipografi, guna menghasilkan kontras yang jelas. Tipografi yang digunakan termasuk font Sans Serif seperti Microsoft PhagsPa, Georgia, dan Adobe Devanagari, yang dikombinasikan dalam layout untuk memberikan kesan modern dan kreatif.

Desain yang telah dirancang diterapkan pada beberapa media promosi, termasuk brosur, poster, x-banner, dan feed Instagram, untuk mendukung promosi



**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

secara efektif. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memastikan bahwa Keyframe Design & Animation Course dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik, serta menjangkau audiens muda yang kreatif melalui media promosi yang sesuai dengan karakter mereka. Manfaat dari desain ini adalah meningkatkan visibilitas dan daya tarik kursus, memudahkan audiens dalam memahami penawaran program, dan mempromosikan keunggulan kursus secara efektif..

## 5.2 Saran

Seiring dengan terwujudnya media promosi pada keyframe kursus desain dan animasi, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Sebelum melakukan sebuah perancangan, sebaiknya dilakukan beberapa riset melalui studi literatur seperti jurnal dan buku, serta *briefing* melalui wawancara langsung dengan klien untuk mendapat informasi yang diinginkan untuk meminimalisir adanya miskomunikasi. Serta hal ini dapat mempermudah dalam saat proses perancangan sedang berjalan.
2. Melakukan pemeriksaan ulang *final artwork*, dari segi desain maupun ukuran *artboard* yang akan dicetak nantinya, untuk meminimalisir pengeluaran yang tidak perlu.
3. Dalam melakukan sebuah perancangan, memerlukan banyak referensi elemen dan desain dari berbagai sumber untuk menciptakan sebuah ide yang nantinya dapat menentukan sebuah tema dan alur bermain terse



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 PUSTAKA

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

Claudia, 2018. *Strategi Pemasaran Melalui Brosur*. Jurnal Ilmiah | Manajemen Informasi Dan Komunikasi Volume 2.

Dwi, 2023. *Pelaksanaan Program Kursus Desain Grafis Di Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) Alfabank Yogyakarta*. Journal Of Society And Continuing Education Number 3 (Volume 4).

Dwi, Dkk. 2023. *Bimbingan Belajar Gratis Untuk Siswa Tidak Mampu Sebagai Usaha Peningkatan Hard Skill Masyarakat Di Kabupaten Bogor*, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Volume 2 Nomor.

Fitriansyah, F. (T.T.). *Panduan Pembuatan Media Kit Brosur*. 33.

Haryo, 2018. *Pemanfaatan Brosur Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Jumlah Peserta Didik Pada Duta Islam School (Dis) Semarang*, Jurnal Nusamba Vol.3 No.1.

Lazuarni, S., Hendarmin, R., & Wulandari, T. (2022). *Pelatihan Desain Grafis Untuk Bisnis Di Zaman Serba Digital Dan Visual Kepada Mahasiswa Kota Palembang*.

Nawadwipa. (2020, 8 17). Retrieved from <https://www.nawadwipa.co.id/pengertian-dan-jenis-jenis-brosur>

Qomariah, N. (2016). *Marketing Adactive Strategy*. Cahaya Ilmu Jember.

Yenny, Dkk. 2019. *Pkms Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda Rt.03 Rw.04 Kelurahan Umban Sari*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 3, No.2.



© 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 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

## LAMPIRAN

Lembar Bimbingan (Pembimbing Materi)





## 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

Lembar Bimbingan Teknis (Pembimbing 2) - Bimbingan TA - Andrean Graitto Adji ☆ 📄 ☁

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help

Q Menus ↶ ↷ 🖨 🗑 100% | \$ % .0\_ .00 123 | Defaul... ▾ | - 10 + | B I ↺ A

G23 ▾ | fx

	A	B	C	D
6		NAMA MAHASISWA	Andrean Graitto Adji	
7		NAMA PEMBIMBING	Rachmah Nanda Kartika, M.I.	
8		JUDUL TUGAS AKHIR	perancangan media promosi keyframedesign & animation course	
9				
10		KETERANGAN:		
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17		<b>BIMBINGAN KE-</b>	<b>TANGGAL BIMBINGAN</b>	<b>KOMENTAR PEMBIMBING</b>
18		1	4/25/2024	mengecek dan merevisi bab 1 dan bab 2 dan mendatarkan laporan persetujuan proposal tugas akhir.
19		2	5/7/2024	memandu tugas melalui gmeet
20		3	6/25/2024	pengarahan pada kelayakan tugas poster
21		4	7/9/2024	Metode penelitian punya kamu itu kan ada menurut... itu ga perlu sepertinya Andrean
22		5	8/4/2024	pengarahan soal Turnitin
23		6	8/5/2024	pengarahan soal masalah cek Turnitin
24		7	8/7/2024	pengarahan soal perbaikan penulisan laporan TA
25		8	8/8/2024	pengarahan soal penulisan laporan TA, bagian Daftar Pustaka
26				*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



## Transkrip Wawancara Identitas Pengisi

Transkrip Wawancara Identitas Pengisi	1. Apakah Anda pernah mendengar tentang Keyframe Design & Animation Course sebelumnya?	2. Jika ya, dari mana Anda mendengarnya?	3. Apakah Anda tertarik untuk mempelajari desain dan animasi di Keyframe Design & Animation Course?	4. Apakah Anda pernah mengikuti kursus atau pelatihan serupa sebelumnya?	5. Dari mana Anda biasanya mencari informasi tentang kursus atau kegiatan di Keyframe Design & Animation Course?	6. Apakah menurut Anda informasi yang disampaikan tentang Keyframe Design & Animation Course cukup jelas?	7. Apakah desain yang menarik pada brosur atau media promosi mempengaruhi keputusan Anda untuk mengunjung atau bergabung dengan kursus di Keyframe Design & Animation Course?	8. Apa yang membuat audiens tertarik pada brosur dan media promosi Keyframe Design & Animation Course?
Nama : Fatin Jenis kelamin : laki-laki Umur : 15 Tahun Status : pelajar smp Wawancara : 1	ya	teman	ya	tidak	teman	cukup	ya	desain yang menarik
Nama : Luthfi Jenis kelamin : laki-laki Umur : 16 Tahun Status : pelajar sma Wawancara : 2	ya	google maps	ya	tidak	google maps instagram	cukup jelas	ya	brosur dan sosial media yang menarik
Nama : Azhar Jenis kelamin : laki-laki Umur : 122 Tahun Status : mahasiswa Wawancara : 3	ya	google	ya	ya	google	cukup	ya	desain yang menarik
Nama : Arif Jenis kelamin : laki-laki Umur : 35 Tahun Status : karyawan Wawancara : 4	ya	teman	ya	tidak	sosmed	cukup	ya	desain yang menarik
Nama : Mika saputra Jenis kelamin : laki-laki Umur : 19 Tahun Status : pelajar Wawancara : 5	ya	instagram	ya	ya	sosmed dan internet	cukup	ya	Desain warna dan text yang menarik
Nama : Adit Jenis kelamin : laki-laki Umur : 26 Tahun Status : karyawan Wawancara : 6	ya	instagram	ya	tidak	instagram	cukup informatif	ya	informasi yang ukup jelas
Nama : Almonda Jenis kelamin : laki-laki Umur : 34 Tahun Status : karyawan Wawancara : 7	ya	google maps	ya	tidak	google	cukup jelas	ya	warna dan informasi yang menarik
Nama : Elfriano haezer Jenis kelamin : laki-laki Umur : 28 Tahun Status : karyawan Wawancara : 8	ya	teman	ya untuk mendalami skill di bidang yang sama	ya	instagram	cukup jelas	ya	informasi dan program yang jelas
Nama : Fikri Hafidz sasuryo Jenis kelamin : laki-laki Umur : 14 Tahun Status : pelajar smp Wawancara : 9	ya	orang tua	ya karena saya menyukai gambar dan desain	belum	media sosial	cukup	ya	desain yang bagus
Nama : Farhan Jenis kelamin : laki-laki Umur : 25 Tahun Status : karyawan Wawancara : 10	ya	teman	ya karena untuk kebutuhan pekerjaan	pernah	internet	cukup	ya	informasi dan gambar 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 mengemukakan 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

Hasil Cek Turnitin

**iThenticate®** Similarity Report ID: oid:3618:63945063

PAPER NAME	AUTHOR
Andrean_Graito_Adji_-_Tugas_Laporan_T A_2006421060_DG_8C.pdf	Andrean Graito Adji
WORD COUNT	CHARACTER COUNT
9234 Words	60955 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
65 Pages	1.4MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Aug 5, 2024 4:01 PM GMT+7	Aug 5, 2024 4:02 PM GMT+7

● 20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 19% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

