

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOOTH DESAIN SEMANIS COKLAT GONDANGREJO KARANGANYAR

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Akhir Tugas Akhir/Kekaryaan
Dalam rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar
Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :
SURYONO
NIM. 2015021030

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BOOTH DESAIN SEMANIS COKLAT
GONDANG REJO KARANGANYAR**

Disusun oleh :

**SURYONO
2015021030**

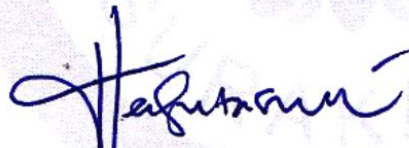
Tugas Akhir / Kekaryaan ini telah di setujui untuk di pertahankan
Dihadapan dewan penguji Tugas Akhir / Kekaryaaan
Progam Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal 13 Juli 2022

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802



Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0606077302



Mengetahui,
Ketua Progam Studi

Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BOOTH DESAIN SEMANIS COKLAT
GONDANGREJO KARANGANYAR**

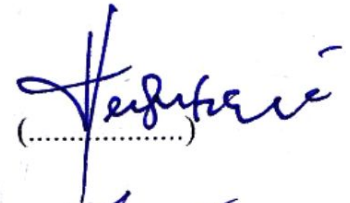
Disusun oleh :

**SURYONO
2015021030**

Tugas Akhir / Kekaryaannya ini telah di terima dan disahkan
Oleh dewan penguji Tugas Akhir / Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

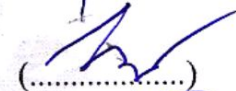
1. Dewan Penguji

Penguji I Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0630017802


(.....)

2. Dewan Penguji

Penguji II Nama : Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0606077302


(.....)

3. Dewan Penguji

Penguji III Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0610068302

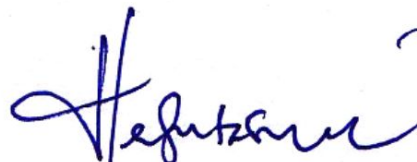

(.....)

**Dekan
Fakultas, Humaniora Dan Seni**

**Ketua Progam Studi
Desain Komunikasi Visual**



**Marwahyudi, SP.d, M.T
NIDN. 0607107103**



**Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SURYONO**

NIM : **2015021030**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : **Perancangan Booth Desain Semanis Coklat Gondangrejo
Karanganyar**

adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelaryang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 22 Juni 2020

Yang Menyatakan



(Suryono)

NIM : 2015021030

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Suryono**
NIM : **2015021030**
Program Studi: **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humanioran dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Demji pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul: **PERANCANGAN BOOTH DESAIN SEMANIS COKLAT GONDANGREJO KARANGANYAR.**

Beserta instrument/ desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai co-author atau pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di:

Surakarta Pada Tanggal: 22 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



(Suryono)

NIM. 2015021030

MOTTO

“Sebuah tindakan adalah dasar dari sebuah keberhasilan,
maka lakukan yang terbaik disertai doa”

RINGKASAN

Semanis Coklat merupakan usaha minuman yang ada di Gondangrejo yang kini telah menjadi minuman favorit masyarakat jaman sekarang. Semanis Coklat yang baru berjualan pada tahun 2019 yang berada di Gondangrejo ini merupakan penjual minuman coklat yang lagi rame di Gondangrejo sekarang. Booth design adalah desain kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Booth Design digunakan untuk membuat tampilan booth yang digunakan untuk jualan agar lebih menarik. Branding adalah pemberian nama, istilah, tanda, simbol, rancangan, atau kombinasi dari kesemuanya, yang dibuat dengan tujuan untuk mengidentifikasi barang atau jasa atau kelompok penjual dan untuk membedakan dari barang atau jasa pesaing. Semanis Coklat mempunyai rasa yang enak dan coklat nya terasa tapi booth design Semanis Coklat tidak mendukung di karenakan masih menggunakan meja biasa untuk jualan dan terlihat kurang menarik soalnya terlihat berantakan, bisa merusak daya tarik dan tidak nyaman untuk di lihat, maka dari itu harapannya adalah membuat Booth Design yang lebih menarik dan dapat nilai tersendiri di konsumen yang membeli. Metode perancangannya di mulai dengan memikirkan ide untuk untuk perancangan, lalu melakukan survey kepada Semanis Coklat untuk mengambil foto produk, kemudian melakukan brief dengan mengumpulkan data – data dari hasil observasi, setelah itu kita lakukan brainstorming yang merupakan upaya pengembangan ide dengan konsultasi oleh dosen pembimbing, kemudian melakukan kreatif brief untuk menghasilkan rancangan yang sesuai dengan latar belakang, dan yang terakhir kita melakukan karya visualisasi dari ide kreatif yang telah di tentukan sebelumnya.

Kata Kunci : *Semanis Coklat, Booth Design, Perancangan, Promosi.*

ABSTRACT

Semanis Coklat is a beverage business in Gondangrejo and has become a favourite drink of today's society. Semanis Coklat was sold since 2019 and was visited by many buyers in Gondangrejo. Booth design is a creative design that links form, structure, material, colour, image, typography and design elements with product information to market the product. Booth Design is used to make the appearance of the booth that is used for selling to make it more attractive. Branding is the giving of a name, term, sign, symbol, design, or a combination of these, which aims to identify the goods or services or groups of sellers and differentiate them from those of competitors. Semanis Coklat has good taste and chocolate, but Semanis Coklat 's booth design doesn't support it because they still use ordinary tables to sell and look less attractive since they look messy, can damage the attractiveness and are uncomfortable. Making Booth Design is expected to be more attractive and has particular value to consumers. The design method starts with thinking about ideas for designing, conducting a survey with Semanis Coklat to take product photos, conducting a brief by collecting data from observations, conducting brainstorming, which is an effort to develop ideas in consultation with the supervisor, conducting a creative brief to produce designs that are in accordance with the background, and perform visualization work from pre-determined creative ideas.

Keywords: Semanis Coklat, Booth Design, Design, Promotion.



KATA PENGANTAR

Rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Yang Maha Esa, atas anugerah rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Prposal Tugas Akhir ini dengan baik dengan judul: “PERANCANGAN BOOTH DESAIN SEMANIS COKLAT GONDANGREJO KARANGANYAR”

Adapun tujuan penulisan proposal ini adalah untuk memenuhi syarat melanjutkan proses dalam mendapat gelar sarjana Strata Satu (S1) pada jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Sesungguhnya penulis menyadari bahwa penulisan proposal Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik karena adanya bantuan dari beberapa pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Mohamad Harisudin M.Si, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Destina Paningrum, S.E., M.M selaku Wakil Rektor Bidang Sumberdaya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos, M.I.Kom, selaku Wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Bp. Marwahyudi, S.Pd, M.T, IpP Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni.
5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari S.Sn, M.Sn Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta dan Dosen Pembimbing Pertama yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan,

dukungan, saran dan kritik arahnya dalam proses penyusunan proposal dan menguji.

6. Bapak Arif Yulianto S.Sn, MSn, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, dukungan, saran dan kritik demi kesempurnaan proposal tugas akhir ini.
7. Bp Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn selaku Penguj Tamu
8. Untuk Ibu Saya tersayang, yang selalu menjadi penyemangat dalam hati saya dalam melakukan aktivitas.
9. Bapak Ayahanda saya yang selalu sabar dalam menemani langkah – langkah perjalanan hidup ini serta memberikan dukungan, kesabaran kepada putra tercintanya dalam menyelesaikan proposal ini.
10. Untuk kekasih yang selalu memberikan dukungan saya dalam Kerjasama, saling membantu baik material maupun moril sampai terselesainya skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan prodi DKV Universitas Sahid Surakarta yang memberikan semangat selama proses penyusunan Proposal ini.
12. Sahabat – sahabat saya yang membantu dan mensupport demi kelancaran penulis dalam menyusun proposal ini,
13. Semua pihak yang turut serta mendo'akan penulis dalam menyusun proposal ini baik karyawan dan staff Universitas Sahid Surakarta maupun pihak-pihak lainnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat

memberikan manfaat kepada semua pihak, baik untuk akademis, praktisi, maupun masyarakat umum.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINILITAS	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
RINGKASAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan	7
D. Manfaat	7
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Landasan Teori	12
G. Metode Perancangan	18
H. Sistematika Penulisan	21

BAB II IDENTIFIKASI DATA	23
A. Awal Mula	27
1. Gambaran Umum Semanis Coklat	23
2. Alamat	24
B. Profil Produk	25
1. Kompetitor.....	25
2. Analisis SWOT.....	26
BAB III ANALISA DATA & KONSEP PERANCANGAN	28
A. Analisa Data	28
B. Strategi Kreatif	30
C. Media Plan	41
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	45
A. Booth Desain	45
B. Media Plan	50
BAB V PENUTUP	87
A. Simpulan	87
B. Saran	87
Daftar Pustaka	88
Glosarium	89
Lampiran	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Booth Moderen.....	13
Gambar 2. Tabel Metode Perancangan	18
Gambar 3. Produk minuman semanis coklat	23
Gambar 4. Tempat pembuatan minuman semanis coklat	24
Gambar 5. Contoh Gambar Visual booth.....	31
Gambar 6. Contoh Gambar Axial Layout	32
Gambar 7. Contoh Gambar Warna.....	33
Gambar 8. Contoh Font Awesome Demo Shine	34
Gambar 9. Contoh Font Montserat Black	34
Gambar 10. Contoh Font Digitalt	34
Gambar 11. Contoh Gambar Ilustrasi	35
Gambar 12. Kertas A4.....	37
Gambar 13. Pensil 2B	38
Gambar 14. Penghapus.....	38
Gambar 15. Penggaris	39
Gambar 16. Rautan.....	39
Gambar 17. Laptop.....	40
Gambar 18. Mouse	40
Gambar 19. CorelDRAW X7	42
Gambar 20. Booth Desain	46
Gambar 21. Sketsa Botth Desain	47
Gambar 22. Tampak Belakang Booth Desain.....	47
Gambar 23. Sketsa Tampak Belakang Booth Desain	48
Gambar 24. Colour Guide Booth Desain	49
Gambar 25. Grid Booth Desain.....	50
Gambar 26. Penempatan Booth Desain	51
Gambar 27. Logo Premier.....	52
Gambar 28. Sketsa Logo Premier	52
Gambar 29. Logo Sekunder	53
Gambar 30. Sketsa Logo Sekunder.....	53

Gambar 31. Grid logo Primier	54
Gambar 32. Grid logo Sekunder	54
Gambar 33. Scale logo Premier	55
Gambar 34. Scale logo Sekunder	56
Gambar 35. Zona Aman logo Primier	57
Gambar 36. Zona Aman logo Sekunder	57
Gambar 37. Colour Guide logo	58
Gambar 38. Stiker Botol kemasan	59
Gambar 39. Sketsa Stiker Botol kemasan	59
Gambar 40. Colour Guide Stiker Botol kemasan	60
Gambar 41. Grid Stiker Botol kemasan Stiker Botol kemasan	60
Gambar 42. Penempatan Botol kemasan	61
Gambar 43. Desain Kartu nama	62
Gambar 44. Sketsa Kartu nama	62
Gambar 45. Colour Guide Kartu nama	63
Gambar 46. Grid Kartu nama	63
Gambar 47. Penempatan Kartu nama	64
Gambar 48. Nota	65
Gambar 49. Sketsa Nota	65
Gambar 50. Colour Guide Nota	66
Gambar 51. Grid Nota	66
Gambar 52. Penempatan Nota	67
Gambar 53. Stempel	67
Gambar 54. Sketsa stempel	68
Gambar 55. Colour Guide stempel	68
Gambar 56. Grid stempel	69
Gambar 57. Penempatan Stempel	69
Gambar 58. Daftar harga menu	70
Gambar 59. Sketsa harga menu	70
Gambar 60. Colour Guide harga menu	71
Gambar 61. Grid Guide harga menu	71

Gambar 62. Poster	72
Gambar 63. Sketsa Poster	72
Gambar 64. Colour Guide Poster	73
Gambar 65. Grid Poster.....	73
Gambar 66. Penempatan Poster	74
Gambar 67. Kaos.....	75
Gambar 68. Sketsa Kaos	75
Gambar 69. Colour Guide Kaos.....	76
Gambar 70. Grid Kaos	76
Gambar 71. Penempatan Kaos	76
Gambar 72. Roll Banner	77
Gambar 73. Sketsa Roll Banner	77
Gambar 74. Grid Roll Banner	78
Gambar 75. Colour Guide Roll Banner.....	78
Gambar 76. Penempatan Roll Banner.....	79
Gambar 77. Apron.....	79
Gambar 78. Sketa Apron.....	80
Gambar 79. Colour Guide Apron.....	80
Gambar 80. Grid Apron	81
Gambar 81. Penempatan Apron	81
Gambar 82. Stiker	82
Gambar 83. Sketsa Stiker.....	82
Gambar 84. Colour Guide Stiker	83
Gambar 85. Grid Stiker.....	83
Gambar 86. Penempatan stiker	84
Gambar 87. box es	84
Gambar 88. Sketsa Cool Box	85
Gambar 89. Colour Guide Box Es	86
Gambar 90. Grid Box Es.....	87
Gambar 91. Penempatan Box Es.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 92, Surat Penelitian.....	91
---	-----------