

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MINUMAN TRADISIONAL BETAWI “BIR PLETOK” SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan Untuk memperoleh gelar Ahli  
Madya**



**Disusun Oleh:**

**Imam Ramdan Putra**

**21100073**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

Nama : Imam Ramdan Putra  
NIM : 21100073  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

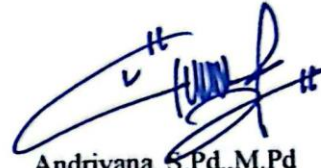
Ditandatangani di .....

Pembimbing I

Pembimbing II



Irpan Riana, M.Sn.  
NIP.198511192019031010



Andriyana, S.Pd.,M.Pd  
NIP.199312162020121007

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmana Supianti, S.Kom., M.T  
NIP.198011122010122003

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MINUMAN TRDISIONAL BETAWI "BER  
PLETOK" SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL  
Penulis : Imam Ramdan Putra  
NIM : 2100073  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus  
Politeknik Negeri Media Kreatif pada Rabu, 17 Juli 2024.

Ketua Penguji,



**Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I**  
NIP. 197711132010121001

Anggota 1,



**Yuda Syah Putra, S.Pd., M.Sn**  
NIP. 199105272019031015

Anggota 2,



**Irfan Rianna, M.Sn.**  
NIP. 198511192019031010

Ketua Jurusan Desain,

**Tri Fajar Yurmama S., S.Kom., MT.**  
NIP. 1989011122010122003

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imam Ramdan Putra  
NIM : 21100073  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Media Promosi Minuman Tradisional Betawi "Bir Pletok" Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta 8 Juli 2024

Yang menyatakan,

  
Imam Ramdan Putra  
NIM: 21100073

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imam Ramdan Putra  
NIM : 21100073  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non- exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Media Promosi Minuman Tradisional Betawi "Bir Pletok" Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta 8 Juli 2024

Y.  
M.  
T.  
  
Imam Ramdan Putra

NIM:  
21100073

## ABSTRAK

*Supporting efforts to preserve local culture through creative and educational media. As a typical Betawi drink, bir pletok has significant cultural and historical value. However, its popularity among the younger generation began to decline with increasingly modern times. Motion graphics are the media chosen for promotion because they are able to present information in an interesting and easy to understand way. Designing this motion graphic involved collaborating with Betawi cultural experts to ensure the content was authentic, as well as conducting thorough research on the history and process of making Beer Pletok. To attract people's attention and increase people's interest in Bir Pletok, attractive visual designs and dynamic animations are used. It is hoped that this motion graphic can reach a larger audience and inform the younger generation about Bir Pletok by using the right digital marketing strategy.*

**Key Word:** *Bir Pletok, Motion graphics, traditional drink, awarenes.*

Mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui media yang kreatif dan edukatif. Sebagai minuman khas Betawi, bir pletok memiliki nilai budaya dan sejarah yang signifikan. Namun, popularitasnya di kalangan generasi muda mulai menurun dengan semakin modernnya zaman. *Motion graphic* adalah media yang dipilih untuk promosi karena mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Perancangan *motion graphic* ini melibatkan berkolaborasi dengan ahli budaya Betawi untuk memastikan konten adalah asli, serta melakukan penelitian menyeluruh tentang sejarah dan proses pembuatan Bir Pletok. Untuk menarik perhatian masyarakat dan meningkatkan minat masyarakat terhadap Bir Pletok, digunakan desain visual yang menarik dan animasi yang dinamis. *Motion graphic* ini diharapkan dapat menjangkau audiens yang lebih besar dan memberi tahu generasi muda tentang Bir Pletok dengan menggunakan strategi pemasaran digital yang tepat.

**Kata Kunci:** *Bir Pletok, Motion graphics, Minuman Tradisional, awarenes.*

## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan nikmat yang luar biasa, memberi kekuatan serta kemampuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal tugas akhir ini. Proposal ini berisi perancangan tugas akhir mengenai Pengenalan Minuman Tradisional Betawi yaitu Bir Pletok.

Melalui prakata ini, mari kita bersama-sama merasapi kelezatan Bir Pletok dan menghargai upaya melestarikan warisan budaya lokal. Semoga minuman tradisional Betawi ini terus menjadi bagian yang tak terpisahkan dari identitas dan kebanggaan kita sebagai warga negara yang mencintai dan menjaga keberagaman budaya Indonesia.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan penuh atas tugas akhir perancangan Majalah produk pakaian lokal. Proposal tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang - orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, dan karunia-Nya, serta diberikan kemudahan dalam menjalankan proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
4. Trifajar Yurmama S., S.KOM., MT selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
5. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
6. Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Irpan Riana, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam proses pembuatan karya ilmiah hingga dapat menyelesaikannya

8. Andriyana, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam pembuatan penulisan ilmiah serta membantu penyelesaian penulisan ilmiah.
9. Yeni Kusnaeni selaku ibunda penulis yang senantiasa memotivasi dan memberikan kasih sayang yang tak terhingga, serta menyertai langkah penulis dengan doa sejak dilahirkan hingga saat ini.
10. Nasrudin selaku ayahanda penulis yang senantiasa memotivasi dan memberikan pembelajaran hidup yang bermakna bagi penulis hingga saat ini.
11. Keluarga penulis yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis hingga saat ini.
12. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif yang sama-sama memberikan bantuan dan dukungan yang bermanfaat dan bermakna bagi penulis.
13. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
14. Kepada diri penulis yang tidak pernah berhenti melangkah, tetap percaya dan menyayangi diri sendiri hingga saat ini.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain grafis, serta menjadi landasan untuk pengembangan lebih lanjut di masa yang akan datang

Jakarta, 9 Juli 2024



**Imam Ramdan Putra**  
**NIM: 21100073**



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I .....	2
PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang .....	2
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan .....	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA .....	5
A. Teori Umum .....	5
B. Teori Khusus .....	9
BAB III.....	8
METODE PELAKSANAAN.....	8
A. Data Objek Penulisan.....	8
B. Teknik Pengumpulan data .....	10
C. Ruang Lingkup.....	11
D. Langkah Kerja.....	12
BAB IV .....	13
PEMBAHASAN .....	13

A. Profil Mitra.....	13
B. Pra Produksi/Persiapan.....	13
C. Produksi.....	17
D. Pasca Produksi .....	19
E. Media Pendukung.....	23
BAB V.....	22
PENUTUP.....	22
A. Kesimpulan .....	22
B. Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA .....	25
LAMPIRAN.....	27
TRANSKRIP WAWANCARA.....	28
DOKUMENTASI SIDANG.....	33

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar2. 1</b> Warna Primer .....	7
<b>Gambar2. 2</b> Warna Skunder.....	7
<b>Gambar2. 3</b> Warna Tersier .....	8
<b>Gambar.3 1</b> Logo UPKPBB.....	8
<b>Gambar.3 2</b> Bir Pletok .....	9
<b>Gambar.3 3</b> Contoh Poster.....	11
<b>Gambar4. 1</b> Logo UPKPBB Setu Babakan.....	13
<b>Gambar4. 2</b> Mindmap.....	14
<b>Gambar4. 3</b> Moodboard.....	14
<b>Gambar4. 4</b> Storyboard.....	15
<b>Gambar4. 5</b> Logo Adobe Illustrator .....	15
<b>Gambar4. 6</b> Logo Adobe After Effect .....	16
<b>Gambar4. 7</b> Logo Adobe Photoshop.....	16
<b>Gambar4. 8</b> font Oldstyle Small Caps HPLHS .....	17
<b>Gambar4. 9</b> Font Poppins .....	17
<b>Gambar4. 10</b> Ilustrasi vector.....	18
<b>Gambar4. 11</b> Aset Foto dan Gmabar.....	19
<b>Gambar4. 12</b> Aset Gambar 1 .....	19
<b>Gambar4. 13</b> Aset Gambar 2 .....	20
<b>Gambar4. 14</b> Aset Gambar 3 .....	20
<b>Gambar4. 15</b> Aset Gambar 4 .....	20
<b>Gambar4. 16</b> Process Animating .....	22
<b>Gambar4. 17</b> Process Compositing.....	22
<b>Gambar4. 18</b> Poster .....	23
<b>Gambar4. 19</b> X- Banner.....	23
<b>Gambar4. 20</b> Sticker Pack .....	24
<b>Gambar4. 21</b> T-shirt .....	24
<b>Gambar4. 22</b> Totebag .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

BIODATAMAHASISWA.....	27
TRANSKRIPWAWANCARA.....	28
KARTUBIMBINGANTUGASAKHIR1.....	31
KARTUBIMBINGANTUGASAKHIR2.....	32
DOKUMENTASISIDANG.....	33