

---

# PROMOSI DAN INFORMASI PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL BERBENTUK MAJALAH COCONUT ISLAND CARITA BANTEN

Desy Apriani\*<sup>1</sup>, Wahyu hidayat<sup>2</sup>, Rizkha Ayu Apri Hapsari Gunawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja,  
<sup>2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja  
Email : \*<sup>1</sup>[desy@raharja.info](mailto:desy@raharja.info), <sup>2</sup>[wahyu@raharja.info](mailto:wahyu@raharja.info), <sup>3</sup>[rizkha@raharja.info](mailto:rizkha@raharja.info)

## Abstrak

*Informasi menjadi kata kunci berbagai aspek kehidupan, Dengan alasan inilah perhatian terhadap proses. Coconut Island Carita Banten membutuhkan media desain majalah informasi dan promosi untuk mempromosikan Coconut Island Carita Banten kepada masyarakat luas khususnya turis lokal dan turis di luar lokal. Pada konsep tersebut terdapat tahapan layout kasar, layout konferehensip, layout jadi. Agar menghasilkan rancangan media berbasis desain majalah informasi dan promosi yang baik dan berkualitas digunakan aplikasi penunjang adobe photoshop*

**Kata kunci :** Promosi, Visual, Multimedia.

## Abstract

*Information into the various aspects of life, with this reason attention to process. Coconut Island Carita Banten need media design information magazine and promotions to promote the Coconut Island Carita Banten to the wider community especially the locals and tourists outside the premises. On the concept of there stages of rough layouts, konferehensip layouts, layout so. In order to produce a draft of the media-based design magazine information and the promotion of good quality and used applications supporting adobe photoshop*

**Keywords:** Promotion, Visual, Multimedia.

## 1. PENDAHULUAN

Kurang lengkapnya informasi perusahaan belum terdapatnya majalah media promosi, penulis membuat majalah, customer dapat mengetahui dengan informasi tentang perusahaan. Serta bagian pemasaran dalam memperkenalkan seluruh kapasitas perusahaan, diharapkan proses perancangan meningkatkan omset perusahaan.

## 2. RUMUSAN MASALAH

Media promosi berkembang sangat pesat. Media yang dapat berupa media komunikasi visual. Banyak Perusahaan-perusahaan yang sudah menggunakan media visual salah satu cara mempromosikan instansi perusahaan. Media visual merupakan media yang paling dapat dimengerti calon Customer, karena di dalamnya terdapat unsur – unsur yang menarik, baik dari segi gambar yang di pahami. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah kurangnya media majalah yang digunakan oleh Coconut Island Carita dalam mempromosikan secara keseluruhan apa yang ada dan disediakan oleh Coconut Island Carita, karena dalam melaksanakan suatu promosi masih menggunakan sebuah media promosi berupa media cetak, maka dari itu dibuatlah suatu teknik promosi baru untuk Coconut Island Carita dengan menggunakan Media Majalah.

## 1. LANDASAN TEORI

### **Pengertian Perancangan**

sejumlah kumpulan dalam media penyimpanan sekunder yang dipakai untuk menyimpan data-data panjang yang digunakan untuk inputan sistem kemudian data tersebut diolah menjadi data output/ keluaran sistem.

### **Konsep Dasar Media**

teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

### **Konsep Dasar Desain**

#### **Pengertian Sketsa**

Sketsa tangan dengan menggunakan pensil.

#### **Unsur-Unsur sketsa**

Adapun unsur-unsur yang membentuk suatu sketsa, diantaranya:

a. Garis

Garis merupakan unsur utama pada suatu sketsa, jenis garis pada sketsa misalnya seperti Garis lurus, dan garis lengkung.

b. Warna

Merupakan susunan warna-warna pada suatu bidang. Harmonis tidaknya tergantung bidang-bidang yang diatur menjadi harmonis.

c. Bidang

Pada unsur bidang maksudnya garis-garis yang disusun maka akan membentuk suatu bidang tertentu.

d. Bentuk

Dari garis yang membentuk suatu bidang, maka akan menghasilkan suatu bentuk yang di inginkan.

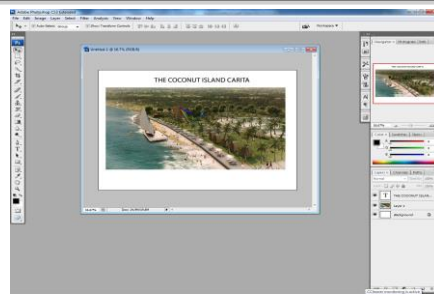
### **Konsep Dasar Promosi**

mengembangkan bisnis Desain Grafis, yang akan di kembangkan secara luas

### **Program Aplikasi Penunjang Desain**

#### ***Adobe Photoshop CS6***

dapat memodifikasi foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun, hal ini dikarenakan program adobe photoshop mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi"



Gambar

Tampilan Area Kerja *Adobe Photoshop CS6*

### **Perencanaan Pesan (Konsep Kreatif)**

Eksplorasi warna yang ramai, Serta diperjelas dengan teks-teks dan *layout* yang *simple* penjelasan secara sepintas, tampilan-tampilan pesan secara kreatif akan diolah, ditata sesuai dengan kebutuhan pesan yang direncanakan oleh pihak perusahaan.

### **Perencanaan Visual**

Penyajian desain desain katalog dengan tetap mempertahankan warna-warna yang melambangkan identitas logo perusahaan seperti warna kuning dan hijau adalah warna yang berasal dari warna identik Coconut Island Carita Banten, yang diolah dengan menggunakan kombinasi warna lain yang senada dengan warna aslinya. Untuk gambar, penulis menggunakan gambar dari *browsing* di internet seperti logo mitra kerja Coconut Island Carita Banten dan foto-foto yang diambil oleh penulis sendiri dan diolah dengan menggunakan gabungan beberapa *software* pendukung yaitu *Adobe Photoshop*.

## 3. PROSES DESAIN (*DESIGNING*)

### ***Layout Kasar (Rough Layout)***

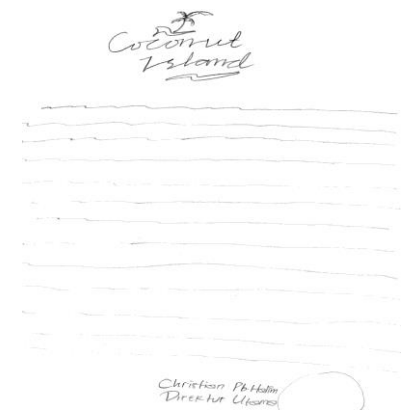


Gambar 4.1

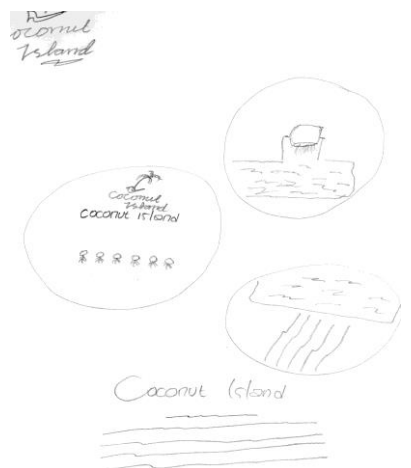
*Layout Kasar Cover Depan*



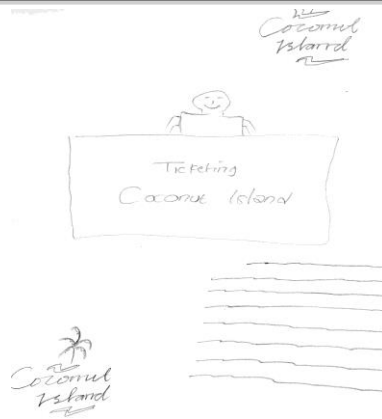
Gambar 4.2  
Layout Kasar Daftara Isi.



Gambar 4.3  
Layout Kasar sambutan pimpinan



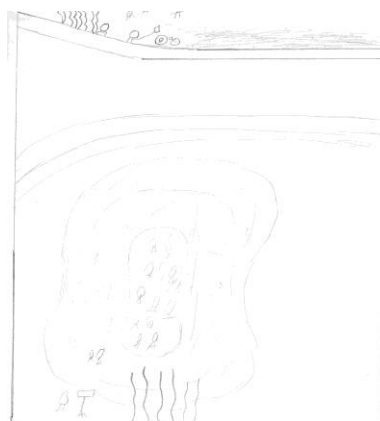
Gambar 4.4  
Layout Kasar Flyer Coconut Island Cerita



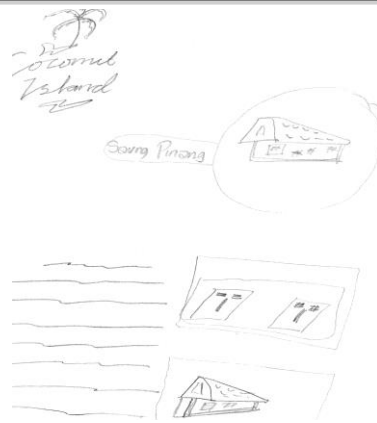
Gambar 4.5  
*Layout Kasar Flyer Ticketing*



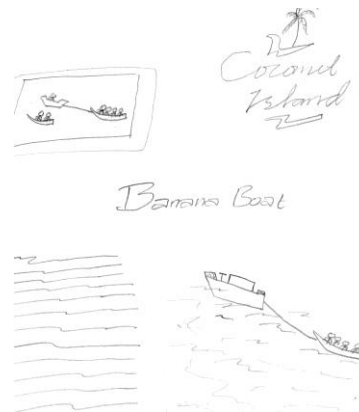
Gambar 4.6  
*Layout Kasar Kolam Renang*



Gambar 4.7  
*Layout Kasar Arched Slide*



Gambar 4.8  
Layout Kasar Penginapan Saung Bambu



Gambar 4.9  
Layout Kasar Penginapan Saung Bambu



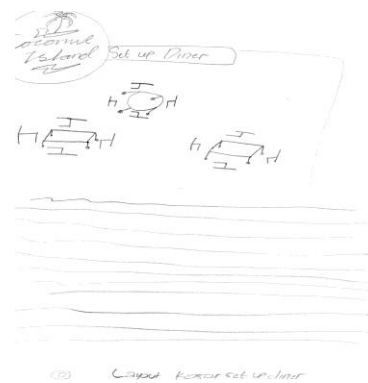
Layout Kasar Waring Sunset  
Gambar 4.10  
Layout Kasar banana boat



Gambar 4.11  
Layout Kasar Warung Sunset



Gambar 4.12  
Layout Kasar Set Up Meeting Room



Gambar 4.13  
Layout Kasar Bunderan Super Bowl

#### 4. LITERATURE REVIEW

1. Desain Multimedia Interaktif Alat Bantu Belajar Sistem Reproduksi Manusia Untuk Usia Remaja, disusun oleh Deni AlbarWira Mahardika, Syarip Yunus. Pada dasarnya kemajuan bidang komputerisasi khususnya multimedia kian hari semakin meningkat dan telah mendorong terjadinya arus globalisasi.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. dilakukan *Ardian Asyhari, Helda Silvia*. mengembangkan media pembelajaran berupa buletin IPA terpadu dalam bentuk buku saku pada materi bunyi.
3. Pembuatan Majalah Digital Magazine Sebagai Media Promosi Wisata dan Budaya Karesidenan Madiun Dengan Menggunakan Software Pengolah Grafis. Dilakukan *Firmansyah Yudarnadi Nicko Santoso*. sebagai media komunikasi serta sarana informasi untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya masyarakat madiun untuk mengetahui wisata serta potensi alam apa saja yang ada di karesidenan Madiun ini.

## 5. KESIMPULAN

Coconut Island Carita Banten membutuhkan media desain majalah informasi dan promosi untuk mempromosikan Coconut Island Carita Banten kepada masyarakat luas khususnya turis lokal dan turis di luar lokal. Pada konsep tersebut terdapat tahapan layout kasar, layout konferehensip, layout jadi. Agar menghasilkan rancangan media berbasis desain majalah informasi dan promosi yang baik dan berkualitas digunakan aplikasi penunjang adobe photoshop

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arts, Athenk, 2012. *Efek-efek Terbaik CorelDraw dan Photoshop*, Penerbit Citra Media Pustaka, Jakarta
- [2] Binanto, Iwan, 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- [3] Budiarto, Mukti, dkk.2011. **Desain Media Komuniasi Visual Sebagai Penunjang Kegiatan Promosi Kampus**, Journal CCIT Vol.1 No. 2. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja.
- [4] Hendratman, Hendi, ST., 2014. *Tips n Trix Computer Graphics Design*, INFORMATIKA, Bandung,
- [5] Ibnu Teguh, Wibowo, 2013. *Belajar Desain Grafis*, Penerbit Buku Pintar, Yogyakarta,
- [6] Komala,Lukiati, 2010. *Komunikasi Massa*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- [7] Maimunah dkk, 2012. *Jurnal CCIT*, Perguruan Tinggi Raharja, Tangerang,
- [8] Nasution, Ruslan Efendi. 2012. **Implementasi SMS Gateway In The Development Web Based Informasi System Schedule Seminar Thesis**. Lampung : Unila.
- [9] O'Brien, 2012. *Yakub Pengantar Sistem Informasi*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta,
- [10] Supriyono, Rakhmat. 2010. **Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi**. Yogyakarta: Andi
- [11] Sutabri, Tata. 2012. **Analisis Sistem Informasi**. Yogyakarta : Andi Publisher.
- [12] Rafika, A. S., Putri, H. Y., & Widiarti, F. D. (2017). ANALISIS MESIN PENCARIAN GOOGLE SCHOLAR SEBAGAI SUMBER BARU UNTUK KUTIPAN. CERITA Journal, 3(2), 193-205.
- [13] Apriani, D., Rosdiana, R., & Asriyani, A. (2018). SARANA PROMOSI DAN INFORMASI SEBAGAI VIDEO PROFILE SMK YUPPEN TEK 2 CURUG KABUPATEN TANGERANG. CICES, 4(2), 201-208.
- [14] Rafika, A. S., Febriyanto, E., Syafa'ah, F., & Raharja, D. S. PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ILEARNING PADA KELAS INDEPENDENT STUDY TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN.