



© 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 KEMASAN BUNDLE PRODUK ORISINIL BRAND  
ACRAFT**



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

Oleh:

**AL DIVA QURATUL AINI  
2006421034**

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

**DEPOK  
2024**



© 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, dan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya 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 KEMASAN BUNDLE PRODUK  
ORISINIL BRAND ACRAFT

Penulis : Al Diva Quratul Aini

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Tugas Akhir.

Depok, 13 Agustus 2024

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

Nanang Wahyudi, S.Sos  
NIP. 520000000000000079

Novi Purnnama Sari, M.Si  
NIP. 19891121201903201



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

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN KEMASAN BUNDLE PRODUK ORISINIL BRAND ACRAFT

Oleh:

Al Diva Quratul Aini  
2006421034

Disahkan:

Depok, 19 Agustus 2024  
Penguji I

Penguji II

Rachmadita Dwi Pramesti, S.Ds. M.Ds.  
NIP. 199005112019032019

MPR. Tiyas Maheni DK, S.H.,M.H.  
NIP. 197608241999032002

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 mengumumkannya 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 KEMASAN BUNDLE PRODUK ORISINIL BRAND ACRAFT**

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.

Depok, 7 Agustus 2024  
Yang menyatakan,



Al Diva Quratul Aini  
NIM. 2006421034





## ABSTRAK

Industri fashion di Indonesia merupakan sektor yang berkembang pesat dan memiliki banyak potensi dalam perekonomian negara. Dengan jumlah penduduk lebih dari 270 juta jiwa, Indonesia merupakan pasar yang sangat besar bagi produk fesyen. Meskipun industri *fashion* di Indonesia berkembang pesat, Seiring dengan perkembangan *fashion* tersebut, menyebabkan persaingan antar perusahaan yang bergerak dalam bidang *fashion* semakin kompetitif, dimana perusahaan dituntut untuk dapat melihat berbagai kesempatan yang ada atau mencari strategi baru dalam menarik konsumen atau pelanggan dan mempertahankannya. Salah satu merek terkemuka di pasar fashion Indonesia adalah Acraft. Merek Acraft sudah ada selama 12 tahun, namun saat ini Acraft belum memiliki produk aslinya untuk dijual umum. Berdasarkan rencana pengembangan bisnis berawal dari pemasok hingga dapat meluncurkan produk Acraft sendiri, Acraft memerlukan solusi desain produk *bundle* dan kemasan asli agar produk tersebut dibentuk ke dalam handcarry box. Strategi *product bundle* dapat berfungsi untuk meningkatkan penjualan produk atau jasa yang akan dijual, karena dengan melakukan strategi *bundle* produk dapat langsung menjual banyak produk sekaligus sehingga meningkatkan jumlah pembelian produk. Metode yang digunakan dalam proyek ini adalah kualitatif, serta metode kreatif/ideal (*creation*), pengumpulan data untuk perancangan ini melalui wawancara, observasi, studi literatur dan survei untuk mengidentifikasi produk yang dijual, pesaing, target pasar, SWOT. Pada proses ini akan mengutamakan aspek *visual* serta fungsional sebagai representasi *brand* Acraft dengan mempertimbangkan keinginan dan kemampuan klien. Kemasan *bundle* ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan Acraft dalam meluncurkan produknya dalam kemasan *bundle*. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah handcarry box berupa yang dilengkapi dengan tapestry, scarf dan botol minuman yang mencerminkan ciri khas Acraft yaitu bohemian, warna animal dan warna khaki, serta dihiasi dengan font yang dekoratif.

**Kata kunci:** Kemasan, teknik kreatif, pakaian, bohemian & kemasan *bundle*.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan 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 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

**ABSTRACT**

*The fashion industry in Indonesia is a sector that is growing rapidly and has a lot of potential in the country's economy. With a population of more than 270 million people, Indonesia is a huge market for fashion products. Even though the fashion industry in Indonesia is growing rapidly, along with the development of fashion, competition between companies operating in the fashion sector is becoming increasingly competitive, where companies are required to be able to see various existing opportunities or look for new strategies in attracting consumers or customers and retaining them. One of the leading brands in the Indonesian fashion market is Acraft. The Acraft brand has been around for 12 years, but currently, Acraft does not have its original products for public sale. Based on the business development plan starting from the supplier to being able to launch its own Acraft product, Acraft needs a bundle product design solution and original packaging so that the product is formed into a hand-carry box. The product bundle strategy can function to increase sales of products or services to be sold, because by implementing a product bundle strategy you can immediately sell many products at once, thereby increasing the number of product purchases. The method used in this project is qualitative, as well as creative/ideal (creation) methods, collecting data for this design through interviews, observations, literature studies, and surveys to identify products being sold, competitors, target markets, and SWOT. This process will prioritize visual and functional aspects as a representation of the Acraft brand by considering the client's desires and abilities. This bundle packaging is expected to be able to meet Acraft's needs in launching its products in bundle packaging. The result of this design is a hand-carry box equipped with a tapestry, scarf, and drink bottle that reflects Acraft's characteristics, namely bohemian, animal, and khaki colors, and decorated with decorative fonts.*

*Keywords : Packaging, Creation, Fashion, Bohemian & Bundle Packaging.*



## PRAKATA

Dengan rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Kemasan *Bundle* Produk Orisinil *Brand* Acraft” dengan baik. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua atas doa dan dukungan yang tiada hentinya untuk penyusunan laporan ini. Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana terapan di Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Program Studi Desain Grafis. Penulis menyadari selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan dan dukungan dari banyak pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Syamsurizal, S.E.,M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds selaku Ketua Program Studi dan juga pembimbing akademik yang mendukung penulis dalam 8 semester.
4. Nanang Wahyudi, S.Sos selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa mensupport, membimbing, memberi masukan, dan selalu mengingatkan kepada penulis untuk melakukan penulisan Laporan Tugas Akhir.
5. Novi Purnama Sari M.Si. Selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan, memberikan masukan, dan dukungan kepada penulis saat melakukan penulisan Laporan Tugas Akhir.
6. Kak Adam sebagai *owner* Acraft yang berlokasi di Pasar Santa, Jakarta Selatan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan Tugas Akhir ditempatnya.
7. Seluruh dosen serta staf Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya Program Studi Desain Grafis atas ilmu yang diberikan dan bimbingannya.
8. Orang tua, dan keluarga yang telah mendukung perjalanan magang penulis.
9. Alfan, dan tim pazart sebagai teman terdekat yang membantu serta mendukung perjalanan penulis.

### 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





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

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Meski demikian, penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis juga terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Depok, 6 Agustus 2024

Al Diva Quratul Aini







**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**

<b>LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Ruang Lingkup Pembahasan .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Tujuan dan Manfaat .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Kemasan.....</b>	<b>5</b>
2.1.1 Jenis Kemasan.....	5
2.1.2 Fungsi Kemasan.....	8
2.1.3 Material Kemasan Karton.....	10
2.1.4 Laminasi.....	12
<b>2.2 Desain Kemasan .....</b>	<b>13</b>
2.2.1 Prinsip Desain Kemasan .....	13
2.2.2 Elemen Desain Kemasan .....	23
2.2.3 Proses Desain Kemasan .....	30
<b>BAB III METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>32</b>
<b>3.1 Metode Desain .....</b>	<b>32</b>
<b>3.2 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>33</b>
<b>3.3 Data dan Analisis .....</b>	<b>34</b>
3.3.1 Profil Klien.....	34
3.3.2 Product Knowledge.....	35
3.3.3 Target Market dan Positioning.....	35
3.3.4 Kompetitor .....	35
3.3.5 Consumen Insight .....	38
3.3.6 Analisis SWOT .....	39
<b>3.4 Arahkan Kreatif.....</b>	<b>40</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
<b>4.1 Konsep Visual.....</b>	<b>42</b>
<b>4.2 Proses Desain .....</b>	<b>42</b>
4.2.1 Mindmapping.....	43
4.2.2 Moodboard.....	44
4.2.3 Sketsa Desain Manual.....	44
4.2.4 Desain Komprehensif.....	49



**Hak Cipta :**

1. Dilarang menguiip 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

4.2.5	Desain Terpilih.....	51
4.2.5	Mockup .....	55
4.2.6	Final Artwork.....	56
<b>4.3</b>	<b>Pertimbangan Produksi.....</b>	<b>59</b>
4.3.1	Material Kemasan .....	59
4.3.2	Teknik Cetak.....	59
4.3.3	Warna Cetak.....	59
<b>4.4</b>	<b>Media Pendukung .....</b>	<b>60</b>
<b>BAB 5</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
5.1	Simpulan .....	62
5.2	Saran .....	63
<b>DAFTAR</b>	<b>REFRENSI.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>66</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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis Kemasan .....	6
Gambar 2. 2 Kemasan Kardus .....	11
Gambar 2. 3 Kesatuan .....	14
Gambar 2. 4 Keseimbangan .....	14
Gambar 2. 5 Keseimbangan simteris .....	15
Gambar 2. 6 Keseimbangan Asimteris.....	16
Gambar 2. 7 Proporsi .....	16
Gambar 2. 8 Penekanan.....	17
Gambar 2. 9 Penekanan Ukuran.....	18
Gambar 2. 10 Penekanan Warna.....	18
Gambar 2. 11 Irama.....	21
Gambar 2. 12 Font Serif.....	25
Gambar 2. 13 Font Sans Serif.....	26
Gambar 2. 14 Font Script.....	26
Gambar 2. 15 Font Black Letter.....	27
Gambar 2. 16 Font Miscellaneous .....	27
Gambar 2. 17 Freehand digital illustration .....	29
Gambar 2. 18 Vector Graphic .....	29
Gambar 2. 19 Macam-macam bentuk .....	30
Gambar 3. 1 Logo Acraft .....	34
Gambar 3. 2 Logo TnC .....	36
Gambar 3. 3 Logo Phoebe.....	36
Gambar 3. 4 Social Media Sobasoba .....	37
Gambar 4. 1 Mindmapping .....	43
Gambar 4. 2 Moodboard .....	44
Gambar 4. 3 Sketsa alternatif 1 .....	46
Gambar 4. 4 Sketsa Alternatif 2 .....	46
Gambar 4. 5 Sketsa alternatif 3 .....	47
Gambar 4. 6 Sketsa alternatif 4 .....	48
Gambar 4. 7 Sketsa alternatif 5 .....	48
Gambar 4. 8 Desain komprehensif alternatif 1 .....	49
Gambar 4. 9 Desain komprehensif alternatif 2 .....	50
Gambar 4. 10 Desain komprehensif alternatif 3 .....	50
Gambar 4. 11 Desain Terpilih.....	51
Gambar 4. 12 Struktur dan pola kemasan .....	52
Gambar 4. 13 Sketsa Manual Struktur .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 14 Warna terpilih.....	53
Gambar 4. 15 Element terpilih.....	54
Gambar 4. 16 Font Terpilih.....	55
Gambar 4. 17 Mockup.....	56
Gambar 4. 18 Final Artwork .....	56





## © 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

Gambar 4. 19 Tapestry .....	60
Gambar 4. 20 Scraft .....	61
Gambar 4. 21 Tumblr .....	61





**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

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Analisis Warna.....	23
Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	39
Tabel 3. 2 Arahan Kreatif.....	40
Tabel 4. 1 hasil mindmapping.....	43
Tabel 4. 2 Hasil testing.....	57
Tabel 4. 3 Hasil. Testing struktur.....	58





**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

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Bimbingan Materi.....

Lampiran 2 Bimbingan Penulisan.....

Lampiran 3 Hasil kuesioner .....

Lampiran 4 Transkrip wawancara owner.....

Lampiran 5 Observasi toko .....

Lampiran 6 Transkrip wawancara testing.....

Lampiran 7 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

Industri *fashion* di Indonesia merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat dan memiliki potensi besar dalam perekonomian negara. Dengan populasi lebih dari 270 juta orang, Indonesia memiliki pasar yang besar untuk produk-produk *fashion*. Beragam segmen pasar, mulai dari produk mewah hingga *fast fashion*, memungkinkan untuk berbagai macam peluang bisnis. Perkembangan industri *fashion* sekitar 18,01% atau Rp 116 triliun. Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) pun terus berupaya memperkuat ekosistem dan mendorong pertumbuhan ekonomi di kawasan tersebut. *Fashion* tidak hanya menjadi kebutuhan pokok namun sudah menjadi kebutuhan artistik sehingga dapat mendorong semakin cepatnya pertumbuhan industri ini (RisaldI, 2022).

Meskipun industri *fashion* di Indonesia berkembang pesat, Seiring dengan perkembangan *fashion* tersebut, menyebabkan persaingan antar perusahaan yang bergerak dalam bidang *fashion* semakin kompetitif, dimana perusahaan dituntut untuk dapat melihat berbagai kesempatan yang ada atau mencari strategi baru dalam menarik konsumen atau pelanggan dan mempertahankannya. Banyaknya *mall*, *department store*, pertokoan dan hiburan yang tersebar hampir di seluruh kota di Indonesia menunjukkan bahwa bisnis *fashion* di Indonesia sangat menjanjikan dan sepertinya tidak akan melambat seiring berjalannya waktu. Hal ini terbukti ketika Indonesia terkena dampak krisis ekonomi global pada tahun 2008, industri *fashion* tetap tangguh dan mampu memberikan kontribusi sebesar Rp151 triliun terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) atau 7,28% terhadap PDB negara. Porsi tersebut meningkat menjadi 7,6% PDB pada tahun 2009 (Viva.co.id 2014)

Salah satu *brand* dalam industri *fashion* di Indonesia adalah Acraft, brand Acraft adalah perusahaan yang menjual aksesoris *fashion* dengan tema bohemian, Acraft telah berdiri sejak 2012, *Brand* Acraft sudah berdiri selama 12 tahun namun saat ini Acraft belum memiliki produk orisinil sendiri untuk dijual secara umum, Selama ini Acraft hanya menjadi *reseller* dari berbagai toko untuk dijual kembali.



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

Pada tahun ini Acraft berencana meluncurkan produk seperti *tapestry*, *scarf*, stiker, *walldecor*, dan botol minum dengan desain ciri khas dari tokonya yaitu bohemian. Produk ini direncanakan akan dijual secara *offline* di toko Acraft yang terletak di Pasar Santa untuk pelanggan Acraft dalam wilayah jabodetabek. Produk bundle tersebut dibutuhkan kemasannya yang menarik dan sesuai dengan *identity* dari Acraft serta dapat menarik konsumen untuk membeli.

Strategi *product bundle* dapat berfungsi untuk meningkatkan penjualan produk atau jasa yang akan dijual, karena dengan melakukan strategi *bundle* produk dapat langsung menjual banyak produk sekaligus sehingga meningkatkan jumlah pembelian produk (Juuna & Nugroho, 2023).

Berdasarkan rencana pengembangan bisnis dari *reseller* ke peluncuran produk Acraft sendiri, Acraft memerlukan solusi berupa perancangan untuk produk orisinilnya dan kemasannya untuk *bundle* produk-produk tersebut dalam *hand carry box*. Permasalahan tersebut akan diangkat sebagai tugas akhir penulis dengan judul “Perancangan kemasannya *bundle* produk orisinil Acraft” Pada proses ini akan mengutamakan aspek *visual* serta fungsional sebagai representasi *brand* Acraft dengan mempertimbangkan keinginan dan kemampuan klien. Kemasan *bundle* ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan Acraft dalam meluncurkan produknya dalam kemasan *bundle*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang kemasannya *Bundle Package* untuk produk orisinil Acraft yang fungsional dan dapat merepresentasikan *brand* Acraft yang memiliki tema kuat yaitu bohemian dan *animal print*.

### 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Proses penyusunan tugas akhir ini memerlukan batasan masalah. Batasan masalah ditentukan agar topik pembahasannya menjadi tetap terarah sesuai dengan permasalahan yang ada. Adapun ruang lingkup yang akan dibahas 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Proses perancangan kemasan *bundle* untuk produk orisinil Acraft
2. Penerapan teori yang berkaitan dalam proses perancangan berupa teori elemen dan prinsip desain grafis untuk kemasan *bundle* Acraft.
3. Pengaplikasian desain kemasan *bundle* Acraft pada media turunan.

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir Perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan kemasan *bundle* produk orisinil Acraft mulai dari konsep hingga hasil akhir
2. Menjelaskan teori elemen dan prinsip desain grafis untuk *bundle* produk orisinil Acraft
3. Menjelaskan desain kemasan *bundle* produk orisinil Acraft pada media turunan.

Adapun manfaat dari pembahasan tugas akhir desain kemasan *bundle* produk orisinil Acraft yaitu:

1. Manfaat Praktis : Perancangan kemasan *bundle* produk orisinil Acraft ini diharapkan dapat menjawab solusi dari masalah yang sedang dihadapi sehingga dapat memenuhi kebutuhan Acraft dalam meluncurkan produknya dalam kemasan *bundle*.
2. Manfaat Akademis : Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi rujukan bagi pembaca yang sedang melakukan penelitian pada bidang yang serupa.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Proses penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan kemasan *bundle* produk orisinil Acraft” disusun secara sistematis. Dalam tugas akhir yang terdiri dari 5 BAB saling berkaitan sehingga mempermudah untuk dipahami, yakni sebagai berikut:





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

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab 1, berisikan latar belakang dalam penelitian untuk membahas perihal latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan yang digunakan untuk Tugas Akhir “Perancangan kemasan *bundle* produk orisinil Acraft”

**BAB II LANDASAN PERANCANGAN**

Bab 2 ini berisi penjabaran kajian teoritis yang digunakan dalam perancangan kemasan *bundle* produk orisinil Acraft. Teori yang digunakan terbagi menjadi teori desain grafis dan teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan perancangan desain kemasan.

**BAB III METODE PERANCANGAN**

Pada bab ini memuat metode penelitian yang nantinya akan digunakan dalam perancangan berupa pengumpulan data terkait desain kemasan *bundle* produk orisinil Acraft. Pada bab ini juga terdiri dari acuan proses perancangan, analisis yang didapatkan serta arahan kreatif dalam perancangan desain kemasan *bundle* produk orisinil Acraft

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

Pada bab ini berisi tentang proses perancangan dan pembahasan desain kemasan *bundle* produk orisinil Acraft. Dimulai dari penjelasan proses pembuatan rancangan desain dari tahap *brainstorming*, *mind mapping*, *moodboard*, *sketsa* hingga implementasinya. Pembahasan desain yang dilakukan meliputi beberapa aspek yaitu, konsep *visual*, proses desain, pertimbangan produksi hingga media pendukung.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan mengenai hasil pembahasan yang telah ditulis berdasarkan perancangan desain kemasan *bundle* produk orisinil Acraft secara sistematis dari keseluruhan hasil analisis serta saran yang berkaitan dengan simpulan yang dicapai kepada pembaca yang akan melakukan perancangan di bidang Desain Grafis.



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 5 PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Dalam perancangan kemasan bundle ini dapat disimpulkan bahwa tujuan dari brand Acraft dalam mengembangkan bisnisnya sebagai berikut:

1. Perancangan desain kemasan bundle untuk Acraft ini memiliki tujuan untuk menganalisis proses pembuatan kemasan mulai dari mengumpulkan data seperti survei, observasi, wawancara, dan juga studi literatur. Kemudian data-data tersebut dianalisis disusun menjadi arahan kreatif untuk mempermudah proses pembuatan desain kemasan. Setelah data tersebut dimulailah proses perancangan desain untuk kemasan Acraft mulai dari pembuatan mindmapping untuk mengumpulkan element visual yang akan digunakan pada kemasan, lalu setelah menemukan kata kunci selanjutnya adalah pembuatan moodboard untuk memvisualkan kata kunci yang didapat sebelumnya agar mempermudah pembuatan ilustrasi, setelah itu dibuatlah sketsa manual untuk melihat gambaran desain kemasan biasanya pembuatan beberapa sketsa dan tahap ini biasanya menggunakan alat manual seperti pensil dan kertas, tahap selanjutnya adalah desain kompherensif atau tahap digital. Tahap digital dilakukan setelah melakukan pemilihan dari sketsa manual sebelumnya, tahap digital dilakukan untuk memperjelas gambaran dari sketsa sebelumnya. Tahap terakhir pada proses desain adalah *mock up*, proses ini dilakukan untuk melihat secara lebih detail dan jelas untuk element pada struktur apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan.
2. Teori elemen yang digunakan pada perancangan ini adalah warna, ilustrasi, dan juga tipografi. Warna yang digunakan adalah *earth tone* agar sesuai dengan konsep kemasan ini yaitu bohemian. Jenis ilustrasi yang digunakan pada perancangan kemasan adalah *flat design*. Tipografi yang digunakan agar sesuai dengan konsep dari perancangan ini yaitu *miscellaneous* atau jenis yang dekoratif dengan *font Academy Engraved LET* dan *yeseva one*.

Untuk prinsip desain yang digunakan pada perancangan ini ada beberapa jenis yaitu kesatuan (*unity*) pada keseluruhan desain, keseimbangan simetris pada penyusunan layout untuk kemasan, proporsi (*proportion*) dalam memadukan elemen antar ilustrasi. Prinsip yang terakhir digunakan adalah penekanan (*emphasis*) prinsip ini digunakan pada ukuran ilustrasi yang lebih besar dibandingkan yang lainnya.

- Selain perancangan desain kemasan *bundle*, desain ini diimplementasikan juga kepada media pendukung seperti tapestry, scarf, dan juga tumblr atau botol minum.

### 5.2 Saran

Dalam menjalankan proses perancangan desain kemasan bundle brand Acraft saran yang dapat disampaikan untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

- Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih mengeksplor tentang element-element yang berkaitan dengan konsep yang dirancang.
- Peneliti selanjutnya disarankan memperhatikan detail pada desain, material kemasan yang akan digunakan, file untuk mencetak.
- Peneliti selanjutnya disarankan memperhatikan pertimbangan untuk biaya produksi agar sesuai dengan *target market brand*



#### Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengumumkannya 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

DAFTAR REFRENSI

- 15.A1.0089-NOVIAN RISALDI \_BAB I\_1.pdf. (t.t.).
- Agustina, R. S. (2020). *BUNDLING PRODUCT SEBAGAI PERJANJIAN KERJASAMA ANTARA BANK DAN PERUSAHAAN ASURANSI (BANCASURRANCE) DIKAITKAN DENGAN PERSAINGAN USAHA YANG TIDAK SEHAT*. 7.
- Ambrose dan Harris. (2017). *Laminasi dalam Kemasan*.
- Andini. (2017). *Mantra Kemasan Juara*.
- Apriyanti. (2018). *Kunci utama merancang sebuah desain kemasan*.
- Faisal. (2019). *Ilustrasi dalam kemasan*.
- Immawati. (2018). *Fungsi Kemasan*.
- Jamie. (2024). *Symmetrical Balance: Achieving Visual Harmony in Design*.
- Juuna, M. O. L., & Nugroho, S. H. (2023). *PERANCANGAN DESAIN KEMASAN PRODUK BUNDLING DENGAN KONSEP GIFTBOX UNTUK MILKYOURS DESSERT*. 2.
- Muslikah, H. (2019). *Pelindung Kemasan*.
- Raden Jihad Akbar. (2014, Februari). *Industri Kreatif Fashion RI Incar Pasar Dunia*. <https://www.viva.co.id/arsip/390261-industri-kreatif-fashion-ri-incar-pasar-dunia>
- Roso. (2018). *Fungsi Kemasan*.
- Salem. (2018). *Perancangan Desain dalam Kemasan*.
- Syamsudin, Wadji, Susanti. (2015). *Memahami hakikat kemasan dan aspek keseluruhan proses desain kemasan*.

Wahyudi dan Satriyono. (2017). *Bahan kertas yang umum digunakan di Indonesia dalam kemasan.*



## © 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 :**

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**

**Lampiran 1 Bimbingan Materi**

<b>LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR</b>			
<b>PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS</b>			
<b>JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN</b>			
<b>POLITEKNIK NEGERI JAKARTA</b>			
NAMA MAHASISWA		Al Diva Quratul Aini	
NAMA PEMBIMBING		Novi Purnama Sari M.Si.	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN KEMASAN BUNDLE PRODUK ORISINIL BRAND ACRAFT	
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			
<b>BIMBINGAN KE-</b>	<b>TANGGAL BIMBINGAN</b>	<b>KOMENTAR PEMBIMBING</b>	<b>RENCANA PROGRESS/REVISI*</b>
1	15 Mei 2024	Jarak antar paragraf, numbering, typo, sitasi, pengaturan paragraf	Revisi jarak antar paragraf, numbering, typo, sitasi, pengaturan paragraf
2	5 Agustus 2024	capital di tiap caption gambar dan tabel, penamaan sitasi diperbaiki ada yang salah, simpulan sesuai dengan tujuan	Revisi pada caption tiap gambar dan tabel, memperbaiki sitasi, penyesuaian simpulan agar sesuai dengan tujuan
3			
4			
5			
6			
7			
8			
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			



## Lampiran 2 Bimbingan Penulisan

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Al Diva Quratul Aini	
NAMA PEMBIMBING		Nanang Wahyudi, S.Sos	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN KEMASAN BUNDLE PRODUK ORISINIL BRAND ACRATA	
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	20 Maret 2024	Pengarahan proses & penjelasan tentang pengerjaan TA	Membuat TA sesuai dengan jadwal dan alur
2	5 April 2024	Revisi pada latar belakang terkait tahun jurnal dan buku	Mencari jurnal tahun yang lebih baru
3	1 Mei 2024	Detailing penjelasan pada latar belakang dan bab ii	Mendetailkan dan merapihkan latar belakang dan bab ii
4	9 Mei 2024	Pembahasan terkait material kemasan dan elemen desain serta proses	Memilih kemasan dan detailing yang dianjurkan serta memperbaiki elemen <b>da proses</b>
5	21 Mei 2024	Pembahasan pertanyaan survei dan arahan kreatif	Revisi Pembahasan pertanyaan survei dan arahan kreatif
6	22 Mei 2024	Revisi SWOT dan consumer insight	Merapihkan consumer insight serta SWOT
7	27 Mei 2024	Revisi Kerangka Teori	Revisi Kerangka Teori sesuai yang dianjurkan
8	8 Juli 2024	Pengarahan untuk pembuatan mindmapping diambil dari key messages dan tone and manner	Membuat mindmapping sesuai dengan key messages dan tone and manner
9	9 Juli 2024	Pengarahan dalam desain dan elemen yang digunakan	Membuat desain dan elemen sesuai dengan pengarahan
10	27 Juli 2024	Setelah pengecekan revisi dilanjutkan bab 4	Melanjutkan pengerjaan bab 4
11	3 Agustus 2024	Konsultasi terakait struktur kemasan, lebih baik menyesuaikan dengan tujuan dan biaya	Membuat struktur sesuai dengan fungsi dan juga biaya
12	4 Agustus 2024	Revisi bab 4 pada bagian mindmap, moodboard, dan sketsa	Memperbaiki bab 4 sesuai dengan arahan pembimbing
13	6 Agustus 2024	Membuat desain terpilih lebih detail step by step dan menambahkan testing	Mendetailkan bagian desain terpilih secara step by step dan menambahkan testing
			*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



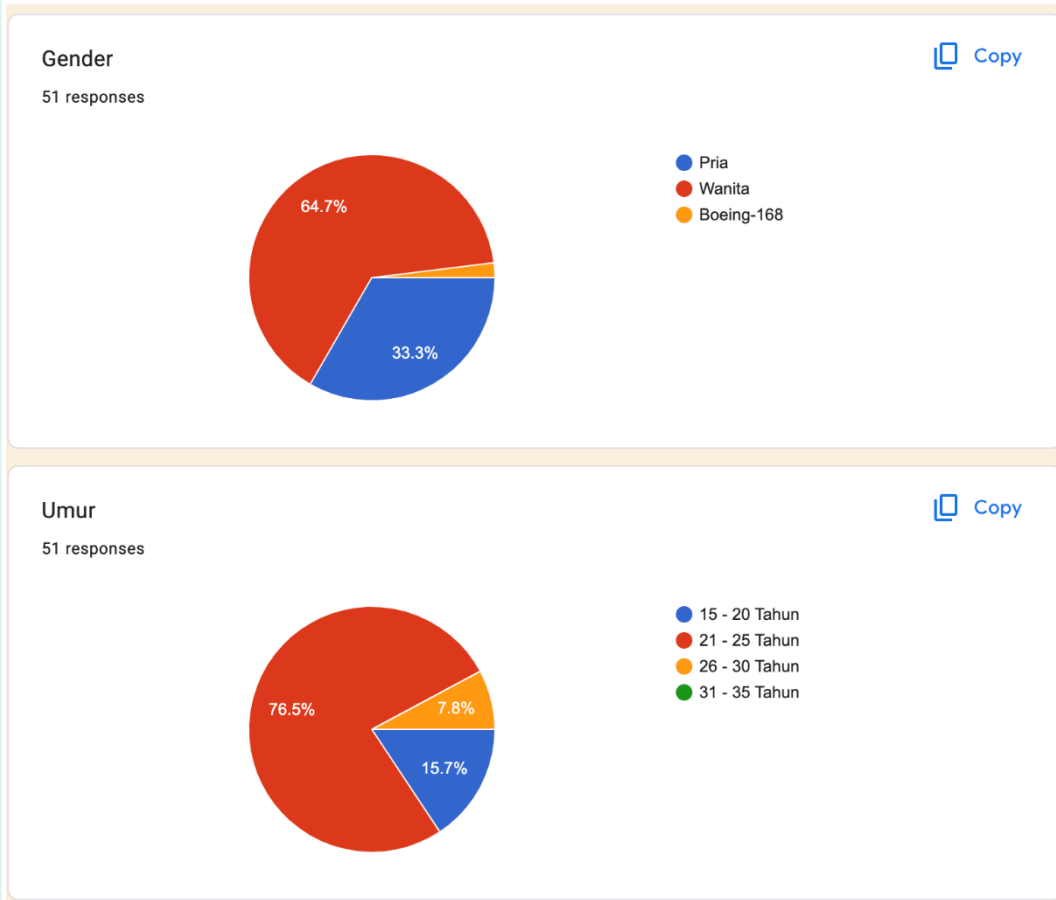


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

### Lampiran 3 Hasil kuesioner



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

#### Domisili

51 responses

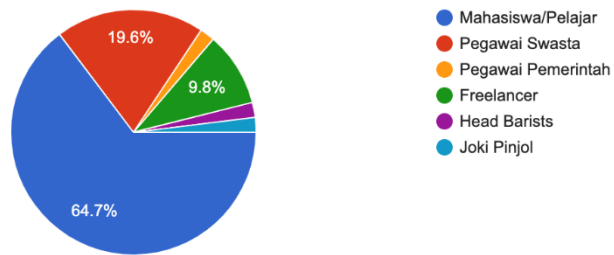
Copy



#### Pekerjaan

51 responses

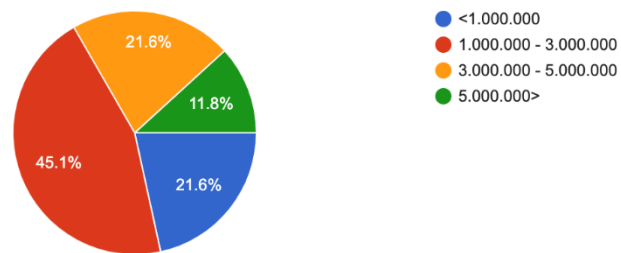
Copy



#### Pegeluaran Bulanan

51 responses

Copy





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

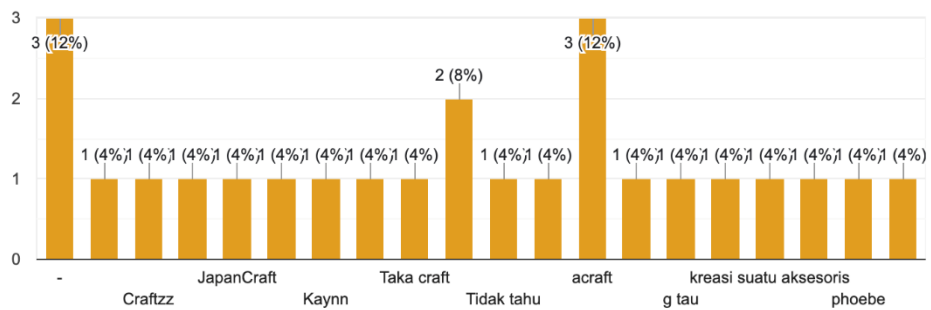
### Hak Cipta :

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

Brand crafting apa yang kamu ketahui?

[Copy](#)

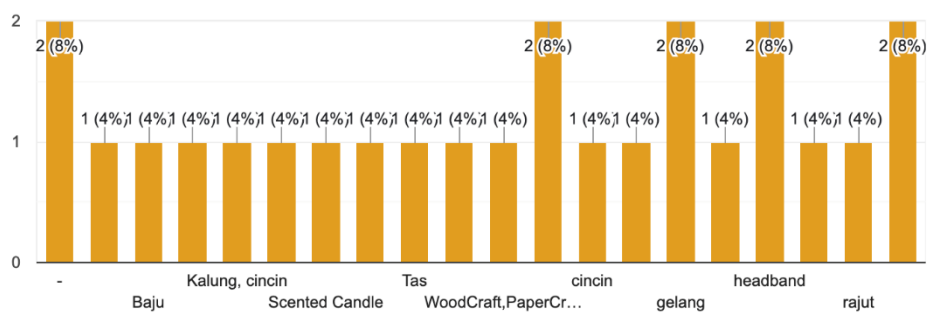
25 responses



Produk crafting apa yang kamu sukai?

[Copy](#)

25 responses



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

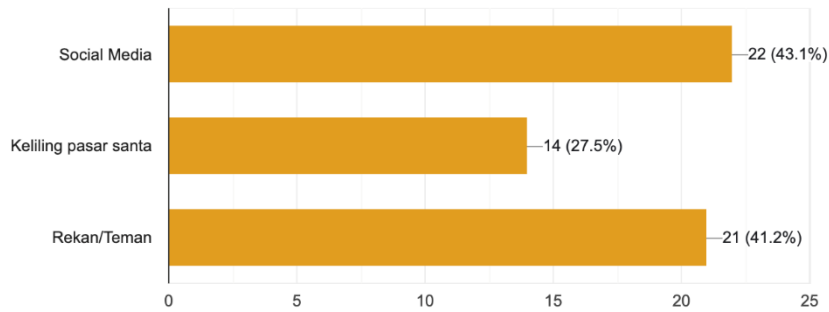
### Hak Cipta :

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

Darimana kamu mengetahui Acraft?

[Copy](#)

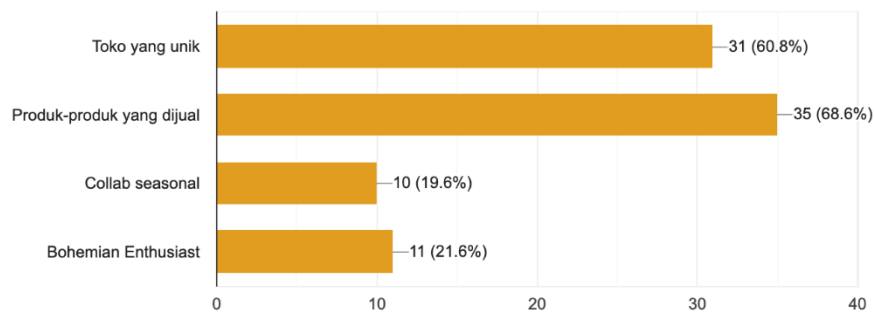
51 responses



Apa yang membuat kamu tertarik dengan Acraft?

[Copy](#)

51 responses



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

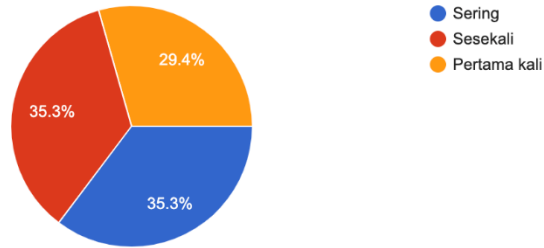
### Hak Cipta :

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

Berapa kali kamu berkunjung ke Acraft?

[Copy](#)

51 responses

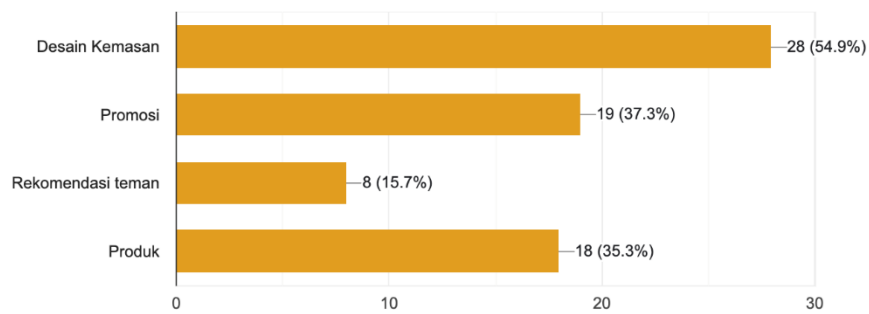


### SURVEY PERNCANGAN KEMASAN BRAND ACRAFT

Apa ketertarikan kamu dalam memilih produk?

[Copy](#)

51 responses



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

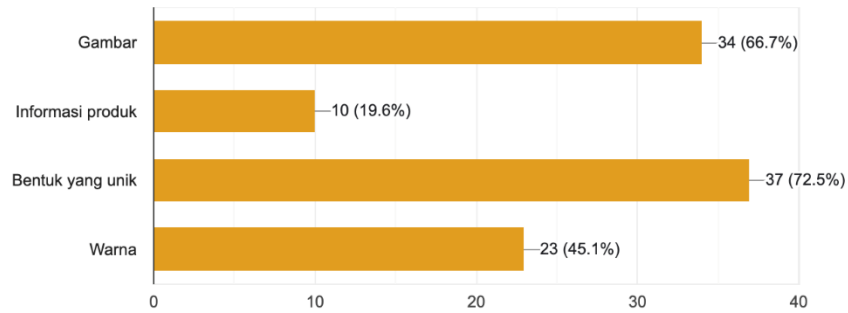
### Hak Cipta :

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

Apa yang membuat kamu tertarik pada kemasan?

[Copy](#)

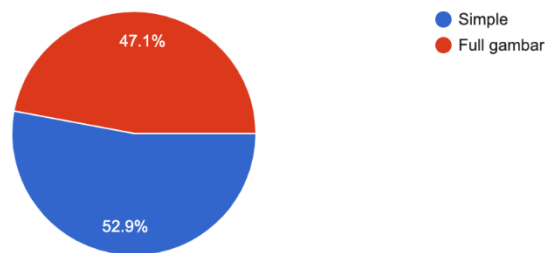
51 responses



Kemasan mana yang membuat kamu tertarik?

[Copy](#)

51 responses



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

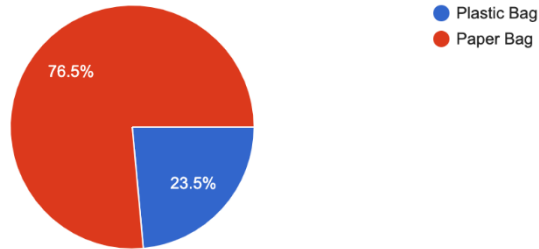
### Hak Cipta :

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

Kemasan mana yang lebih membuat kamu tertarik?

Copy

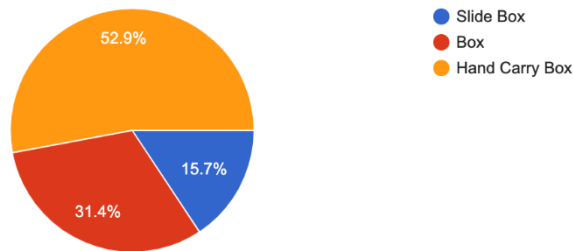
51 responses



Kemasan bundle mana yang lebih membuat kamu tertarik?

Copy

51 responses



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

### Lampiran 4 Transkrip wawancara owner

---

### Skema Wawancara

**\*\*Pewawancara\*\***: Selamat siang, Adam. Terima kasih sudah meluangkan waktu untuk wawancara ini. Bisa Anda ceritakan sedikit tentang toko Anda, "Acraft"?

**\*\*Adam\*\***: Selamat siang, terima kasih sudah mengundang saya. "Acraft" adalah singkatan dari Adam's Craft. Kami memulai bisnis ini pada tahun 2012, awalnya hanya menjual dari kampus ke kampus. Dengan meningkatnya minat pembeli, kami memutuskan untuk membuka toko di Pasar Santa Lantai 2.

**\*\*Pewawancara\*\***: Menarik sekali. Bisa Anda jelaskan lebih lanjut tentang produk apa saja yang dijual di "Acraft"?

**\*\*Adam\*\***: Di Acraft, kami menjual berbagai kebutuhan fashion seperti aksesoris, baju, dan sepatu. Selain itu, kami juga menjual dekorasi rumah yang berkonsep bohemian.

**\*\*Pewawancara\*\***: Bagaimana dengan tema toko Anda? Kenapa Anda memilih tema bohemian?

**\*\*Adam\*\***: Kami memilih tema bohemian karena ingin menciptakan suasana yang unik dan artistik, sesuai dengan target audiens kami yang menyukai seni dan memiliki personality yang unik.

**\*\*Pewawancara\*\***: Siapa saja target audience dari "Acraft"?

**\*\*Adam\*\***: Target audience kami adalah semua umur, terutama kelas menengah ke atas yang mementingkan penampilan dan memiliki ketertarikan pada seni.

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

**\*\*Pewawancara\*\*:** Saya dengar "Acraft" juga melakukan kolaborasi dengan jasa temporary tattoo dan tarot reading. Bisa Anda ceritakan lebih lanjut tentang ini?

**\*\*Adam\*\*:** Benar, kami berkolaborasi dengan jasa temporary tattoo dan tarot reading untuk memberikan pengalaman belanja yang lebih menarik dan beragam bagi pelanggan kami.

**\*\*Pewawancara\*\*:** Bagaimana Anda melihat kompetisi di pasar ini? Siapa saja kompetitor utama "Acraft"?

**\*\*Adam\*\*:** Kompetitor utama kami antara lain Phoebi Craft, Sobasoba, dan Things and Clothing. Mereka juga memiliki produk dan target pasar yang mirip dengan kami.

**\*\*Pewawancara\*\*:** Apa masalah utama yang sedang dihadapi oleh "Acraft" saat ini?

**\*\*Adam\*\*:** Saat ini, tantangan utama kami adalah menaikkan brand image. Kami ingin memperluas jangkauan audience dan dapat berkolaborasi dengan brand besar lainnya.

**\*\*Pewawancara\*\*:** Baiklah, terima kasih banyak atas waktunya, Adam. Semoga "Acraft" semakin sukses dan dapat mencapai semua target yang diinginkan.

**\*\*Adam\*\*:** Terima kasih banyak, saya juga berharap demikian.

---

Skema wawancara ini bisa dikembangkan lebih lanjut jika ada tambahan informasi mengenai strengths, weaknesses, dan opportunities dari "Acraft" yang nanti akan dikirimkan melalui WhatsApp.





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran 5 Observasi toko



### Lampiran 6 Transkrip wawancara testing

Konsumen 1

---

#Skema Wawancara

**\*\*Pewawancara\*\*** : Hai sore kak, aku dari mahasiswi politeknik negeri Jakarta, aku mau tanya-tanya untuk kemasan yang aku buat untuk Acraft, apa kakak berkenan?

**\*\*Konsumen\*\*** : Halo, wah boleh dong kayak gimana kemasan nya?

**\*\*Pewawancara\*\*** : (menunjukkan *mockup* kemasan) ini ya kak untuk kemasan nya, menurut kakak bagaimana? Apakah sudah sesuai dengan Acraft?

**\*\*Konsumen\*\*** : Bagus sekali desainnya, konsep yang dipakai sesuai dengan Acraft yaa bohemian, warna yang dipakai menarik sekali *earth tone* tapi tetap *pop up* jadi terkesan modern. Elemen hewan macan yang dipakai juga sangat menggambarkan Acraft sekali.

**\*\*Pewawancara\*\*** : Berarti sudah sesuai ya kak?

**\*\*Konsumen\*\*** : Sangat sesuai dengan karakteristik Acraft kak!

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

Konsumen 2

---

#Skema Wawancara

**\*\*Pewawancara\*\*** : Hai sore kak, aku dari mahasiswi politeknik negeri Jakarta, aku mau tanya-tanya untuk kemasan yang aku buat untuk Acraft, apakah boleh?

**\*\*Konsumen\*\*** : Boleh dong, kayak gimana kemasannya?

**\*\*Pewawancara\*\*** : (menunjukkan *mockup* kemasan) seperti ini kak untuk kemasan nya, menurut pendapat kakak bagaimana? Apakah sudah sesuai dengan Acraft?

**\*\*Konsumen\*\*** : Wah colorful sekali ya, aku suka warna yang dipakai bagus jadi terlihat cerah dan menarik. Gambar-gambar yang dipakai juga cocok sama Acraft seperti mandala sama macan. Kemasan nya juga informatif sekali ya udah ada penjelasan isi diluar kemasan jadi ga perlu buka-buka dulu deh.

**\*\*Pewawancara\*\*** : Wah thank you ya kak buat feedback nya.

Konsumen 3

---

#Skema Wawancara

**\*\*Pewawancara\*\*** : Hai sore kak, aku dari mahasiswi politeknik negeri Jakarta, aku mau tanya-tanya untuk kemasan yang aku buat untuk Acraft, apa kakak berkenan?

**\*\*Konsumen\*\*** : Halo, wah boleh dong kayak gimana kemasan nya?

**\*\*Pewawancara\*\*** : (menunjukkan *mockup* kemasan) ini ya kak untuk kemasan nya, menurut kakak bagaimana? Apakah sudah sesuai dengan Acraft?

**\*\*Konsumen\*\*** : Bagus sekali desainnya, konsep yang dipakai sesuai dengan Acraft yaa bohemian, warna yang dipakai menarik sekali *earth tone* tapi tetap *pop up* jadi terkesan modern. Elemen hewan macan yang dipakai juga sangat menggambarkan Acraft sekali.

**\*\*Pewawancara\*\*** : Berarti sudah sesuai ya kak?

**\*\*Konsumen\*\*** : Sangat sesuai dengan karakteristik Acraft kak!




## © 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 7 Daftar Riwayat hidup



### ABOUT ME

My name Al diva Quratul Aini, you can call me Diva, I'm Graphic Designer & student at Politeknik Negeri Jakarta. I'm based in Jakarta, I love art and i never stop searching for new style and new forms of self-expression to improve my skills. Selain itu, dikarenakan penulis memiliki ketertarikan pada dunia kreatif saat ini penulis juga menjadi freelance graphic designer, muralist, dan sosmed specialist. Ketertarikan pada dunia kreatif, terutama dalam hal menggambar membuat penulis memutuskan mempelajari hal lain seperti fashion design.

### HARD SKILL

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Indesign

Adobe XD


3D Max

### SOFT SKILL

- Leadership
- Hardworking
- Interest with new things
- Teamwork

### LANGUAGE

Indonesian



English



# AL DIVA QURATUL AINI

GRAPHIC DESIGNER

### CONTACT

-  0895-1676-2496 (whatsapp)
-  [aldipaquratulaini@gmail.com](mailto:aldipaquratulaini@gmail.com)
-  Jl. Bendi Baru, Tanah Kusir, Jakarta Selatan

### EXPERIENCE

- 2023 **DESIGN GRAPHIC INTERN**  
*Kin & Ally*
- 2023 **SOCIAL MEDIA & DESIGN GRAPHIC INTERN**  
*Buka Project*
- 2023 **COORDINATOR CONTENT**  
*Apatis 2023*
- 2022 **VICE PROJECT OFFICER**  
*PASARAME X KATAMATA*
- 2022 **COORDINATOR SPONSORSHIP**  
*SPORT AND ART COMPETITION (SPARTAN)*
- 2022 **VICE**  
*TERIAK (Art Community)*

### EDUCATION

- 2020-2024 **Graphic Designer**  
Politeknik Negeri Jakarta (Present)
- 2017-2020 **Science**  
MAN 1 Kota Bogor