



© 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

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN HAPPY HILLS STORE
UNTUK MEMBANGUN CITRA BRAND DAN MENINGKATKAN
KEAMANAN PRODUK**



Oleh:
LAODE MUHAMMAD ARIQ
2106421093
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
DEPOK
2025



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Kemasan Happy Hills Store Untuk
Membangun Citra Brand dan Meningkatkan Keamanan
Produk

Penulis : Laode Muhammad Ariq

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 30 Juni 2025

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Marta Eriska, S.Des.,M.Sn
NIP.520000000000000641

Amalia Rizky Fatonah,S.S.,M.I.Kom
NIP.199005112019032019



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN KEMASAN HAPPY HILLS STORE UNTUK MEMBANGUN CITRA BRAND DAN MENINGKATKAN KEAMANAN PRODUK

Oleh:

Laode Muhammad Ariq
2106421093

Disahkan:

Depok, 9 Juli 2025

Penguji I

Nanang Wahyudi, S.Sos.
NIP. 5200000000000000079

Penguji II

Maria Septian Riasanti Mola, M.I.Kom
NIP. 199209232022032012

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

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 sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

PERANCANGAN DESAIN KEMASAN HAPPY HILLS STORE UNTUK MEMBANGUN CITRA BRAND DAN MENINGKATKAN KEAMANAN PRODUK

adalah hasil karya saya.

Saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini sepenuhnya merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa tidak ada karya orang lain yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar di institusi manapun termasuk dalam laporan ini, dan sejauh yang saya ketahui, tidak ada karya atau pendapat orang lain yang digunakan atau diterbitkan kecuali jika telah secara jelas dirujuk dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Jika pernyataan ini terbukti tidak benar, saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Depok, 30 Juni 2025



Laode Muhammad Ariq



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

ABSTRAK

Happy Hills Store, sebuah toko yang berfokus pada merchandise musik eksklusif, menghadapi tantangan ganda pada kemasannya: kurangnya perlindungan untuk produk rentan seperti piringan hitam yang berakibat pada kerusakan saat pengiriman, serta desain yang belum mampu merepresentasikan identitas merek secara kuat. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan solusi desain kemasan yang inovatif dan fungsional untuk mengatasi masalah tersebut, dengan fokus pada peningkatan keamanan produk, penguatan citra merek, dan pengalaman pelanggan. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* yang melalui lima tahapan: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pemilik, observasi pada kompetitor sejenis, serta survei kepada target audiens untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah kemasan sekunder berbentuk *mailer box* yang terbuat dari material karton *corrugated* yang kokoh. Secara visual, kemasan mengusung konsep "*Friendly Guardian*" dan "*Joyfull Discovery*" yang dieksekusi dengan gaya desain minimalis dan *cartoonish*. Konsep ini diwujudkan melalui ilustrasi yang ramah, palet warna monokromatik dengan aksen merah, dan tipografi personal untuk menciptakan narasi *unboxing* yang unik dan berkesan. Kesimpulannya, desain kemasan yang dihasilkan berhasil menjawab kebutuhan fungsional untuk keamanan produk sekaligus menjadi medium komunikasi yang efektif dalam membangun citra merek Happy Hills Store yang bersahabat dan otentik.

Kata Kunci: Kemasan, Citra Merek, Desain Grafis, *Merchandise* Musik.

**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

ABSTRACT

Happy Hills Store, a retailer specializing in exclusive music merchandise, faces a dual challenge with its packaging: inadequate protection for fragile products like vinyl records, leading to shipping damage, and a design that fails to strongly represent its brand identity. This design project aims to produce an innovative and functional packaging solution to address these issues, focusing on enhancing product safety, strengthening brand image, and customer experience. The design methodology employed is Design Thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data was collected through in-depth interviews with the owner, observation of similar competitors, and a survey distributed to the target audience to understand their needs and preferences. The result of this project is a secondary packaging in the form of a mailer box made from sturdy corrugated cardboard. Visually, the packaging adopts the "Friendly Guardian" and "Joyfull Discovery" concepts, executed in a minimalist and cartoonish design style. These concepts are realized through friendly illustrations, a monochromatic color palette with red accents, and personal typography to create a unique and memorable unboxing narrative. In conclusion, the resulting packaging design successfully meets the functional requirement for product safety while also serving as an effective communication medium to build the friendly and authentic brand image of Happy Hills Store

Keywords: *Packaging, Brand Image, Graphic Design, Music Merchandise.*

**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

PRAKATA

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan Desain Kemasan Happy Hills Store untuk Membangun Citra Brand dan Meningkatkan Keamanan Produk”. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada;

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. S.Ds., M.Ds. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta atas dukungan dan motivasinya.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis atas bimbingan dan arahnya selama proses perkuliahan.
4. Marta Eriska, S.Des., M.S. dan Amalia Rizky Fatonah, S.S., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing dari jurusan yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir.
5. Terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu mensupport dalam hal moril maupun materil.
6. Terimakasih untuk Bowo, Age, Leo, Majim, Azzam, Theodore, Kalista, Kalila, Ryan, Aufi, Naufal, dan Sahrul yang telah mendengarkan keluhan penulis saat mengerjakan Laporan Tugas Akhir.
7. Terimakasih juga untuk teman-teman Monochrome’21 dan Bumi Swadaya yang telah berjuang bersama-sama.

Dengan kebaikan dan kebijakan yang telah diberikan oleh beliau-beliau tersebut, penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini. Penulis menyadari



© 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

bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan dan mungkin terdapat kesalahan serta kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf dan berharap menerima saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik penulis maupun pembaca.

Depok, 3 Maret 2025

Laode Muhammad Ariq





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Manfaat dan Tujuan	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	6
2.1 Kemasan	6
2.1.1 Jenis Kemasan	7
2.1.2 Fungsi Kemasan	8
2.1.3 Klasifikasi Kemasan	9
2.1.4 Material Kemasan	13
2.2 Struktur Kemasan	14
2.2.1 Kombinasi Struktur Kemasan	18
2.3 Desain Kemasan	18
2.3.1 Prinsip Desain	19
2.3.2 Elemen Desain Kemasan	21
2.4 Proses Desain Kemasan	27
BAB III METODE PERANCANGAN	30
3.3 Data dan Analisis (<i>Define</i>)	33



© 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

3.3.1 <i>Client Profile</i>	33
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	34
3.3.3 Target Pasar dan <i>Positioning</i>	35
3.3.4 <i>Competitor</i>	35
3.3.5 <i>Consumer Insight</i>	37
3.3.6 Hasil Observasi.....	38
3.3.7 Analisis dan Matriks SWOT.....	39
3.4 Creative Brief.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Konsep Visual (<i>Ideate</i>).....	43
4.1.1 <i>Mindmapping</i>	43
4.1.2 <i>Moodboard</i>	46
4.2 Proses Desain.....	47
4.2.1 Sketsa Kasar Struktur Kemasan.....	47
4.2.2 Sketsa Kasar Surface.....	50
4.3 Digitalisasi.....	54
4.3.1 Desain Komprehensif.....	54
4.3.2 Desain Terpilih.....	57
4.4 Prototype dan Testing.....	61
4.4.1 <i>Prototype</i>	61
4.4.2 <i>Testing</i>	62
4.5 <i>Final Artwork</i>	63
4.6 Media Pendukung.....	64
4.7 Pertimbangan Produksi.....	67
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	86
RIWAYAT HIDUP.....	94



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 GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Kemasan	6
Gambar 2. 2 Contoh Kemasan Berdasarkan Jenis Kemasan	7
Gambar 2. 3 Contoh Kemasan Fleksibel	9
Gambar 2. 4 Contoh Kemasan Semi fleksibel	10
Gambar 2. 5 Contoh Kemasan Disposable	10
Gambar 2. 6 Contoh Kemasan Multitrip	11
Gambar 2. 7 Contoh Kemasan Semi-Disposable	11
Gambar 2. 8 Contoh Kemasan siap pakai	12
Gambar 2. 9 Contoh Kemasan Rakit	12
Gambar 2. 10 Contoh Kemasan Gusset	13
Gambar 2. 11 Contoh Kemasan Kertas	14
Gambar 2. 12 Contoh Kemasan Plastik	14
Gambar 2. 13 Contoh Front Lock Model	15
Gambar 2. 14 Contoh Straight Tuck End Model	16
Gambar 2. 15 Contoh Reverse Tuck End Model	16
Gambar 2. 16 Contoh Tuck and Snap Lock Bottom	17
Gambar 2. 17 Contoh Sliding Model	17
Gambar 2. 18 Custom Model	18
Gambar 2. 19 Contoh Warna Primer	22
Gambar 2. 20 Contoh Warna Sekunder	23
Gambar 2. 21 Contoh Warna Tersier	23
Gambar 2. 22 Contoh Warna Netral	24
Gambar 2. 23 Kemasan Odol	25
Gambar 2.24 Contoh Font serif	26
Gambar 2.25 Contoh Font Sans Serif	26
Gambar 2.26 Contoh Font Script	27
Gambar 3.1 Logo Happy Hills Store	33
Gambar 3. 2 Logo Happy Hills Store	34
Gambar 3.3 Logo Necros Records	35
Gambar 3.4 Logo Greedy Dust	36
Gambar 3.5 Logo La Munai Records	37
Gambar 3.6 Observasi di Lala Records	39
Gambar 4.1 Mindmap	43
Gambar 4.2 Moodboard Visual	46
Gambar 4.3 Moodboard Struktur	46
Gambar 4.4 Sketsa Kasar Alternatif Struktur Kemasan 1	47
Gambar 4.5 Sketsa Kasar Alternatif Struktur Kemasan 2	48
Gambar 4.6 Sketsa Kasar Alternatif Struktur Kemasan 3	49
Gambar 4 7 Sketsa Kasar Alternatif Surface 1	51
Gambar 4.8 Sketsa Kasar Alternatif Surface 2	52



© 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 4.9 Sketsa Kasar Alternatif Surface 3.....	53
Gambar 4.13 Desain Komprehensif Pertama	55
Gambar 4.14 Desain Komprehensif Kedua.....	56
Gambar 4.15 Desain Komprehensif Ketiga	57
Gambar 4.16 Desain Terpilih	57
Gambar 4.17 Warna.....	58
Gambar 4.18 Font Peanuts	59
Gambar 4.19 Cover Depan.....	59
Gambar 4.20 Cover Depan.....	60
Gambar 4.21 Panel Dalam.....	60
Gambar 4.22 Panel Sisi Depan.....	60
Gambar 4.23 Panel Sisi Belakang	60
Gambar 4.24 Technical Drawing	61
Gambar 4. 25 Prototype Kemasan.....	62
Gambar 4.26 Tesing	63
Gambar 4.27 Final Artwork	64
Gambar 4. 28 Sticker Pack	65
Gambar 4.29 Thank You Card	66
Gambar 4. 30 Paper Bag.....	66



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks SWOT	39
Tabel 3.2 <i>Creative Brief</i>	41





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 LAMPIRAN

Lampiran 1: Transkrip Wawancara	27
Lampiran 2: Hasil Data Kuesioner	29
Lampiran 3: Testing Kemasan	32
Lampiran 4: Lembar Bimbingan Tugas Akhir (Pembimbing Materi)	32
Lampiran 5: Lembar Bimbingan Tugas Akhir (Pembimbing Teknis)	33
Lampiran 6: Hasil Cek Plagiarisme	33
Lampiran 7: Curriculum Vitae.....	34
Lampiran 8: Riwayat Hidup	35





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

Saat ini industri musik dunia mengalami perkembangan yang signifikan, dilansir dari laman IFPI (*International Federation of the Phonographic Industry*) pada periode 2017-2022, pendapatan industri musik global mengalami pertumbuhan yang signifikan, dengan peningkatan sebesar 18,5%. Perkembangan tersebut juga tidak hanya terlihat dari segi produksi musik, tetapi juga dari meningkatnya penjualan *merchandise* yang terkait dengan musisi atau band, dikutip dari laman Billboard penjualan *merchandise* mengalami kenaikan sebesar 25%, yang menunjukkan peningkatan minat kolektibilitas dari para penggemar musik. Di Indonesia, gelombang ini turut dirasakan dengan maraknya komunitas penggemar musik yang aktif mencari produk-produk eksklusif dan bernilai koleksi tinggi. Menurut (Kurnia, 2016) Jika dahulu seseorang membeli rilisan fisik untuk dinikmati musiknya, kini tujuan pembelian bergeser menjadi koleksi, *merchandise* bertransformasi menjadi barang istimewa berkat kemasan yang menarik dan ketersediaan yang terbatas. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran preferensi konsumen, dimana pengalaman memiliki dan mengoleksi produk fisik menjadi bagian penting dari apresiasi terhadap seni musik.

Pergeseran preferensi konsumen ini menjadi kesempatan untuk Happy Hills Store terjun kedalam skena. Happy Hills Store merupakan toko *merchandise* musik dengan fokus menyediakan produk-produk eksklusif dari band lokal Indonesia maupun mancanegara. Happy Hills Store menawarkan berbagai *item* seperti baju, piringan hitam, kaset, dan *merchandise* kolektibel lainnya. Happy Hills Store juga hadir sebagai respons terhadap meningkatnya minat masyarakat terhadap *merchandise* musik fisik, terutama dikalangan kolektor dan pecinta musik indie.

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

Namun di tengah tren positif ini, Happy Hills Store menghadapi tantangan dalam penyajian produknya, terutama dalam aspek pengemasan. Kemasan yang ada saat ini tidak dirancang secara khusus untuk melindungi produk, terutama barang-barang yang rentan seperti piringan hitam. Kelemahan ini terbukti ketika salah satu pelanggan pernah mengeluhkan bahwa produk piringan hitam yang ia terima mengalami kerusakan, yakni patah, akibat kurangnya perlindungan selama proses pengiriman. Insiden ini tidak hanya merugikan pelanggan, tetapi juga berpotensi menurunkan kepercayaan terhadap *brand*, meningkatkan risiko retur, serta menimbulkan biaya tambahan bagi Happy Hills Store. Selain itu, desain kemasan saat ini belum mencerminkan identitas merek dan nilai estetika yang sesuai dengan produk yang dijual, padahal kemasan merupakan elemen krusial dalam membangun pengalaman pelanggan dan citra *brand*.

Menurut (Najib et al., 2022), di era revolusi industri 4.0 yang kaya informasi, kemasan produk memegang peranan krusial. Citra dan nilai jual produk sangat dipengaruhi oleh kemasan. Kemasan yang menarik memberikan nilai tambah, sehingga meningkatkan nilai jual produk secara signifikan. Adnyana dan Respati dalam (Alvina Hannah Ahmad & Desy Prastyani, 2024) menyatakan, adapun cara lain yang dapat memengaruhi keberhasilan dan pertumbuhan dari sebuah *brand* yaitu dengan cara berinovasi, sebuah *brand* dengan kemampuan berinovasi yang tinggi dan konsisten akan memperoleh kepercayaan pelanggan, selain berupaya untuk terus berinovasi, sebuah *brand* juga harus mementingkan keamanan produk dalam pengiriman karena pengemasan yang tepat akan mempertahankan kualitas produk dan meningkatkan penerimaan konsumen terhadap produk tersebut.

Melalui perancangan ini penulis mengusulkan desain kemasan yang inovatif dan relevan dengan tren terkini dalam industri *merchandise* musik. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat memberikan desain kemasan yang lebih profesional dan fungsional, tidak hanya untuk memastikan keamanan produk selama pengiriman

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

tetapi juga untuk meningkatkan citra *brand* dan daya tarik produk, serta memberikan wawasan baru bagi industri *merchandise* musik secara umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam proyek Tugas Akhir ini adalah, bagaimana merancang kemasan produk untuk Happy Hills Store yang tidak hanya mampu menjamin keamanan barang selama proses pengiriman, tetapi juga efektif dapat meningkatkan nilai estetika, memperkuat identitas merek, dan memperkaya pengalaman pelanggan secara keseluruhan?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam perancangan ini mencakup beberapa aspek penting terkait desain kemasan *merchandise* musik. Pertama, menganalisis desain kemasan yang sudah ada di pasaran, guna mengidentifikasi kelemahan dan peluang inovasi. Tahap selanjutnya, akan dilakukan pengembangan desain kemasan yang inovatif, dengan fokus pada peningkatan perlindungan produk selama pengiriman dan penciptaan estetika yang menarik. Perancangan ini juga akan mengevaluasi pengalaman pelanggan terhadap kemasan, termasuk preferensi dan ekspektasi mereka, serta dampak desain kemasan terhadap pengalaman *unboxing* dan kepuasan secara keseluruhan. Analisis mendalam terhadap identitas merek Happy Hills Store akan dilakukan untuk memahami bagaimana desain kemasan dapat berperan dalam membangun dan memperkuat citra merek.

1.4 Manfaat dan Tujuan

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini terdapat tujuan dan manfaat, yaitu 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4.1 Manfaat Pembahasan

1. Manfaat Akademis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat akademis dengan menambah referensi dan wawasan dalam bidang desain kemasan, khususnya terkait dengan pembangunan citra merek dan peningkatan keamanan produk.

2. Manfaat Praktis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Happy Hills Store dalam merancang kemasan yang efektif untuk meningkatkan daya saing dan kepercayaan konsumen. Perancangan ini juga menjadi acuan bagi UMKM dibidang serupa dalam mengembangkan desain kemasan produk mereka.

1.4.2 Tujuan Pembahasan

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan desain kemasan yang inovatif dan fungsional bagi Happy Hills Store. Secara spesifik, perancangan ini akan menjelaskan keseluruhan proses desain yang sistematis menggunakan metode *Design Thinking* untuk menjawab permasalahan utama, yaitu kurangnya keamanan produk dan lemahnya identitas merek. Selanjutnya, akan dijelaskan pula bagaimana elemen visual dan prinsip desain yang diterapkan untuk membangun citra merek yang bersahabat. Terakhir, perancangan ini akan memaparkan pemilihan struktur kemasan *mailer box* berbahan karton *corrugated* yang dirancang secara fungsional untuk meningkatkan keamanan produk selama proses pengiriman.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, diperlukan sistematika penulisan yang baik agar lebih terstruktur dan mudah dipahami. Berikut ini adalah sistematika penulisan yang di antaranya adalah:

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang kebutuhan perancangan desain media promosi. Selain itu, dipaparkan pula rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, dan tujuan perancangan desain kemasan, serta sistematika penulisan yang akan diterapkan dalam penyusunan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada Bab ini memuat penjabaran kajian teoritis yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir. Teori yang digunakan terbagi menjadi teori desain grafis dan teori pendukung lainnya mengenai perancangan desain kemasan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada Bab ini memuat tentang metode perancangan dan pengambilan data untuk memperoleh informasi yang akurat terkait desain kemasan. Dalam Bab ini juga menjelaskan tentang profil client, hasil riset, analisis data riset serta arahan kreatif dalam perancangan desain media kemasan untuk Happy Hills Store.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai tahapan proses desain dari konsep visual yang diterapkan, proses pengerjaan desain, media pendukung yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran mengenai proses perancangan desain media kemasan untuk Happy Hills Store berdasarkan Tugas Akhir yang telah disusun.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan;

1. Proses desain kemasan yang dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* secara sistematis, mulai dari tahap *emphatize* melalui wawancara dan survei untuk mengidentifikasi masalah utama yaitu kerusakan produk dan lemahnya identitas merek. Tahap *define* merumuskan arahan melalui analisis SWOT. Solusi kemudian dikembangkan pada tahap *ideate* yang menghasilkan konsep *Friendly Guardian*, *Joyfull Discovery*, dan *Modern Nostalgic*. Konsep tersebut divalidasi melalui *prototype* dan *testing* langsung kepada klien dan target audiens, sehingga memastikan desain akhir benar-benar menjawab kebutuhan.
2. Dalam membangun **citra merek dan estetika yang menarik**, desain terpilih menerapkan elemen-elemen visual yang selaras dengan arahan kreatif "Minimalis" dan "Cartoonish". Hal ini diwujudkan melalui:

Elemen visual: Penggunaan palet warna monokromatik (hitam dan putih) dengan aksen merah untuk menarik perhatian. Tipografi *Peanuts* dipilih untuk memberikan kesan personal dan ramah. Ilustrasi bergaya *cartoonish* pada setiap panel kemasan dimanfaatkan untuk menciptakan narasi *unboxing* yang unik.

Prinsip desain: prinsip keseimbangan simetris diterapkan pada sampul utama untuk menciptakan komposisi yang stabil dan fokus, sementara alur visual yang mengalir dari luar ke dalam kemasan memperkuat narasi dan pengalaman pelanggan.

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

3. Dalam upaya meningkatkan perlindungan produk, desain ini menggunakan struktur *mailer box* yang lebih kuat dibandingkan alternatif lainnya. Struktur ini, saat dirakit, membentuk dinding ganda dan sistem pengunci di bagian depan yang kokoh efektif melindungi produk rentan seperti piringan hitam selama pengiriman. Pemilihan material *karton corrugated* menjadi alasan utama dari aspek keamanan ini, karena sifatnya yang kuat dan mampu menahan benturan dengan baik.

Dengan demikian, perancangan ini secara komprehensif berhasil memenuhi ketiga tujuan utama, keamanan produk ditingkatkan melalui struktur *mailer box*, citra merek dan estetika yang mencerminkan identitas Happy Hills Store dibangun melalui konsep visual *Friendly Guardian*, *Joyfull Discovery*, dan *Modern Nostalgic* serta pengalaman pelanggan melalui sebuah narasi *unboxing* yang berkesan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicapai, disarankan

1. Happy Hills Store dapat mengimplementasikan desain kemasan yang telah dirancang untuk meningkatkan proteksi produk dan memperkuat citra mereknya di mata konsumen. Untuk pengembangan selanjutnya, konsep visual dan struktur kemasan ini dapat diadaptasi untuk jenis *merchandise* lain yang dijual, seperti kaset atau kaos, guna menciptakan identitas visual yang selaras di seluruh lini produk.
2. Bagi para peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai penggunaan material kemasan alternatif yang ramah lingkungan namun tetap mampu memberikan tingkat keamanan dan nilai estetika yang setara, seiring dengan meningkatnya kesadaran akan isu keberlanjutan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Adytia, G. R., & Riyanto, A. (2022). Pengaruh Warna Kemasan dan Tipografi terhadap Minat Beli Produk Kopi Instan. *Jurnal Barik*, 4(1), 53–64.
- Alvina Hannah Ahmad & Desy Prastyani. (2024). Pengaruh Kualitas Produk, dan Citra Merek, Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Melalui Ekuitas Merek Pada Produk Kecantikan Somethinc. *Profit: Jurnal Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 3(2), 194–210. <https://doi.org/10.58192/profit.v3i2.2107>
- Azizah, N. (2024). *PERANCANGAN DESAIN KEMASAN SOFIA KURMA MEDJOOL*.
- Dwiputra, Y. K., & Aryani, T. N. (2021). ANALISIS PENGARUH ILUSTRASI PADA KEMASAN “KEMRIPIK” TERHADAP MINAT BELI ALUMNI SMA PL SERVASIUS BEKASI. *TUTURRUPA*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.24167/tr.v3i2.3114>
- Eni Wulandari, L. K. (2020). Peningkatan Umur Simpan Produk Pangan dengan Pengemasan yang Tepat. *Urnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 16(1).
- Fitri, S. (2023, June 28). Kenali Macam-macam Model Kunci Pada Kemasan. *Boss Cetak*. <https://bosscetak.com/kenali-macam-macam-model-kunci-pada-kemasan/>
- Halim, R., & Asep, S. (2022). Pengaruh Elemen Visual dan Elemen Informasional Kemasan Produk Makanan terhadap Minat Beli Ulang. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Bisnis (JIPABIS)*, 1(2).
- Hantoro, M. R., & Soewito, B. M. (2018). Eksplorasi Desain Kemasan Berbahan Bambu sebagai Produk Oleh-oleh Premium dengan Studi Kasus Produk Makanan UKM Purnama Jati Jember. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(1), 67–71. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.30041>
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 5(01), 726–739. <https://doi.org/10.61344/magenta.v5i01.63>
- Kurnia, A. A. (2016). MUSIK INDIE DI YOGYAKARTA “STUDI KASUS PADA MUSISI FRAU.” *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Lise, M., Jan P. L., S., & Ruth, M. (n.d.). Judging a product by its cover: Packaging sustainability and perceptions of quality. *Journal of Cleaner Production*, 133.



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

- Mashadi, M., & Munawar, A. (2021). Pendampingan Pengembangan Kemasan Produk Bagi UMKM Kota Bogor. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 2(1), 115–120. <https://doi.org/10.37641/jadkes.v2i1.1402>
- Maulana, F., & Paskarizka, S. (2021). Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Aplikasi MyTelkomsel dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 18(2).
- Najib, M. F., Agustunus Februadi, Tjetjep Djarnika, Wahyu Rafdinal, Carolina Magdalena Lasambouw, & Neneng Nuryati. (2022). Inovasi Desain Kemasan (Packaging) sebagai Faktor Peningkatan Daya Saing Produk UMKM di Desa Ciwarua, Kabupaten Bandung Barat. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 56–64. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8397>
- Pangestu, I. A., & Islam, M. A. (2020). *INSPIRASI POP ART STYLE PADA PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL ALBUM KANAN DAN KIRI BAND DANDELIONS*. 1(3).
- Paramita, S. D., & Suandani, N. K. T. (2021). Proses Perancangan Desain Logo “Kedai Roti Ibu” sebagai Identitas Visual. *Jurnal Nawala Visual*, 3(1), 1–11.
- Pradana, M. F., Mahendra, G. S., & Sugiartawan, P. W. (2020). Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce “Local” dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer (JINTECH)*, 1(1).
- Pratama, S. D., Adityawan, O., & Fathurrizky, A. (2023). *Perancangan Desain Kemasan Sebagai Media Promosi Produk Kuliner Tradisional*. 05.
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN UI/UX: TINJAUAN LITERATUR. *SemanTIK : Teknik Informasi*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878>
- Saputra, O., Karlina, & Pasaribu, A. F. O. (2021). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 2(1).
- Setiawan, D. (2019). Penerapan Harmoni Warna untuk Meningkatkan Keterbacaan dan Pengalaman Pengguna pada Desain Antarmuka Aplikasi Mobile. *Imajinasi: Jurnal Seni Dan Desain*, 13(2), 137–146.
- Soedewi, S. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>



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

- Suroso, A., & Puspitasari, C. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi E-Wallet Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1).
- Susanto, D. (2018). Peran Desain Komunikasi Visual pada Kemasan Produk UMKM Makanan Ringan. *Jurnal Desain*, 5(2), 51–60.
- Utami, M. P. (2020). *PENGUNAAN MATERIAL PADA KEMASAN OLAHAN MAKANAN PRODUK UMKM DI SEMARANG*. 3.
- Wibowo, T. A., & Hartanto, R. (2020). Evaluasi Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Commerce Berdasarkan Prinsip Desain Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 71–84.
- Widiati, A. (2020a). PERANAN KEMASAN (PACKAGING) DALAM MENINGKATKAN PEMASARAN PRODUK USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (UMKM) DI “MAS PACK” TERMINAL KEMASAN PONTIANAK. *JAAKFE UNTAN (Jurnal Audit dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tanjungpura)*, 8(2).
<https://doi.org/10.26418/jaakfe.v8i2.40670>
- Widiati, A. (2020b). PERANAN KEMASAN (PACKAGING) DALAM MENINGKATKAN PEMASARAN PRODUK USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (UMKM) DI “MAS PACK” TERMINAL KEMASAN PONTIANAK. *JAAKFE UNTAN (Jurnal Audit dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tanjungpura)*, 8(2).
<https://doi.org/10.26418/jaakfe.v8i2.40670>
- Zahra, F. (2024). *PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN POLITEKNIK NEGERI JAKARTA*.
- Zamzami, R. (2024). *PERANCANGAN DESAIN KEMASAN BOKS LAPIS LEGIT UNTUK SIMPLY LAPIS*.



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

Transkrip Wawancara

Tanggal : 25/03/2025
Narasumber : Fadhil Muhammad
Jabatan : Founder
Wawancara : Tatap Muka

Q: Le, bisa ceritain sedikit gasih sejarah dari berdirinya Happy Hills Store?

A: Awal mula berdirinya Happy Hills Itu dari tahun 2024 awal riq, tapi disitu gua masih jualan online aja lewat tokopedia sama instagram terus di akhir 2024 sekitar bulan desember lah gua baru mulai cari ruko buat toko fisik dari happy hills, allhamdulillah kesampean sekarang ada toko fisik.

Q: Di happy hills jual apa aja le sekarang?

A: Sekarang kita jualan juga makin bervariasi sih dari barang musik sampe non musik sama beberapa beberapa barang *collectible* lainnya kayak poster dan lain lain.

Q: Oalah, terus le sebenarnya target utama konsumen dari Happy Hills tuh siapa sih?

A: Kalo target konsumen sebenarnya siapa aja sih riq karena rata rata barang disini kan unisex semua tapi buat spesifik kayak contoh piringan hitam justru kebanyakan orang yang udah umurnya diatas 25 deh karna kan emang turn table sendiri itu mahal ya dan biasanya juga yang punya itu orang orang dulu. Terus kalo buat pengiriman gua pernah ngirim ke luar juga riq karna kita emang *shipping worldwide* juga.



© 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

Q: Oke le paham paham, terus le, menurut lu tantangan yang dialami sama Happy Hills sekarang tuh apa?

A: Sekarang kalo dari yang gua rasa sih ya kita ngalamin tantangan di pengemasan produk, pertama kemasan gua yang sekarang kan polos tuh kayak dus pizza aja tanpa desain apa apa jadi kurang estetik lah secara *looks*, terus juga gua pernah ada kejadian waktu itu ngirim ke bali yang beli bule asal german nah waktu vinyl sampe nah dia nerimanya dalam keadaan patah.

Q: Nah buat perancangan gua nantinya nih le, kalo dari lu sendiri sebenarnya maunya style desain nya mau yang kayak gimana le?

A: Maunya yang *minimalist* sih riq tapi gua pengen *cartoonish* juga kek snoopy gitu, lu tau ga snoopy bentar nih gua tunjukin, nah kayak snoopy gini riq.

Q: Terakhir le, ada ga slogan atau copywriting apa gitu yang harus gua masukan ke dalam desain nantinya sama gua pengen tau dari versi lu dulu nih lu pengen desainnya nanti tuh terlihat seperti apa?

A: Kalo buat kata kata gua sebenarnya gaada yang spesifik, cuma gua berharap ga terlalu kaku biar tetap sesuai sama brand personality. Nah buat slogan kita itu “*Discover Your Happiness!*”. kalo pengen terlihat seperti apa gua mau dari desain ini bisa jadi ikut mendukung juga toko musik atau industri lokal lainnya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

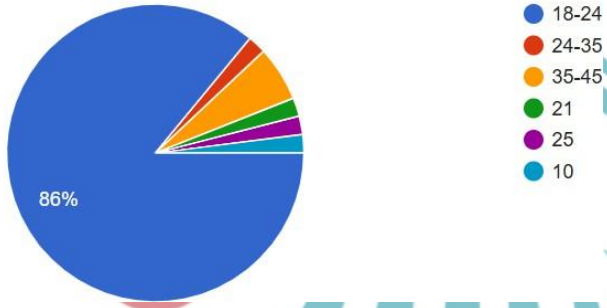
Hak Cipta :

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

Hasil Data Kuesioner

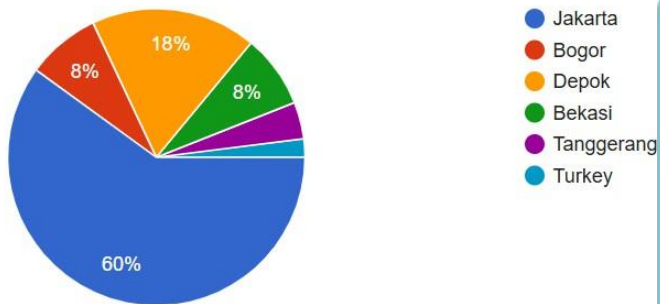
Usia

50 responses



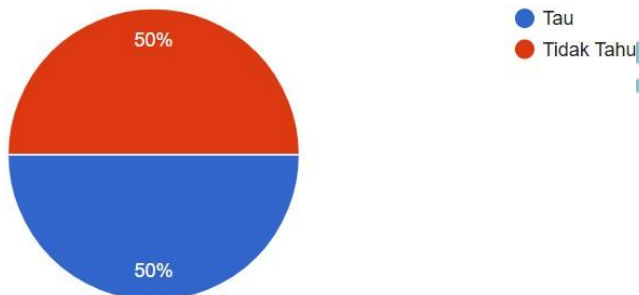
Domisili

50 responses



Apakah anda mengetahui Happy Hills Store?

50 responses





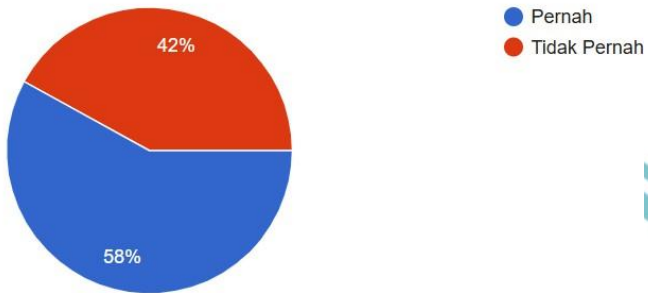
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

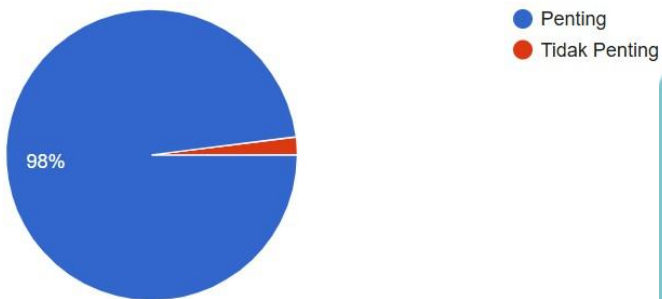
Pernahkah kamu membeli merchandise band atau penyanyi solois?

50 responses



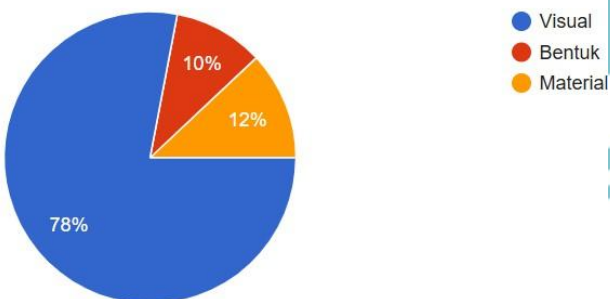
Seberapa pentingkah kemasan dalam keputusan Anda untuk membeli suatu produk?

50 responses



Apa yang menjadi ketertarikan kamu dalam membeli sebuah produk?

50 responses





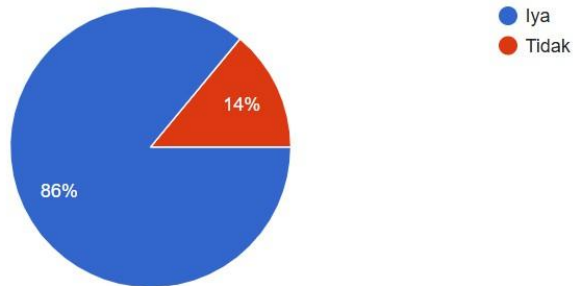
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

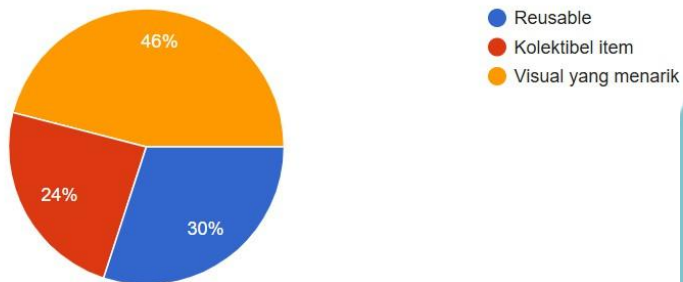
Apakah anda tipikal orang yang suka menyimpan atau mengoleksi kemasan dari suatu produk?

50 responses



Apa tujuan anda menyimpan kemasan dari suatu produk?

50 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

Testing Kemasan



Lembar Bimbingan Dosen 1 (Materi)

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Laode Muhammad Ariq	
NAMA PEMBIMBING		Marta Eriska, S.Des.,M.S	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Desain Kemasan Happy Hills Store Untuk Membangun Citra Brand dan Meningkatkan Keamanan Produk	
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	24/02/2025	Judul belum terlihat urgensi jadi coba untuk dibedah lagi	Membuat mindmap tentang mengapa mengambil judul demikian dan <u>mempertalaim urgensi dan melakukan</u>
2	26/02/2025	Mindmap sudah cukup menggambarkan urgensi dari judul, <u>selanjutnya silahkan melakukan</u>	
3	02/03/2025	Untuk bagian tujuan pada bab 1 tambahkan tujuan akademis dan <u>tujuan praktis</u>	Menambahkan tujuan dari perancangan
4	07/03/2025	bab 1 sudah baik, untuk bab 2 silahkan perbaiki konjungsi yang kurang tepat dalam <u>menyambungkan kalimat</u>	Memperbaiki kalimat kalimat yang sudah diingatkan sebelumnya untuk <u>diganti menggunakan kata yang lebih</u>
5	12/03/2025	Bab 2 sudah baik, silahkan melanjutkan ke bab 3	Melanjutkan progress pengerjaan bab 3
6	19/03/2025	sudah baik, silahkan diteruskan bab 3 nya sampai selesai	Melanjutkan progress pengerjaan bab 3
7	24/03/2025	untuk consumer insight minimal responden 50 dan selesaikan sub bab <u>lainnya yang belum</u>	membuat survey dan melanjutkan lagi progress pengerjaan bab 3
8			
*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

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Similarity Report ID: old:3618:103010270

PAPER NAME	AUTHOR
TUGAS AKHIR_PERANCANGAN DESAIN KEMASAN HAPPY HILLS STORE UNTUK MEMBANGUN CITRA BRAND DAN MENINGKATKA	LAODE MUHAMMAD ARIQ
WORD COUNT	CHARACTER COUNT
8724 Words	55135 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
67 Pages	2.5MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Jun 30, 2025 3:17 PM GMT+7	Jun 30, 2025 3:20 PM GMT+7

● 16% Overall Similarity

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

- 15% Internet database
- Crossref database
- 0% Submitted Works database
- 4% Publications database
- Crossref Posted Content database

- Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



© 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

Curriculum Vitae

LAODE MUHAMMAD ARIQ

085591889418 | laodeariqgg@gmail.com | instagram.com/laodeariq

Jl. Kecipir, Kelurahan Beji, Kecamatan Beji, Kota Depok, 16421.

I am a Graphic Design student at Jakarta State Polytechnic, who is always eager to expand their experiences and knowledge. A well rounded individual with a broad understanding and interest in fields related to visual and communication. Known as an active and hardworking college student who enjoys collaborating in diverse environments. Seeking job opportunities that provide a chance to develop into a professional in their chosen field

Work Experiences

Afeksidn - Surabaya (Remote)

Apr 2024 - Aug 2024

Graphic Design Intern

Afeksi is the first relationship psychology-based health education and consultation service in Indonesia

- Regularly engaged with community on social media to increase awareness of new trends and items and answered any inbound questions via direct messages
- Responsible for content creation and publicity materials for the entity in 3 different platforms
- Conducted and led weekly intern meetings.

Education Level

SMAIT AS SHOF - Indonesia

Jul 2018 - Jul 2021

High School Diploma in Majoring in Science

Politeknik Negeri Jakarta - Indonesia

Sep 2021 - Sep 2025 (Expected)

Bachelor of Graphic Design, 3.50/4.00

Organisational Experience

OSIS SMAIT AS SHOF

Sep 2019 - Nov 2020

Head of Spiritual Division

- Develop and implement programs and initiatives that foster spiritual growth and well-being.
- Assess the spiritual needs of the community or organization and adapt programs accordingly
- Provide spiritual leadership and guidance to the organization or community

Himpunan Mahasiswa Grafika Penerbitan - Politeknik Negeri Jakarta

Dec 2021 - Jan 2023

Student Advocacy and Welfare Staff

HMGP is an organization where students are united by the same field of knowledge within the Department of Graphic Arts and Publishing. Through this commonality, we engage in activities, collaborate, and organize

- Act as a primary point of contact for students seeking support and guidance on welfare-related issues
- Provide confidential advice and support to students facing academic, personal, or financial difficulties
- Stay informed about university policies, procedures, and relevant external resources to effectively support students

Temu Ruang Imaji Akan Kreativitas (TERIAK) - Politeknik Negeri Jakarta

Dec 2023 - Dec 2024

Head of Art Division

TERIAK is an art community that originated from the Department of Graphic Arts and Publishing. TERIAK aims to convey imagery about events on Earth through creative means

- Oversee and coordinate all artistic projects and initiatives within the division
- Develop and manage the Art Division's budget, ensuring resources are allocated effectively
- Establish and maintain artistic standards and guidelines for all projects



© 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



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:103010270

PAPER NAME

TUGAS AKHIR_PERANCANGAN DESAIN
KEMASAN HAPPY HILLS STORE UNTUK
MEMBANGUN CITRA BRAND DAN MENI
NGKATKA

AUTHOR

LAODE MUHAMMAD ARIQ

WORD COUNT

8724 Words

CHARACTER COUNT

55135 Characters

PAGE COUNT

67 Pages

FILE SIZE

2.5MB

SUBMISSION DATE

Jun 30, 2025 3:17 PM GMT+7

REPORT DATE

Jun 30, 2025 3:20 PM GMT+7

● 16% Overall Similarity

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

- 15% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Summary



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

RIWAYAT HIDUP



Laode Muhammad Ariq, akrab dengan nama panggilan Ariq, lahir di Depok, 26 Desember 2002. Saat ini, ia tinggal di kota Depok. Ariq kerap dikenal sebagai anak yang aktif sejak kecil dan mudah bergaul.

Memulai pendidikan di SDIT Al-Muqorrobin dan melanjutkan ke SMP Muhammadiyah 1 setelah itu melanjutkan SMA di Ghamma Ar-Rasyid. Dengan hasil memuaskan yang diperoleh Ariq selama empat tahun mengemban pendidikan di SMA, ia mendaftarkan diri di Politeknik Negeri Jakarta Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan program studi Desain Grafis melalui jalur Mandiri. Pilihan tersebut dilandaskan dengan minat dan bakatnya dalam bidang komunikasi.

Selama berkuliah, Ariq aktif mengikuti organisasi atau komunitas di dalam kampus khususnya di Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan. Saat tingkat satu, Ariq menjadi staff divisi Advokasi dan Kesejahteraan Mahasiswa di Himpunan Mahasiswa Grafika Penerbitan. Selanjutnya pada tingkat dua, ia diberikan amanah dan tanggung jawab yang besar sebagai Ketua Artistik Temu Ruang Imaji akan Kreativitas (Teriak). Dengan pengalaman yang masih terbilang sedikit, Ariq masih terus belajar dan banyak mencari pengalaman khususnya di bidang seni dan menjadikan ajang hal tersebut sebagai pengembangan diri bagi Ariq.