



© 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

LAPORAN TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN KEMASAN DIMSUM *BRAND* TIANA KIDS SEBAGAI UPAYA MEMPERLUAS PASAR DI *PLATFORM* PEMESANAN *ONLINE*

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

Oleh:
MUHAMMAD AGUNG RAMADHAN
2106421079

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA 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 Kemasan Dimsum *Brand* Tiana'Kids
Sebagai Upaya Memperluas Pasar di *Platform* Pemesanan
Online
Penulis : Muhammad Agung Ramadhan
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 09 Juli 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si
NIP. 197209021995122001

Dosen Pembimbing II

Iqbal Yamin, M.T.
NIP. 198909292022031005



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KEMASAN DIMSUM BRAND TIANA'KIDS SEBAGAI UPAYA MEMPERLUAS PASAR DI PLATFORM PEMESANAN ONLINE

Oleh:

MUHAMMAD AGUNG RAMADHAN
2106421079

Disahkan:
Depok, 17 Juli 2025

Penguji I

Nanang Wahyudi, S.Sos
NIP. 5200000000000000079

Penguji II

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

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 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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

**PERANCANGAN KEMASAN DIMSUM
BRAND TIANA'KIDS SEBAGAI UPAYA MEMPERLUAS PASAR
DI PLATFORM PEMESANAN ONLINE**

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, 02 Juli 2025

Yang menyatakan,

Muhammad Agung Ramadhan

2106421027



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

Hadirnya layanan pemesanan makanan online memudahkan pengguna untuk memesan makanan dari berbagai restoran, hanya dengan beberapa ketukan pada layar ponsel. Tiana Kids sebagai brand yang memproduksi makanan sehat dan bergizi yang cocok untuk anak-anak melihat kesempatan ini untuk memperluas penjualannya pada layanan tersebut karena salah satu produknya yaitu dimsum sayur hanya laku di kalangan reseller saja, sehingga brand Tiana Kids membutuhkan sebuah rancangan kemasan yang tidak hanya aman dalam pengiriman tetapi juga dapat mewakili isi dan identitas dari brand itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk membuat kemasan dimsum yang digemari oleh anak-anak serta dapat menjadi media edukatif bagi mereka agar dapat menunjang potensi bisnis Tiana Kids dan memperkuat branding. Metode penelitian yang digunakan adalah mix methods, yaitu pendekatan metode kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur, kuesioner, dan wawancara. Hasil data diolah dengan analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, ancaman, dan peluang Tiana Kids, yang kemudian dirumuskan menjadi sebuah creative brief. Selanjutnya, dilakukan proses ideasi menggunakan mind map dan moodboard sebagai acuan untuk proses pembuatan sketsa sampai digitalisasi. Hasil penelitian ini berupa kemasan dimsum yang dapat mengkomunikasikan pesan berupa aktifitas belajar yang seru dan menyenangkan saat menikmati dimsum sayur Tiana Kids; dengan gaya yang simple, menyenangkan, dan edukatif.

Kata Kunci : Kemasan, Dimsum Sayur, Anak-Anak, Edukatif



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

The presence of online food ordering services has made it easier for users to order food from various restaurants with just a few taps on their smartphone screens. Tiana Kids, a brand that produces healthy and nutritious food suitable for children, sees this opportunity to expand its sales through these services, as one of its products vegetable dimsum is currently only popular among resellers. Therefore, the Tiana Kids brand requires packaging design that is not only safe for delivery but also represents the product's content and the brand's identity. This research aims to create dimsum packaging that appeals to children while serving as an educational medium to support Tiana Kids' business potential and strengthen its branding. The research method used is a mixed-method approach, combining quantitative and qualitative methods with data collection techniques such as literature reviews, questionnaires, and interviews. The collected data is analyzed using SWOT analysis to identify Tiana Kids' strengths, weaknesses, threats, and opportunities, which are then formulated into a creative brief. Next, an ideation process is carried out using mind maps and mood boards as references for sketching and digitalization. The result of this research is dimsum packaging that communicates a message of fun and engaging learning activities while enjoying Tiana Kids' vegetable dimsum—designed in a simple, enjoyable, and educational style.

Keywords : *Packaging, Vegetable Dimsum, Kids, Educative*



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 dipanjatkan kepada ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya serta kedua orang tua yang selalu setia mendampingi dan memberikan dukungan di setiap langkah perjalanan ini sehingga Tugas Akhir “Perancangan Dimsum Untuk Brand Tiana Kids Sebagai Upaya Memperluas Pasar di *Platform Online*” ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di program sarjana terapan jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam proses penulisan Tugas Akhir dari awal sampai akhir dapat terselesaikan dengan baik berkat banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat pada kesempatan ini ucapan terima kasih disampaikan 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, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Grafis,
4. Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I,
5. Iqbal Yamin, M.T, selaku Dosen Pembimbing II,
6. Ibu Ely Tristiana selaku narasumber dan pemilik produk yang telah memberikan kepercayaan serta dukungan selama proyek ini berjalan,
7. Para responden kuesioner yang telah meluangkan waktu untuk memberikan data yang dibutuhkan,
8. Seluruh anggota keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan doa,

Depok, 09 Juli 2025

Muhammad Agung Ramadhan



DAFTAR ISI

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.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	5
1.4 Tujuan dan Manfaat	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	8
2.1 <i>Branding</i>	8
2.1.1 <i>Branding</i> Melalui Kemasan	9
2.2 Kemasan.....	13
2.2.1 Fungsi dan Manfaat Kemasan.....	14
2.2.2 Jenis-Jenis Kemasan.....	14
2.3 Desain Visual Kemasan	21
2.3.1 Elemen Desain	22
2.3.2 Prinsip Desain	29
2.4 Teknik Cetak	33
2.5 Metode Desain <i>Thinking</i>	34
BAB III METODE PERANCANGAN	36
3.1 Metode Riset Desain	36
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	38
3.3 Data dan Analisis	39
3.3.1 Profil Klien.....	40
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	41
3.3.3 Kompetitor	42
3.3.4 <i>Insight</i> Target Market.....	45
3.3.5 Hasil Wawancara	46
3.3.6 Hasil Analisis	48



© 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

3.4 Arahana Kreatif.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Konsep Visual	51
4.2 Proses Desain	51
4.2.1 <i>Mind mapping</i>	51
4.2.2 <i>Moodboard</i>	53
4.2.3 Sketsa	54
4.2.4 <i>Structure Technical Drawing</i>	58
4.2.5 Pemilihan Warna.....	58
4.2.6 Pemilihan <i>Typeface</i>	59
4.2.7 Ilustrasi.....	60
4.2.8 Digitalisasi.....	62
4.3 <i>Evaluating / Testing</i> (Tahap Uji Coba)	66
4.3.1 Uji Coba Struktur dan Visual Kemasan.....	66
4.3.2 Evaluasi Struktur dan Visual Kemasan.....	69
4.4 Media Pendukung.....	70
4.4.1 Stiker Kemasan <i>Frozen Dimsum</i>	70
4.4.2 Kemasan Sekunder <i>Plastic Bag</i>	71
4.5 Pertimbangan Produksi	72
4.5.1 Material Bahan.....	72
4.5.2 Teknik Cetak	73
4.6 FAW (<i>Final Artwork</i>)	73
4.6.1 Kemasan Primer <i>Paper Lunch Box</i>	74
4.6.2 Kemasan Sekunder <i>Plastic Bag</i>	75
4.6.3 Stiker Kemasan Dimsum Frozen	76
BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR REFERENSI	79
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

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 2. 1 Kemasan Happy Meals McDonald.....	10
Gambar 2. 2 Kemasan Susu Milgrad's Bryansk Diary Plant.....	10
Gambar 2. 3 Kemasan <i>Brand Just Water</i>	11
Gambar 2. 4 Kemasan Lays	12
Gambar 2. 5 Kemasan Primer	15
Gambar 2. 6 Kemasan Sekunder (<i>Plastic Tote Bag</i>).....	15
Gambar 2. 7 Kemasan Tersier (<i>Corugated Box</i>).....	16
Gambar 2. 8 Kemasan Sekali Pakai	16
Gambar 2. 9 Kemasan <i>Thinwall</i>	17
Gambar 2. 10 Kemasan yang dapat didaur ulang.....	17
Gambar 2. 11 Kemasan Berbahan Kertas	19
Gambar 2. 12 Kemasan Berbahan Plastik.....	20
Gambar 2. 13 Kemasan Berbahan Alumunium	21
Gambar 2. 14 Kemasan Berbahan Kayu	21
Gambar 2. 15 Bentuk Bentuk Garis	23
Gambar 2. 16 Tipe Tipe <i>Shape</i>	24
Gambar 2. 17 Semua Kombinasi Warna.....	26
Gambar 2. 18 Jenis Jenis Tipografi.....	28
Gambar 2. 19 Contoh ilustrasi dalam sebuah kemasan.....	29
Gambar 2. 20 Contoh foto dalam sebuah kemasan.....	29
Gambar 2. 21 Penerapan unity oleh brand <i>Milgrad's Bryansk Diary Plant</i>	30
Gambar 2. 22 Keseimbangan simetris yang diterapkan pada poster film "127 Hours"	31
Gambar 2. 23 Irama yang digunakan pada foto kemasan McDonalds.....	32
Gambar 2. 24 Penerapan prinsip emphasis dengan kontras	33
Gambar 2. 25 Penerapan emphasis dengan isolation.....	33
Gambar 3. 1 Logo Tiana Kids.....	40
Gambar 3. 2 Tiana Kids mengikuti pameran	41
Gambar 3. 3 Dimsum Tiana Kids	41
Gambar 3. 4 Pedagang Dimsum Curah.....	43
Gambar 3. 5 Dimsum Nagih Kedieu.....	44
Gambar 3. 6 Nata Dimsum.....	44
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i>	52
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i>	53
Gambar 4. 3 Sketsa Alternatif Pertama.....	54
Gambar 4. 4 Sketsa Alternatif Kedua.....	56
Gambar 4. 5 Sketsa Alternatif Ketiga	57
Gambar 4. 6 <i>Technical Drawing</i>	58
Gambar 4. 7 Pemilihan Warna	58



© 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. 8 <i>Headline Typeface</i>	59
Gambar 4. 9 <i>Content Typeface</i>	60
Gambar 4. 10 Ilustrasi Karakter Koki Anak-Anak	60
Gambar 4. 11 Ilustrasi Sayur-Sayuran dan Alat Masak.....	61
Gambar 4. 12 Ilustrasi <i>Seamless Wood Texture</i>	61
Gambar 4. 13 Digitalisasi Alternatif Pertama.....	62
Gambar 4. 14 Digitalisasi Alternatif Kedua.....	64
Gambar 4. 15 Digitalisasi Alternatif Ketiga.....	65
Gambar 4. 16 Hasil Evaluasi Struktur dan <i>Surface</i> Kemasan.....	69
Gambar 4. 17 Panel Edukasi Sisi Luar.....	70
Gambar 4. 18 Stiker Kemasan Dimsum <i>Frozen</i>	71
Gambar 4. 19 <i>Mockup</i> Kemasan Sekunder <i>Plastic Bag</i>	71
Gambar 4. 20 <i>Mockup</i> Kemasan.....	74
Gambar 4. 21 FAW Struktur dan <i>Surface</i> Kemasan.....	75
Gambar 4. 22 FAW Kemasan Sekunder <i>Plastic Bag</i>	76
Gambar 4. 23 FAW Kemasan Dimsum <i>Frozen</i>	76





DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Matrix SWOT	48
Tabel 3. 2 Arahan kreatif.....	49
Tabel 4. 1 <i>Key Visual</i>	52
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Testing	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 LAMPIRAN

- Lampiran 1 : LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR PEMBIMBING
- Lampiran 2 : HASIL KUESIONER
- Lampiran 3 : HASIL CEK PLAGIARISME
- Lampiran 4 : 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



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

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kestabilan ekonomi di suatu negara. Sebuah bisnis atau usaha produktif yang dijalankan secara perorangan, kelompok, rumah tangga, atau badan usaha kecil yang memenuhi standar sebagai usaha mikro itulah UMKM (Amartha, 2024). Menurut data yang dirilis pada Maret 2021 oleh Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (Kemenkop UMKM), terdapat 64,2 juta usaha kecil dan menengah (UMKM) di Indonesia yang berkontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 61,07%, atau Rp. 8.573,89 triliun (Kemenkeu, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa bisnis kecil dan menengah telah menyumbang lebih dari separuh PDB Indonesia. Lalu, berdasarkan data yang dirilis pada tahun 2020 oleh Badan Pusat Statistik (BPS), mayoritas usaha atau industri skala mikro kecil (IMK) di Indonesia yang bergerak di sektor makanan totalnya mencapai 1,51 juta unit usaha, proporsi ini mencapai 36% dari total keseluruhan IMK Nasional yang berjumlah 4,21 juta unit usaha (Ahdia, 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar UMKM bergerak di sektor makanan.

Seiring berjalannya waktu tentu perubahan kebutuhan market pun terjadi. Salah satu dampaknya adalah pelayanan yang cepat dan harga terjangkau menjadi kebutuhan yang diinginkan konsumen, yang dijawab dengan hadirnya *Fast Food Restaurant* (Rugayah, 2020). Tentu perkembangannya tidak berhenti disitu, pengaruh perkembangan teknologi yang pesat juga sangat berpengaruh. Pada tahun 2015, muncul layanan *online* baru dari Gojek bernama GO-FOOD, layanan *online* ini memudahkan pengguna untuk memesan makanan dari berbagai restoran, hanya dengan beberapa ketukan pada layar ponsel (Mutia, 2025). Masih pada sumber yang sama, tentu hal ini membuat usaha kuliner di Indonesia semakin mudah untuk menjangkau konsumen dengan cara yang cepat dan lebih sederhana, serta memperkenalkan berbagai macam pilihan makanan tradisional yang sulit ditemukan di restoran modern (Mutia, 2025).



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

Melihat perkembangan ini, merupakan angin segar bagi *brand* Tiana Kids sebagai salah satu UMKM yang bergerak di sektor kuliner. Tiana Kids merupakan *brand* yang berfokus memproduksi makanan yang cocok untuk dikonsumsi oleh anak-anak karena memiliki kandungan yang sehat dan bergizi. Salah satu produk yang dimilikinya adalah dimsum sayur, pembedanya dari dimsum pasaran adalah dimsum Tiana Kids ini tidak menggunakan tepung dan bersifat bebas gluten (*gluten free*), selain itu dimsum ini juga memiliki banyak varian rasa yang dikombinasikan dengan sayur, terdapat varian wortel, pokcoy, bit, nori, kulit tahu, maupun varian original tanpa sayur.

Spesifikasi produk yang ditawarkan tersebut tentunya sangat cocok untuk target konsumen anak-anak mengingat prevalensi gizi lebih pada kalangan ini meningkat dari tahun ke tahun karena kurang mengonsumsi serat (Zafira & Farapti, 2020). Oleh karena itu peran orang tua disini menjadi sangat penting pada pemberian gizi seimbang untuk anak-anak. Hal ini tentu sangat sesuai dengan visi dan misi yang dimiliki oleh *brand* Tiana Kids yang salah satunya adalah memberikan edukasi kepada orang tua tentang pentingnya gizi seimbang untuk anak-anak. Namun kenyataannya di lapangan berbeda, sampai saat ini produk tersebut sebagian besar hanya laku terjual di kalangan *reseller* langganannya saja dalam bentuk *frozen*. Oleh karena itu, Ely Tristiana selaku pemilik *brand* Tiana Kids melihat peluang ini untuk memperluas pasar dengan cara menjual dimsum sayur cepat saji secara *online* langsung kepada konsumen, karena dengan hal tersebut *brand* Tiana Kids tidak perlu lagi menyewa tempat, ruko, maupun bangunan untuk menjual produknya ke masyarakat umum. Namun di sisi lain, hal yang juga harus diperhatikan adalah *branding*, mengingat sebagian besar penjualan pada produk saat ini belum sesuai dengan visi dan misi *brand* itu sendiri. Kompetitor dengan jenis usaha yang sama juga membuat persaingan bisnis semakin ketat, berkat kemudahan pemesanannya. Akibatnya, *brand* Tiana Kids harus meningkatkan daya saing dan memperkuat *branding* agar tetap bisa mendapatkan pelanggan.

Salah satu strategi agar produk dapat bersaing di pasaran adalah dengan kemasan, kemasan juga dapat digunakan sebagai alat untuk memperkuat *branding*.



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

Saat ini fungsi kemasan sudah lebih dari sekedar bungkus membungkus saja, kemasan yang baik adalah yang memenuhi tiga komponen utama: wadah, perlindungan, dan promosi; Dalam sesi interaksi dengan para pelaku UMKM, terlihat kemasan UMKM di skala menengah sudah dibuat dengan cukup baik, namun UMKM di skala mikro dan kecil cukup banyak yang masih ‘lugu’ dan belum mendapat sentuhan desain yang bagus, hal ini menunjukkan tampilan kemasan menjadi salah satu aspek yang perlu ditingkatkan (Wahyudi, et al., 2023).

Mengingat target market dan keunggulan produk ini cocok untuk orang tua dan anak, tentu hal ini menjadi sangat penting. Penelitian yang dilakukan oleh Sumampouw, Monika, Chai, & Manaf, (2020) tentang pengaruh kemasan produk anak-anak terhadap kebiasaan pembelian orang tua, menemukan bahwa preferensi anak terhadap suatu produk dipengaruhi oleh kemasan yang menarik, terutama karakter atau gambar yang dikenal oleh anak. Anak akan melakukan tindakan persuasif kepada orang tua untuk membeli produk yang mereka sukai, oleh karena itu tindakan persuasif inilah yang menjadi perantara penting antara preferensi anak dan keputusan pembelian orang tua. Tentunya jika hal ini dapat disiasati dengan baik lewat kemasan seperti membuat kemasan yang disukai oleh anak-anak, *brand* Tiana Kids dapat membangun ikatan emosional antara *brand*, orang tua, dan anaknya. Hal inilah yang dapat memperkuat *branding*, meningkatkan daya saing, dan memberikan sebuah identitas pada produknya.

Selain itu, tentunya kemasan sekunder bagi *brand* Tiana Kids pun tidak kalah penting, terutama jika tujuannya adalah untuk menjual sebagian besar produknya melalui *platform online*, karena dengan kemasan sekunder produk akan menjadi lebih aman ketika dalam proses pengiriman. Agar produk tetap utuh saat sampai ke tangan konsumen, kemasan sekunder diperlukan sebagai pelindung tambahan untuk menjaganya dari kerusakan fisik. Plastik, karton, atau karton gelombang (kardus) merupakan jenis material yang biasa digunakan untuk kemasan sekunder (Wahyudi, et al., 2023).

Kemasan yang dipakai saat ini oleh *brand* Tiana Kids untuk produk dimsum sayur cepat sajinnya adalah kemasan *thinwall* polos dan belum memiliki kemasan sekunder. Hal ini tentunya kurang baik dikarenakan beberapa alasan, pertama



© 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

adalah kemasan *thinwall* polos ini tidak memiliki identitas dan tidak mewakili isi dari produk itu sendiri, kedua adalah kemasan *thinwall* polos ini tidak dapat memberikan informasi seperti varian, kontak, sertifikasi halal, dan informasi lain dengan cara yang komunikatif, ketiga adalah jika tujuannya untuk menjual sebagian besar produknya melalui *platform online* tentunya kemasan sekunder sangat dibutuhkan untuk menjaga produknya dari kerusakan fisik saat dalam proses pengiriman. Menurut (Wahyudi, et al., 2023) kemasan produk dapat mempengaruhi keyakinan konsumen terhadap kualitas barang yang ada di dalamnya. Tentu hal ini sangat penting di masa banyaknya persaingan produk yang serupa di *platform* pemesanan makanan *online*.

Produk makanan basah seperti dimsum dan sejenisnya merupakan produk yang cukup rentan terkontaminasi dari udara, bakteri, dan lain lain, dampaknya mulai dari perubahan aroma dan rasa, berjamur, hingga perubahan bentuk. Produk siap saji yang dijual dalam kondisi hangat untuk dimakan langsung setelah dibeli, kemasan *tray* mika atau kotak karton dengan laminasi plastik di sisi dalam sudah cukup melindungi; karena masa simpannya yang relatif singkat. Berbeda dengan produk dimsum yang dijual untuk disimpan dalam waktu yang relatif lama dalam kondisi beku, penggunaan material seperti plastik BOPP LD dan PET LD bisa menjadi solusi untuk melindungi produk (Wahyudi, et al., 2023).

Oleh karena itu dari semua latar belakang masalah yang disebutkan dapat disimpulkan bahwa *brand* Tiana Kids membutuhkan sebuah solusi berupa desain kemasan untuk produk dimsum sayurnya, kemasan tersebut berupa kemasan primer dan kemasan sekunder. Solusi desain ini dibutuhkan agar kemasan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai wadah dan pelindung produk, tetapi juga dapat memberikan sebuah identitas yang mewakili isi produk, memberikan informasi dari produk dengan cara yang lebih komunikatif dan desain yang disukai oleh anak-anak, serta rancangan kemasan yang dapat diproduksi sesuai dengan kemampuan klien.



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

2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu, “Bagaimana cara merancang kemasan untuk produk dimsum sayur *brand* Tiana’Kids yang mewakili isi produk dan memberikan informasi yang lebih komunikatif dengan desain yang disukai oleh anak-anak serta dapat melindungi produk pada proses pengiriman?”

2.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, terdapat ketentuan ruang lingkup pembahasan untuk memfokuskan pembahasan diantaranya:

1. Proses perancangan kemasan untuk *brand* Tiana Kids.
2. Proses penerapan prinsip, elemen, dan teori desain grafis pada kemasan dimsum *brand* Tiana’Kids.
3. Proses pemilihan jenis material, struktur, finishing, dan teknik cetak yang cocok dan dapat diproduksi sesuai dengan kemampuan klien.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan permasalahan diatas, ditentukan tujuan dan manfaat dari perancangan laporan tugas akhir sebagai berikut:

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan seluruh proses perancangan desain kemasan, mulai dari tahap awal perancangan hingga tahap akhir.
- b. Menjelaskan penerapan prinsip, elemen, dan teori desain grafis pada perancangan desain kemasan.
- c. Menjelaskan pemilihan jenis material, struktur, finishing, dan teknik cetak yang cocok pada perancangan desain kemasan.

2. Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:



© 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

- a. Manfaat bagi *brand* Tiana Kids

Penelitian terkait perancangan kemasan untuk *brand* Tiana Kids diharapkan dapat memberikan solusi terkait desain kemasan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan mewakili produknya.

- b. Manfaat bagi dunia akademis

Diharapkan adanya penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi dan referensi yang berguna dalam menjawab permasalahan seputar perancangan desain kemasan.

- c. Manfaat bagi masyarakat umum dan pemilik UMKM

Diharapkan penelitian ini dapat menyampaikan informasi yang mudah dipahami, seputar konsep, teori desain, dan proses penerapannya pada kemasan. Dengan begitu, diharapkan masyarakat dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik seputar desain kemasan dan betapa pentingnya hal tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan tugas akhir perancangan kemasan dimsum *brand* Tiana Kids ini disusun secara sistematis dan rinci. Berisi lima bagian yang antar bagian memiliki kesatuan dalam proses penyusunannya, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami pembahasan. Dengan sistematikanya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini memberikan gambaran tentang Latar Belakang dibutuhkan sebuah kemasan untuk *brand* Tiana'Kids, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Pembahasan, Tujuan dan Manfaat, serta Sistematika Penyusunan yang berkaitan dengan perancangan kemasan untuk *brand* Tiana'Kids

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada Bab ini menerangkan teori-teori yang mendukung proses perancangan kemasan. Materi yang dibahas mencakup teori desain



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

grafis mulai dari elemen sampai prinsip, metode penelitian desain, dan konsep kemasan secara umum. Teori-teori tersebut akan menjadi landasan dalam proses perancangan kemasan dimsum untuk *brand* Tiana Kids.

METODE PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan metode riset desain, metode pengumpulan data. Dalam Bab ini juga menjelaskan tentang profile klien *brand* Tiana'Kids, hasil data studi literatur, kuesioner, dan wawancara; analisis strategi SWOT, serta *creative brief*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses visualisasi konsep perancangan kemasan untuk *brand* Tiana Kids dimulai dari pengumpulan data dan fakta, konsep visual, *mind mapping*, *moodboard*, sketsa, alternatif desain, desain final hingga pemilihan jenis material, struktur, finishing, dan teknik cetak yang sesuai dengan produk dan kemampuan klien.

PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan perancangan kemasan dimsum untuk *brand* Tiana Kids.

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

BAB V

PENUTUP

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan kemasan dimsum Tiana'Kids, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Proses perancangan desain kemasan dimsum Tiana'Kids disesuaikan dengan data hasil studi literatur, kuesioner dan wawancara. Hasil data diolah dengan analisa SWOT yang kemudian dijadikan sebagai *creative brief*. Proses kreatif menggunakan *mindmap* dan *moodboard* dengan *creative brief* sebagai acuan untuk membuat sketsa dan digitalisasi. Evaluasi dan testing dilakukan untuk mendapatkan *feedback* langsung dari konsumen dan ahli. FAW (Final Artwok) dapat dibuat dan diproduksi setelah melalui proses evaluasi berdasarkan *feedback*. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, kemasan ini telah memenuhi tujuan utama dalam perumusan masalah, yaitu menghasilkan desain kemasan yang disukai oleh anak-anak, baik dari segi visual, warna, maupun bentuknya yang menarik, komunikatif, dan edukatif.
2. Konsep yang digunakan pada perancangan kemasan dimsum *brand* Tiana'Kids adalah *simple*, edukatif dan menyenangkan. Konsep *simple* yang digunakan adalah *flat illustration* dengan detail yang minim, lalu konsep edukatif yang digunakan menggunakan sayur-sayuran yang berasal dari varian dimsum Tiana'Kids sendiri, digambarkan dengan ilustrasi aktifitas memasak dengan *angle flat lay*, beserta info tentang sayuran tersebut. Konsep menyenangkan digambarkan dengan pemilihan warna yang cerah dan mencolok serta kontras, dengan pemilihan typeface bergaya sansserif dengan ujung berbentuk round, sehingga menciptakan kesan playful dan menyenangkan. Prinsip desain seperti *contrast*, *unity*, dan *balance* diterapkan secara konsisten pada media desain yang dibuat.
3. Proses pemilihan jenis material, struktur, *finishing*, dan teknik cetak dilakukan secara menyeluruh agar sesuai dengan kebutuhan produk serta kemampuan



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

produksi klien. Untuk kemasan primer, digunakan ivory 300 gsm dengan bentuk struktur kotak yang kokoh dan praktis, dicetak satu sisi menggunakan teknik offset *printing* untuk efisiensi biaya dan kemudahan produksi. *Finishing* laminasi doff dipilih berdasarkan preferensi mayoritas konsumen karena memberikan kesan elegan dan menarik secara visual. Sementara itu, kemasan sekunder menggunakan *plastic bag* untuk melindungi produk selama pengiriman, dengan teknik cetak sablon satu sisi agar tetap ekonomis namun tetap menampilkan identitas *brand*. Seluruh pemilihan elemen ini dirancang agar dapat diproduksi secara realistis oleh klien yang bergerak dalam skala UMKM.

2.2 Saran

Setelah semua tahap proses perancangan telah dikerjakan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan, berikut merupakan saran :

1. Mahasiswa yang akan merancang kemasan perlu memahami perbedaan antara target market dan target konsumen, agar konsep desain yang dikembangkan dapat lebih terfokus dan mampu menjawab kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi klien.
2. Sebelum mencetak desain permukaan, sebaiknya dibuat terlebih dahulu dummy berukuran lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Hal ini bertujuan agar elemen seperti bentuk kuncian dan lipatan dapat dipertimbangkan secara lebih matang untuk hasil akhir yang optimal.
3. Disarankan untuk menghubungi pihak percetakan sejak awal guna menanyakan harga dan mempertimbangkan proses produksinya, karena biaya cetak offset sangat bervariasi tergantung daerah. Selain itu, file desain juga perlu dicek terlebih dahulu oleh pihak percetakan offset.



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 REFERENSI

- Ahdiat, A. (2022, Maret 30). *Mayoritas Industri Mikro-Kecil Bergerak di Sektor Makanan*. Retrieved from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/ekonomi-makro/statistik/598891fb6762f5c/mayoritas-industri-mikro-kecil-bergerak-di-sektor-makanan>
- Amartha. (2024, Maret 3). *Pengertian UMKM, Jenis, Fungsi, dan Cara Mendaftarnya*. Retrieved from Amartha: <https://amartha.com/blog/work-smart/pengertian-umkm-jenis-fungsi-dan-cara-mendaftar/>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual :Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Cherry, K. (2023, November 20). *What Does the Color Green Mean?* Retrieved from Verywell Mind: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-green-2795817#:~:text=In%20spiritual%20terms%2C%20the%20color,life%2C%20or%20undergoing%20a%20renewal.>
- Design Thinking (DT)*. (2016, Mei 25). Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking#:~:text=two%20lenses%20later.-,The%20Five%20Stages%20of%20Design%20Thinking,Ideate%2C%20P,rototype%2C%20and%20Test.>
- Faizaty, & A, R. (2024, Oktober 4). *Jenis-Jenis Teknik Cetak yang Wajib Kamu Ketahui*. Retrieved from Sanggar Sarana: <https://sanggarsaranaprinting.com/jenis-teknik-cetak/>
- Hassan, M. H., Wahed, W. J., Wardi, R. H., Abdullah, M. H., Isa, B., & Ahmad, M. F. (2023). "Help me help you": Designing Visual Teaching Tools. *International Journal of Art & Design (IJAD)*, 105-116.
- Kemenkeu. (2022, April 14). *PIP Dukung Penguatan Kontribusi UMKM terhadap Ekonomi Indonesia*. Retrieved from Kementrian Keuangan RI Ditjen Perbendaharaan BLU Pusat Investasi Pemerintah: <https://pip.kemenkeu.go.id/berita/39/pip-dukung-penguatan-kontribusi-umkm-terhadap-ekonomi-indonesia>
- Mengenal Jenis Kertas yang di Gunakan dalam Kemasan makanan*. (2025, Maret 8). Retrieved from Digibook: <https://digibook.id/blog/mengenal-jenis-kertas-yang-di-gunakan-dalam-kemasan-makanan/>



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

- Minbox. (2024, November 28). *Fungsi Packaging untuk Branding*. Retrieved from Spesialis Box Custom: <https://www.hardbox.co.id/artikel/packaging/fungsi-packaging-untuk-branding/>
- Mutia. (2025, Februari 20). *Go-Food Indonesia: Inovasi dalam Layanan Pesan Antar Makanan yang Menjadi Pilihan Utama*. Retrieved from Dash of Insight: <https://dashofinsight.com/inovasi-dalam-layanan-go-food-indonesia/>
- Angestika, W. (2025, Maret 4). *Branding: Unsur, Jenis, Tujuan, dan Manfaatnya yang Harus Anda Ketahui*. Retrieved from Mekari Jurnal: <https://www.jurnal.id/id/blog/unsur-jenis-tujuan-dan-manfaat-branding/>
- Pramudya, A. (2024, Juli 8). *Memahami Kemasan Produk: Pengertian, Fungsi, dan Manfaat*. Retrieved from Mekari Jurnal: <https://www.jurnal.id/id/blog/kemasan-produk/>
- Riadi, M. (2021, September 15). *Pengertian, Fungsi, Tujuan dan Jenis-jenis Kemasan*. Retrieved from Kajianpustaka.Com: <https://www.kajianpustaka.com/2016/10/pengertian-fungsi-tujuan-dan-jenis-kemasan.html>
- Rugayah. (2020, Mei 31). *Menyusuri Perjalanan Fast Food di Indonesia*. Retrieved from Lembaga Pers Mahasiswa Opini: <https://lpmopini.online/menyusuri-perjalanan-fast-food-di-indonesia%E2%BB%BF/>
- Sumampouw, C. F., Monika, Chai, S., & Manaf, P. A. (2020). Influence Of Children-Product's. *International Journal of Marketing and Human Resource Management (IJMHRM)*, 1-15.
- Wahyudi, N., Hendradewa, D., Makbulloh, Heriyani, D., Mahendra, E., Syahputra, A., . . . Irvan, M. (2023). *Jangan Main Main Dengan Kemasan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yam, J. H. (2022). Refleksi Penelitian Metode Campuran(MixedMethod). *Jurnal Empire*, 126-134.
- Zafira, D., & Farapti, F. (2020). Konsumsi Sayur dan Buah pada Siswa Sekolah Dasar (Studi pada Makan Siang. *Amerta Nutrition*, 185-190.



LAMPIRAN

Lembar Bimbingan Tugas Akhir :

PEMBIMBING 1

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	Senin, 24 Februari 2025	perlu ganti klien, karena klien yang dipilih tidak representatif dan tidak layak untuk dijadikan TA	cari klien baru
2	Rabu, 12 Maret 2025	latar belakang dan penjelasan proyek perlu diperbaiki kembali	- mengumpulkan banyak data soal klien dan kemasan thinwall & lunchbox - memperbaiki latar belakang
3	Selasa, 6 Mei 2025	- beberapa kalimat di latar belakang kurang nyambung dengan kebutuhan kemasan - rumusan masalah yang masih general	- revisi - membuat kuesioner dengan tujuan baru
4	Kamis, 29 Mei 2025	- ubah objektif jangan terlalu harus ABK, karena sebagai desainer fokusnya hanya ke kemasannya saja	- lanjut moodboard - submit abstrak
5	Senin, 16 Juni 2025	- perbaiki kalimat untuk kegiatan poster semnas - isi harus sama dengan artikel nantinya	- lanjutkan poster semnas berdasarkan revisi yang diterima
6	Selasa, 01 Juli 2025	- perbaiki lagi penulisan pada laporan TA - perbesar logo halal pada kemasan - berikan pembatas pada varian rasa dimsum	- revisi berdasarkan feedback yang diterima
7	Senin, 30 Juni 2025 (Bu Anggi)	- pertimbangkan cost untuk cetak kemasan dua sisi, karena hal tersebut akan menaikkan harga menjadi 2x lipat	- revisi berdasarkan feedback yang diterima
8	Rabu, 02 Juli 2025 (Bu Dita)	- kunci yang agak tricky, jika bisa dibuat lebih simple aja lagi - perhatikan tempat untuk menaruh saus	- pertimbangan revisi berdasarkan feedback yang diterima

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MVo0wNLqDmkoXyfs7ol_CFMlmE6b0TOIUdYCaDy9ILs/edit?usp=drive_link

PEMBIMBING 2

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	Senin, 24 Maret 2025	Lanjutkan lagi, ada beberapa paragraf yang seharusnya bisa dijadikan 1 paragraf, ada beberapa juga kalimat yang di revisi	Lanjut revisi setelah bimbingan dengan dosen materi
2	Jumat, 11 April 2025	Silahkan dilanjutkan, pak iqbal tidak bisa tanda tangan sebelum ibu susi tanda tangan, jadi sebisa mungkin coba kontak ibu susi terlebih dahulu	mencoba kontak ibu susi
3	Senin, 30 Juni 2025	- Beberapa pemilihan kalimat harus diperbaiki agar lebih baku dan formal - pastikan format sesuai dengan ketentuan yang ada di TGP	- revisi berdasarkan feedback yang diterima
4			
5			
6			
7			
8			

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1VW8ZEVgchnZvNAkgJQYr6XsCrgyX7-MzdKt4iX1wbTk/edit?usp=drive_link



© 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 Kuesioner :

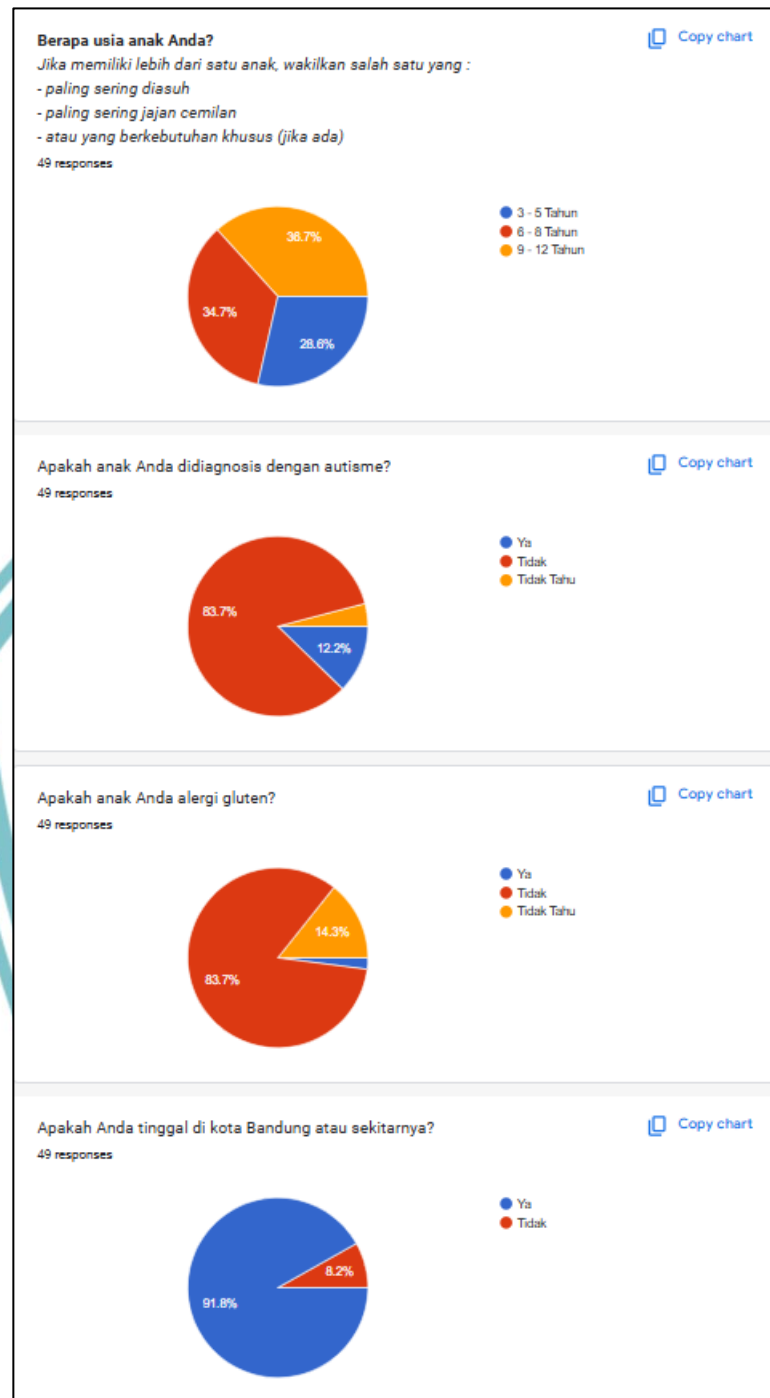




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

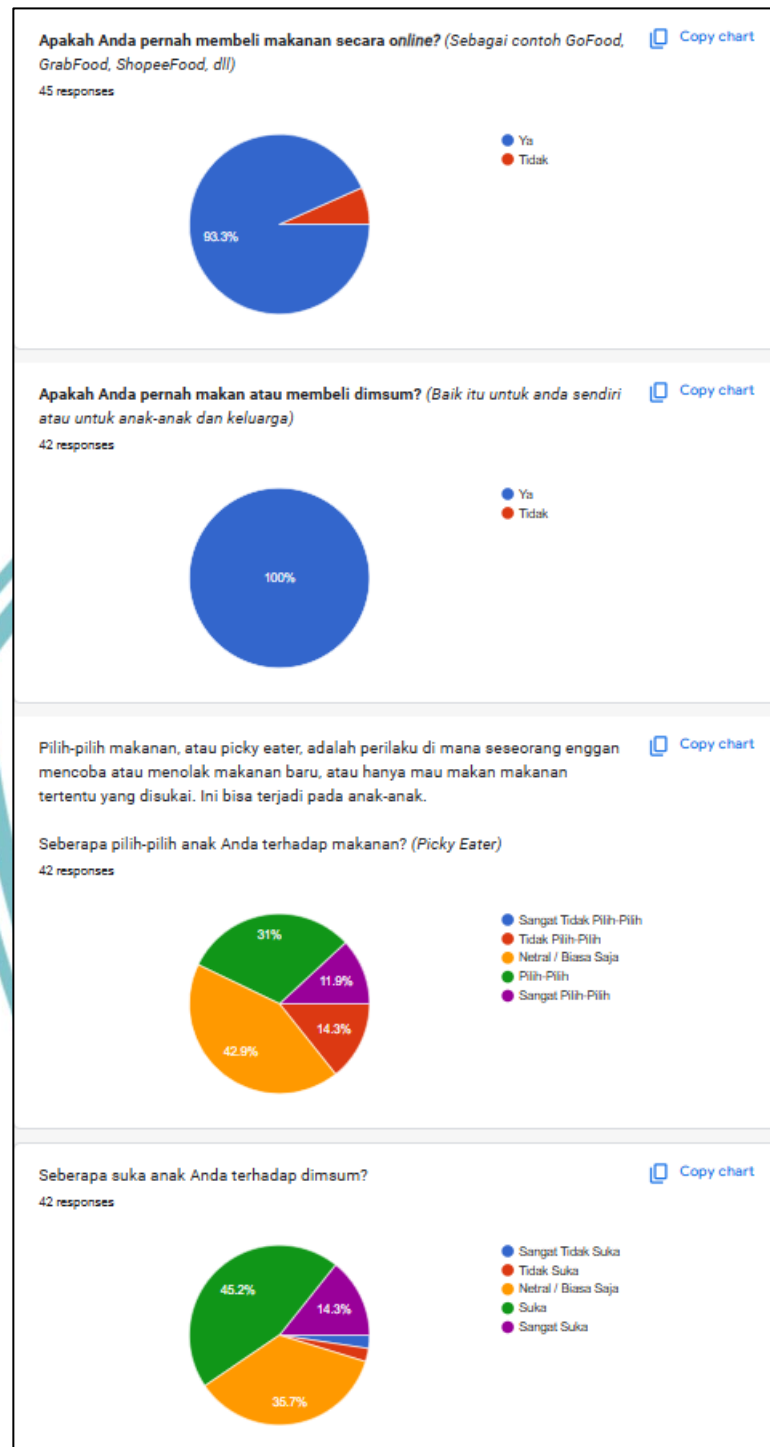




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

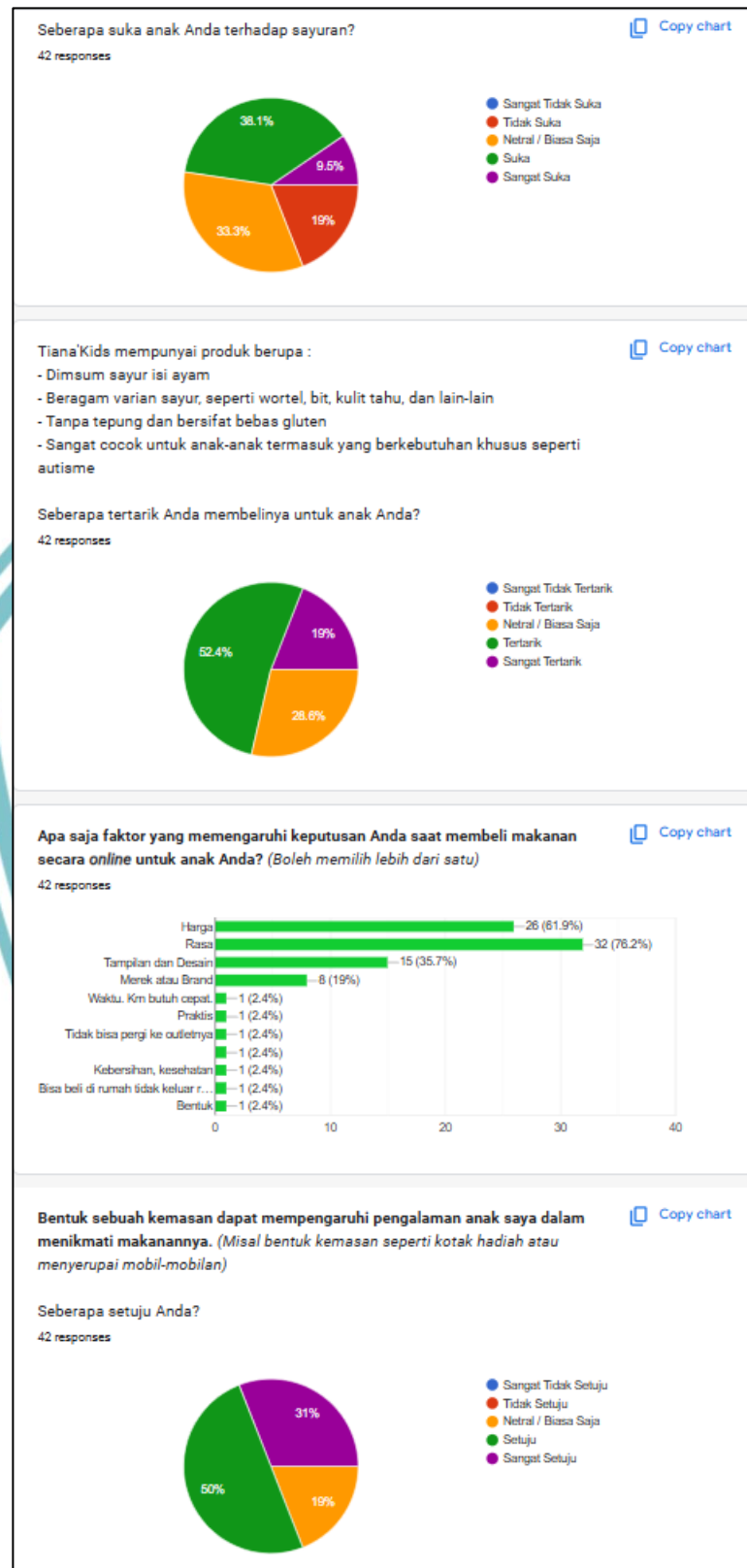




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

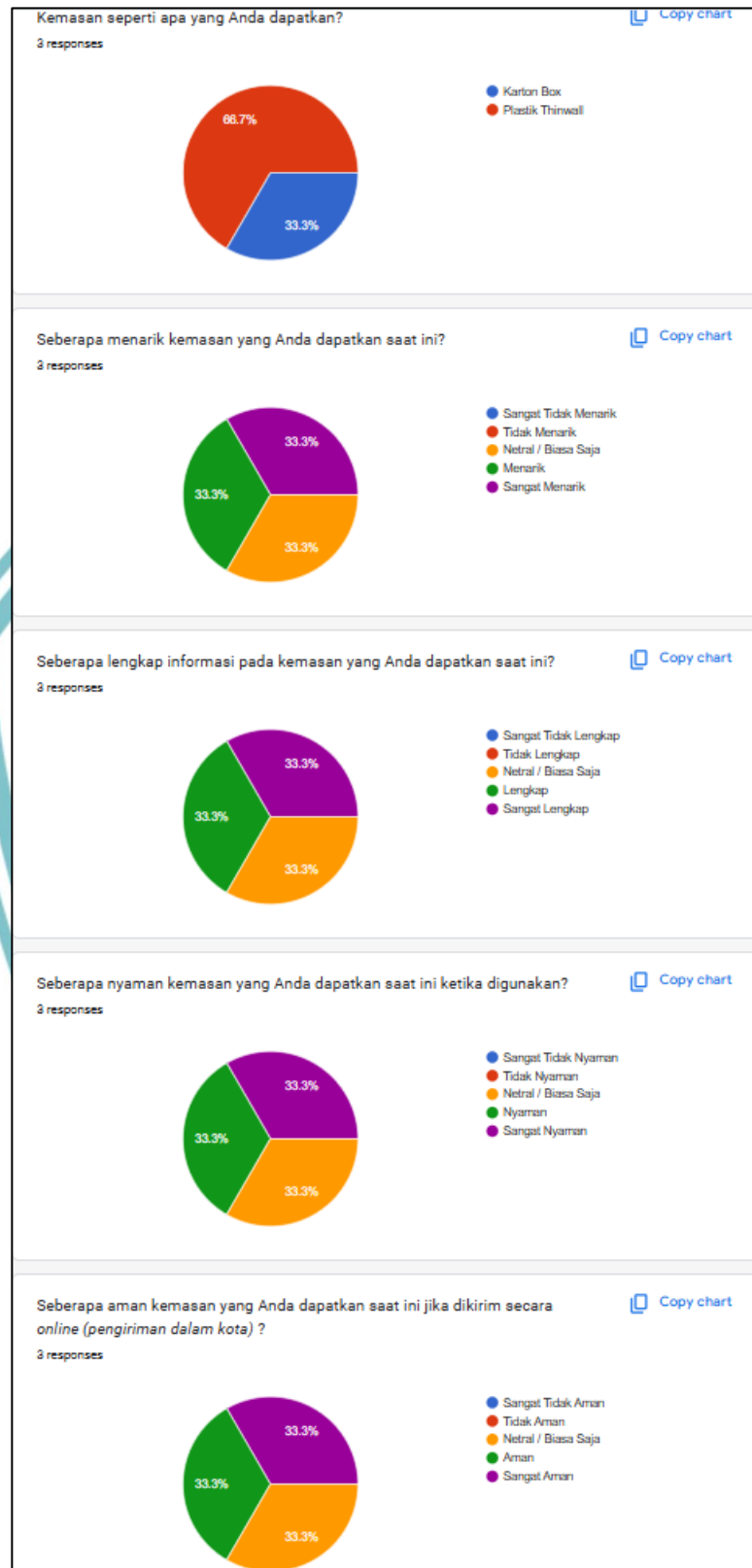




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Tiana'Kids merupakan brand yang menyediakan produk makanan anak-anak yang sehat dan bergizi dengan rasa yang disukai oleh anak-anak. Dimsum sayur adalah salah satunya, dibuat tanpa tepung dan bebas gluten, cocok untuk anak-anak termasuk yang berkebutuhan khusus [Copy chart](#)

Seberapa cocok atau mewakili kemasan yang Anda dapatkan saat ini terhadap brand Tiana'Kids
3 responses

Saran untuk kemasan dimsum Tiana'Kids yang Anda dapatkan saat ini (Opsional, biarkan kosong jika tidak ingin mengisi)
2 responses

bisa dibuat kemasan yg unik dan lucu untuk anak anak hingga anak menjadikan pengalaman yg menarik saat makan dimsum Tiana Kids

Ok

Tekan tombol SUBMIT atau KIRIM di bawah

Kesan dan Saran
(Bagi yang ingin mengikuti giveaway e-wallet sebesar 25k harap isi nama dan kontak Anda).
18 responses

Sampai saat ini sy jarang memberikan makanan instan kepada anak, stok bulanan dan cemilan yg biasa diberikan ke anak sebagian besar homemade. Sesekali beli makanan kemasan jika sedang kejar-kejaran dgn waktu.

indah - 082126126447

Berkaitan kemasan, saya sendiri tergolong yang cenderung memilih kemasan se-minim mungkin sampahnya :)

-

Anak akan lebih suka dengan tampilan packaging unik dan rasa lebih utama.

Dimana bisa mendapatkan Tiana Dimsum di Bandung?

Nida 08562289934

Rini

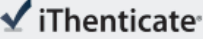


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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 Cek Plagiarisme :

 Similarity Report ID: oid:3618:103086915

● 11% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 11% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.pnj.ac.id	3%
2	digibook.id	<1%
3	widuri.raharja.info	<1%
4	jurnal.ucy.ac.id	<1%
5	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
6	scribd.com	<1%
7	lib.unnes.ac.id	<1%
8	databoks.katadata.co.id	<1%

Sources overview



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

 iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:103086915

9	docplayer.info Internet	<1 %
10	id.123dok.com Internet	<1 %
11	campuspedia.id Internet	<1 %
12	repo.isi-dps.ac.id Internet	<1 %
13	journal.aspirasi.or.id Internet	<1 %
14	coursehero.com Internet	<1 %
15	puskomedia.id Internet	<1 %
16	repository.unj.ac.id Internet	<1 %
17	bisnisukm.co.id Internet	<1 %
18	idr.uin-antasari.ac.id Internet	<1 %
19	repository.its.ac.id Internet	<1 %
20	repository.unpas.ac.id Internet	<1 %

Sources overview

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

iThenticate®		Similarity Report ID: oid:3618:103086915
21	geograf.id Internet	<1 %
22	ejournal.unesa.ac.id Internet	<1 %
23	marketing.co.id Internet	<1 %
24	kc.umn.ac.id Internet	<1 %
25	artikelpendidikan.id Internet	<1 %
26	repository.stikom Yogyakarta.ac.id Internet	<1 %
27	1957legend.it Internet	<1 %
28	posbunda.com Internet	<1 %
29	Ana Dhaoud Daroin, Dwi Nila Andriani, Novita Erliana Sari, Kevin Praset...	<1 %
30	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	<1 %
31	adoc.pub Internet	<1 %
32	bali-travelnews.com Internet	<1 %
Sources overview		

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

 iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:103086915

33	dspace.uii.ac.id Internet	<1 %
34	eprints.uns.ac.id Internet	<1 %
35	eprints.uny.ac.id Internet	<1 %
36	journal.uc.ac.id Internet	<1 %
37	meherpurbarta.com Internet	<1 %
38	indonesiaprintmedia.com Internet	<1 %
39	7studioind.com Internet	<1 %
40	Julike Adelia Ashari, Beni Suranto. "Rancang Ulang UI/UX "Polri Super ... Crossref	<1 %
41	eprints.polsri.ac.id Internet	<1 %
42	journal.upgris.ac.id Internet	<1 %
43	media.neliti.com Internet	<1 %
44	123dok.com Internet	<1 %

Sources overview

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

 iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:103086915

45	altronicsmfg.com Internet	<1 %
46	atletpomnas.unhas.ac.id Internet	<1 %
47	core.ac.uk Internet	<1 %
48	kumparan.com Internet	<1 %
49	may.medicalcareercounseling.com Internet	<1 %
50	mbetotong.blogspot.com Internet	<1 %
51	nirawarna.wordpress.com Internet	<1 %
52	repository.dinamika.ac.id Internet	<1 %
53	semmyajah.blogspot.com Internet	<1 %
54	sismik.stei.itb.ac.id Internet	<1 %
55	soppengkab.bps.go.id Internet	<1 %
56	stitattaqwa.blogspot.com Internet	<1 %

Sources overview

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

iThenticate®			Similarity Report ID: oid:3618:103086915
57	gamezone.co.id Internet	<1 %	
58	maxmanroe.com Internet	<1 %	
59	pelangi-indonesia.net Internet	<1 %	
60	blog.ub.ac.id Internet	<1 %	
61	johannessimatupang.wordpress.com Internet	<1 %	
			Sources overview

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

Riwayat Hidup Peneliti :



MUHAMMAD AGUNG RAMADHAN

(+62) 85772159904 m.agunqramadhan@outlook.com be.net/agungiwq [instagram](https://www.instagram.com/agungiwq)

I'm a motion designer and student at Jakarta State Polytechnic who loves taking on challenges beyond my comfort zone. With 3 years of design experience, I'm eager to start a creative journey with you!

Work Experiences

Pusdatin Kemdikbud - South Tangerang, West Java

Feb 2020 - May 2020

Graphic Design Internship

Learn to create effective graphic designs, while collaborating with other teams. This involves crafting educational designs, educational videos, educational books, and more.

Pusdatin Kemdikbud - South Tangerang, West Java

Dec 2020

Motion Designer

Responsible for creating motion graphics "AKRAB Series" and "Belanja Buku Bersama Ibu Series" produced by Pusdatin. This includes designing openings, bumpers, and infographics.

Kolam Susu Studio - Bandung, West Java

Jun 2022 - Aug 2022

Animation Compositing Artist (Remote)

Responsible for compositing various shot in an animated series created by Kolam Susu Studio. Compositing done with After Effects Software.

- Achieving an A grade hit rate upon project review.

Freelance (Self Employed)

- Present

Motion Designer (Remote)

Involved in several motion graphics projects, especially in music videos. Craft them beautifully to enhance the lyrics of the songs.

Educational Level

Vocational Highschool 41 Jakarta - South Jakarta, Jakarta

Multimedia Major

Jakarta State Polytechnic - Depok, West Java

Graphic Design Major

Achievements

- Won 2nd place in a motion design poster competition called "Visuelize" organized by Pradita University. (2021):
- Achieved 3rd place in an anime motion graphics competition organized by AMV Indonesia Community. (2021):
- Recieved a recommendation from the university to participate a community service activities. (2022):