



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

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL *BRAND* TEPPANKUI
UNTUK MENINGKATKAN CITRA MEREK**



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

Oleh:
MARSHA FRITANYA LIKUMAHWA
2106421067

**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 mengemukakan 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 Ulang Identitas Visual *Brand* TeppanKui
untuk Meningkatkan Citra Merek

Penulis : Marsha Fritanya Likumahwa

Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 1 Juli 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si.

NIP. 199509212022032014

Dosen Pembimbing II

Saeful Imam, M.T.

NIP. 19860720201012100



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 ULANG IDENTITAS VISUAL *BRAND* TEPPANKUI
UNTUK MENINGKATKAN CITRA MEREK**

Oleh:

MARSHA FRITANYA LIKUMAHWA
2106421067

Disahkan:

Depok, 17 Juli 2025

Penguji I

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

Penguji II

Adita Evalina Fitria Utami, S.T., M.T.
NIP. 199403102024062001

Kepala Program Studi

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

**Ketua Jurusan
Teknik Grafika dan 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 mengumunkan 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 ULANG IDENTITAS VISUAL BRAND TEPPANKUI UNTUK MENINGKATKAN CITRA MEREK

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, 1 Juli 2025

Yang menyatakan,



Marsha Fritanya Likumahwa

2106421067



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu bidang usaha yang berkontribusi besar terhadap pertumbuhan perekonomian negara Indonesia. Dengan meningkatnya jumlah pelaku UMKM, daya saing antar kompetitor semakin ketat. Salah satunya merupakan UMKM kuliner bernama TeppanKui yang menyajikan makanan Jepang dengan konsep teppanyaki. Untuk menghadapi pesaing, TeppanKui membutuhkan pemasaran yang baik dengan cara meningkatkan citra merek melalui *branding*. Namun, saat ini logo yang digunakan TeppanKui telah dibuat menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) sehingga dikhawatirkan akan menimbulkan kendala dalam hak cipta. Berdasarkan itu, TeppanKui membutuhkan perancangan ulang identitas visual yang dibuat secara orisinal serta menerapkannya pada *Graphic Standard Manual* (GSM) agar terdapat ketentuan penggunaan identitas visual secara baik dan benar saat diaplikasikan pada media pendukung. Proses desain dirancang menggunakan metode *design thinking* yang merupakan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode *mixed-method* yaitu kualitatif serta kuantitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, studi literatur, dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini berupa identitas visual yang ilustratif dan modern dengan unsur *Japanese oriental* sebagai aksesoris. Logo terbentuk dari tiga kata kunci yang dihasilkan dari *mind map* yaitu *mon* untuk merepresentasikan usaha keluarga, *hinomaru* untuk menggambarkan kuliner Jepang, dan kontras yang digunakan pada warna. Dari hasil *testing* yang dilakukan menggunakan metode wawancara, identitas visual TeppanKui sudah sesuai dengan harapan pemilik TeppanKui dan dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Perancangan ulang identitas visual ini diharapkan dapat meningkatkan citra merek TeppanKui dengan logo yang orisinal agar tidak terkena kendala hak cipta.

Kata kunci: *Branding*, Identitas Visual, TeppanKui, Teppanyaki, UMKM



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) play a crucial role in Indonesia's economic development. As competition among MSMEs intensifies, effective branding becomes essential. TeppanKui, a culinary MSME offering Japanese teppanyaki dishes, currently uses a logo generated by Artificial Intelligence (AI), raising concerns regarding copyright validity. To address this, the visual identity must be redesigned using original artwork and standardized through a Graphic Standard Manual (GSM) to ensure consistent and proper implementation across various media. This study adopts the design thinking methodology, encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. A mixed-method research approach was employed, combining qualitative and quantitative techniques, including interviews, observations, literature reviews, and questionnaires. The resulting visual identity is modern and illustrative, incorporating Japanese oriental elements. The logo design is informed by three keywords derived from a mind map: mon (family business), hinomaru (Japanese culinary identity), and contrast (color expression). Testing confirmed that the redesigned identity aligns with the owner's expectations and is positively received by the target audience. The new design is expected to enhance TeppanKui's brand image while mitigating copyright risks

Keyword: Branding, MSMEs, TeppanKui, Teppanyaki, Visual Identity

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

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat kemurahan-Nya, Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual *Brand* TeppanKui untuk Meningkatkan Citra Merek” ini dapat diselesaikan sesuai dengan yang diharapkan.

Pada kesempatan ini, rasa hormat dan terima kasih diucapkan kepada pihak yang telah membimbing penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Pihak-pihak yang bersangkutan adalah sebagai berikut:

1. Dr. Syamsurizal, S.E, M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta.
4. Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Materi Politeknik Negeri Jakarta.
5. Saeful Imam, M.T. selaku Dosen Pembimbing Dosen Pembimbing Teknis Politeknik Negeri Jakarta.
6. Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik Politeknik Negeri Jakarta.
7. Seluruh Dosen Pengampu mata kuliah Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan pengetahuan beserta arahan pada perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
8. Benito Rakan Qabus selaku pemilik TeppanKui atas kepercayaan yang diberikan dalam topik Tugas Akhir yang telah diangkat ini.
9. Keluarga yang telah memberi dukungan moral serta materi terhadap perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
10. Abimanyu Danu Nurdewanto, Fahrel Novelyan, Diva Nafisyah, Muhammad Okta, dan Anisa Kurnia Widiasih yang telah memberikan dukungan moral selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.



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

Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka kritik dan saran dapat diterima demi perbaikan yang membangun.

Depok, 1 Juli 2025

Marsha Fritanya Likumahwa





Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang.....	17
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	19
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	20
1.4.1 Tujuan.....	20
1.4.2 Manfaat.....	20
1.5 Sistematika Penulisan.....	20
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	22
2.1 <i>Brand</i> (Merek) dan <i>Branding</i>	22
2.2 <i>Brand Image</i> (Citra Merek).....	22
2.3 Identitas Visual.....	23
2.3.1 Logo.....	23
2.3.2 Warna.....	25
2.3.3 Tipografi.....	29
2.3.4 Gambar.....	31
2.4 Penerapan Identitas Visual pada Media.....	32



Hak Cipta :

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

2.5 Teori Gestalt.....	33
2.6 Metode Riset Desain.....	35
BAB III METODE PERANCANGAN.....	37
3.1 Metode Penelitian.....	37
3.2 Data dan Analisis.....	39
3.2.1 Profil Klien.....	39
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	40
3.2.3 Kompetitor.....	41
3.2.4 <i>Consumer Insight</i>	43
3.2.5 Analisis SWOT.....	45
3.3 Creative Brief (Arahan Kreatif).....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Konsep Visual.....	50
4.1.1 <i>Mind Map</i>	50
4.1.2 <i>Moodboard</i>	51
4.2 Proses Desain.....	51
4.2.1 Sketsa Manual.....	52
4.2.2 Alternatif Tipografi.....	53
4.2.3 Digitalisasi.....	54
4.2.4 <i>Prototype</i>	56
4.2.5 <i>Test</i>	58
4.3 <i>Final Artwork</i>	60
4.3.1 <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	61
4.4 Teori Gestalt.....	66
4.5 Media Pendukung.....	67
4.5.1 Poster.....	67
4.5.2 Menu.....	68



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

4.5.3 <i>Sticker Label Kemasan</i>	68
4.5.4 Apron.....	69
4.5.5 Media Sosial.....	69
4.6 Pertimbangan Produksi.....	70
BAB V PENUTUP	71
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
DAFTAR REFERENSI	73
LAMPIRAN	78





Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo TeppanKui.....	18
Gambar 2.1 Contoh <i>Pictorial Marks</i>	23
Gambar 2.2 Contoh <i>Letterforms</i>	23
Gambar 2.3 Contoh <i>Abstract Marks</i>	24
Gambar 2.4 Contoh <i>Wordmarks (Logotype)</i>	24
Gambar 2.5 Contoh <i>Monograms</i>	24
Gambar 2.6 Contoh <i>Negative Space Marks</i>	24
Gambar 2.7 Skema Warna.....	25
Gambar 2.8 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	25
Gambar 2.9 Skema Warna <i>Analogous</i>	26
Gambar 2.10 Skema Warna <i>Complementary</i>	26
Gambar 2.11 Skema Warna <i>Split-complementary</i>	27
Gambar 2.12 Skema Warna <i>Triadic</i>	27
Gambar 2.13 Skema Warna <i>Tetrad</i>	28
Gambar 2.14 <i>Serif</i>	29
Gambar 2.15 <i>Sans Serif</i>	30
Gambar 2.16 <i>Script</i>	30
Gambar 2.17 <i>Display</i>	30
Gambar 2.18 Contoh Fotografi.....	31
Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi.....	31
Gambar 2.20 <i>Proximity</i>	33
Gambar 2.21 <i>Similarity</i>	33
Gambar 2.22 <i>Closure</i>	34
Gambar 2.23 <i>Continuity</i>	34
Gambar 2.24 <i>Figure Ground</i>	34
Gambar 2.25 <i>Symmetry</i>	35



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

Gambar 2.26 <i>Design Thinking</i>	35
Gambar 3.1 TeppanKui.....	39
Gambar 3.2 TeppanKui.....	40
Gambar 3.3 Ichiban Teppanyaki (Plaza Indonesia).....	41
Gambar 3.4 Ichiban Teppanyaki (Kelapa Gading).....	41
Gambar 3.4 Koi Teppanyaki.....	41
Gambar 3.4 Media Turunan Koi Teppanyaki.....	42
Gambar 3.5 Teppanin.....	42
Gambar 3.5 Menu Teppanin.....	42
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i>	50
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	51
Gambar 4.3 Sketsa Manual.....	52
Gambar 4.4 Alternatif 1.....	53
Gambar 4.5 Alternatif 2.....	53
Gambar 4.6 Alternatif 3.....	53
Gambar 4.7 Desain Komprehensif 1.....	54
Gambar 4.8 Desain Komprehensif 2.....	54
Gambar 4.9 Desain Komprehensif 3.....	55
Gambar 4.10 Desain Komprehensif 4.....	55
Gambar 4.11 Desain Komprehensif 5.....	56
Gambar 4.12 <i>Final Artwork</i>	56
Gambar 4.13 Tipografi Logo.....	58
Gambar 4.14 Similarity Test.....	58
Gambar 4.15 <i>Mock Up</i> GSM.....	61
Gambar 4.16 Konsep Logo.....	61
Gambar 4.17 Ukuran Logo.....	62
Gambar 4.18 <i>Clear Space</i> Logo.....	62



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

Gambar 4.19 <i>Grid Logo</i>	63
Gambar 4.20 <i>Logo in Background</i>	63
Gambar 4.21 <i>Incorrect Use Logo</i>	64
Gambar 4.22 <i>Tipografi</i>	64
Gambar 4.23 <i>Palet Warna</i>	65
Gambar 4.24 <i>Ilustrasi</i>	65
Gambar 4.25 <i>Japanese Oriental</i>	66
Gambar 4.26 <i>Mock Up Poster</i>	67
Gambar 4.27 <i>Tipografi Logo</i>	68
Gambar 4.28 <i>Mock Up Sticker Label</i>	68
Gambar 4.29 <i>Mock Up Apron</i>	69
Gambar 4.30 <i>Mock Up Apron</i>	69

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Psikologi Warna.....	28
Tabel 2.1 Psikologi Warna (Lanjutan).....	29
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	45
Tabel 3.1 Matriks SWOT (Lanjutan).....	46
Tabel 3.2 Creative Brief.....	47
Tabel 3.2 Creative Brief (Lanjutan).....	48
Tabel 3.2 Creative Brief (Lanjutan).....	49
Tabel 4.1 Filosofi Logo.....	57





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	78
Lampiran 2. Transkrip Wawancara.....	80
Lampiran 3. Transkrip Kuesioner <i>Consumer Insight</i>	82
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Tahap <i>Test</i>	91
Lampiran 5. Hasil Periksa Plagiarisme.....	108
Lampiran 6. Riwayat Hidup.....	109



Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perekonomian suatu negara sangat bergantung pada sektor-sektor usaha yang berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi negara tersebut. Di Indonesia, salah satu bentuk usaha yang memiliki peran besar terhadap pertumbuhan perekonomian negara ialah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) (Munthe et al., 2023). UMKM merupakan pelaku bisnis yang mencakup kepentingan masyarakat di berbagai bidang usaha (Hasanah et al., 2019). Berdasarkan dari Detik Finance (2024), UMKM sendiri telah menyumbang 61% Produk Domestik Bruto (PDB) nasional dengan merekrut tenaga kerja sebesar 97%. Bidang UMKM yang mendominasi Indonesia salah satunya merupakan kuliner. Menurut Satu Data Jakarta (2025), jumlah pelaku UMKM kuliner di Jakarta Timur sudah mencapai 11.915 dengan nilai pendapatan sebesar 468 juta rupiah. Dengan data yang terus meningkat, persaingan antar kompetitor semakin ketat. Sehingga pelaku usaha perlu mencari cara untuk meningkatkan pemasaran. Untuk memperluas pemasaran usaha pelaku UMKM, dibutuhkan peningkatan citra merek melalui *branding*.

Bagi UMKM, *branding* telah menjadi elemen yang krusial (Ningsih, 2019). Menurut (Ainun et al., 2023), *branding* tidak hanya sekedar membuat sebuah logo, tetapi juga merupakan proses penting yang dapat memperkuat penempatan merek dengan cara membangun serta menyampaikan nilai-nilai merek di pasar. *Branding* suatu usaha dapat dilihat dari identitas visual yang dirancang sehingga usaha dapat berkesan bagi pelanggan. Studi dari Edelman Trust Barometer telah menyatakan bahwa 81% konsumen perlu mempercayai sebuah merek sebelum membeli produk (Desainnya.com, 2025), sehingga terbukti bahwa merek perlu membangun kredibilitas agar dapat menunjukkan jika usaha tersebut dapat diandalkan. Salah satu usaha yang membutuhkan *branding* untuk memperluas *exposure* mereka kepada masyarakat merupakan UMKM kuliner TeppanKui.



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

TeppanKui merupakan UMKM yang baru didirikan pada tahun 2025 dan bergerak di bidang kuliner, khususnya makanan Jepang dengan konsep teppanyaki. Nama ‘TeppanKui’ berasal dari gabungan kata *teppan* yang memiliki arti ‘pelat besi’ dan *kui* yang memiliki arti ‘makan’ dalam bahasa Jepang, mencerminkan konsep merek ini yaitu menyajikan hidangan Jepang yang dimasak langsung di atas pelat besi panas. TeppanKui tidak hanya berfokus pada hidangannya, namun juga pengalaman makan yang berbeda dari restoran Jepang lainnya dengan keunikannya yaitu *live-cooking* dengan harga menu yang terjangkau. Dengan konsep *live-cooking*, pelanggan TeppanKui dapat melihat secara langsung proses memasak hidangan pilihan mereka serta dapat memastikan bahwa makanan yang disajikan selalu segar dan hangat.



Gambar 1.1 Logo TeppanKui
Sumber: Dokumen Klien

Identitas visual yang dimiliki TeppanKui saat ini baru berupa logo. Sedangkan untuk membangun *branding* yang kuat, tidak hanya dibutuhkan logo namun juga warna, tipografi dan juga gambar/ilustrasi (Wang, 2024). Logo TeppanKui sekarang telah dibuat menggunakan *Artificial Intelligence (AI) Generator*. AI merupakan bidang yang luas dalam ilmu komputer dan berfokus pada penciptaan teknologi berbasis kecerdasan buatan yang mampu melakukan aktivitas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia (Zen et al., 2025). AI dapat menghasilkan visual yang serupa dengan karya yang telah dilindungi oleh hak cipta (R. N. Akbari & Fithry, 2024). Di Indonesia, menurut Undang-Undang



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

Hak Cipta (UUHC), AI tidak dapat menjadi pencipta (Achmadi et al., 2024). Sehingga, logo TeppanKui saat ini dikhawatirkan terkena kendala dalam hak cipta. Selain itu, terlihat jelas pada logo TeppanKui adanya ciri khas AI.

Menurut penelitian (Alim & Chandra, 2023), *branding* yang dapat meningkatkan citra merek sebuah UMKM memerlukan konsistensi dalam penerapan identitas visual dimulai dari logo hingga media pendukungnya. Lalu menurut penelitian (Wibowo et al., 2024), identitas visual dapat meningkatkan *exposure* merek, membangun citra yang baik, dan menambah kepercayaan konsumen terhadap merek. Namun, kedua penelitian tersebut telah berfokus pada pentingnya *branding*, tetapi tidak membahas identitas visual yang dibuat menggunakan AI beserta potensi kendala yang dapat terjadi bagi merek. Sehingga, penelitian ini berfokus pada perancangan ulang identitas visual TeppanKui sebagai solusi untuk membangun citra merek yang lebih kuat dan orisinal.

Berlandaskan dari urgensi pada latar belakang, dapat disimpulkan bahwa TeppanKui membutuhkan perancangan ulang identitas visual untuk memperkuat citra merek serta menghindari tantangan terkait hak cipta yang dapat timbul dikarenakan logo terbuat menggunakan AI.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang, rumusan masalah yang telah disimpulkan dan akan menjadi fokus pada tugas akhir ini merupakan “Bagaimana perancangan ulang identitas visual *brand* TeppanKui dapat diterapkan untuk meningkatkan citra merek *brand* TeppanKui melalui elemen visual dan media pendukung?”

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Berdasarkan penjabaran latar belakang dan rumusan masalah, batasan pembahasan tugas akhir agar tetap terfokus dan terarah dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Proses perancangan ulang identitas visual *brand* TeppanKui berupa logo dan *Graphic Design Manual* (GSM).



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

2. Penerapan teori desain grafis dalam perancangan ulang identitas visual *brand* TeppanKui.
3. Penerapan desain pada media pendukung *brand* TeppanKui berupa poster, menu, *sticker label* untuk kemasan, desain apron, dan Instagram *feeds*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan tugas akhir ini, yaitu:

1. Menjelaskan langkah-langkah proses perancangan ulang identitas visual *brand* TeppanKui.
2. Menerapkan teori desain grafis pada perancangan ulang identitas visual *brand* TeppanKui.
3. Mengaplikasikan desain identitas visual pada media pendukung *brand* TeppanKui.

1.4.2 Manfaat

Adapun hasil dari penyusunan tugas akhir yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan pembaca wawasan dan informasi yang berguna mengenai langkah-langkah perancangan ulang identitas visual sebuah *brand* untuk meningkatkan citra merek.

2. Manfaat Praktis

Tahap-tahap perancangan identitas visual yang akan dijabarkan pada laporan tugas akhir ini diharapkan dapat menyajikan panduan yang konkret mengenai teori-teori desain grafis kepada desainer grafis.

1.5 Sistematika Penulisan

Tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual *Brand* TeppanKui untuk Meningkatkan Citra Merek” mencakup lima bab, yaitu:

BAB I: Pendahuluan



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

Bab I mencakup latar belakang yang menjabarkan permasalahan identitas visual TeppanKui beserta rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Perancangan

Bab II berisi kajian teoritis secara umum mengenai ilmu desain grafis beserta ilmu pendukung yang akan menjadi landasan dalam perancangan tugas akhir. Teori-teori tersebut akan menjadi pengarah dalam merancang solusi permasalahan identitas visual *brand* TeppanKui.

BAB III: Metode Perancangan

Bab III membahas metode penelitian yang mencakup teknik pengumpulan data, data dan analisis, dan arahan kreatif untuk membantu proses perancangan ulang identitas visual *brand* TeppanKui.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bab IV memaparkan hasil dan pembahasan identitas visual TeppanKui yang telah dibuat. Mulai dari konsep visual, proses desain, dan pengaplikasian desain pada GSM serta media pendukung.

BAB V: Penutup

Bab V terdiri dari simpulan dan saran yang telah dibahas pada bab sebelumnya mengenai perancangan ulang identitas visual TeppanKui secara singkat dan jelas.

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil rangkaian proses perancangan dalam Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual *Brand* TeppanKui untuk Meningkatkan Citra Merek”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses perancangan ulang identitas visual *brand* TeppanKui yang menggunakan metode *design thinking* dimulai dari tahap *empathize* yaitu pengumpulan data menggunakan metode *mix-method* yakni kuesioner terhadap target audiens, wawancara yang dilakukan terhadap pemilik TeppanKui, observasi secara langsung di kedai TeppanKui serta kompetitor yang dilakukan secara online, dan studi literatur melalui berbagai sumber relevan. Hasil dari pengumpulan data kemudian dianalisis menggunakan matriks SWOT dalam tahap *define* untuk membuat arahan kreatif guna membantu dalam proses perancangan sebagai pedoman pembuatan *mind map* dan *moodboard*. Setelah mendapatkan *key word* melalui *mind map* dan juga referensi visual melalui *moodboard*, proses desain memasuki tahap *prototype*. Dimulai dengan membuat sketsa kasar sebanyak 50 sketsa dan dilakukan pemilihan sebanyak 5 sketsa. Sketsa-sketsa yang terpilih akan didigitalisasikan sebagai desain komprehensif agar mendekati bentuk final. Desain komprehensif yang terpilih akan melalui tahap finalisasi dan menghasilkan *final artwork*. Tahap terakhir pada proses desain merupakan *testing* yaitu melakukan wawancara terhadap target audiens, praktisi di bidang desain grafis, dan juga pemilik TeppanKui guna memperoleh *feedback*.
2. Perancangan ulang identitas visual TeppanKui yang memiliki *tone and manner* ‘ilustratif, modern dan *Japanese oriental*’ dengan *key word* “*mon, hinomaru, dan kontras*’ menggunakan palet warna merah, hitam dan krem dimana warna merah serta hitam terlihat kontras pada latar yang berwarna krem. *Logomark* TeppanKui yang berbentuk bulat dengan elemen garis



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

yang menyerupai huruf Jepang serta *logotype* yang menggunakan tipografi *sans serif* dengan kombinasi tipografi dekoratif pada huruf ‘t’ dan ‘k’ menggambarkan *Japanese oriental* dan modern. Ilustrasi hidangan TeppanKui ditemani dengan spatula dan api yang diterapkan pada beberapa media pendukung seperti poster dan menu telah menggambarkan ilustratif. Logo ini menggunakan prinsip *closure*, *proximity*, dan *figure ground* sesuai dengan teori Gestalt.

3. Media utama dalam perancangan ulang identitas visual ini merupakan GSM yang memuat informasi mengenai tata cara pengaplikasian identitas visual pada media cetak maupun digital. Dalam GSM terdapat aturan dalam penggunaan logo, tipografi, warna, dan juga ilustrasi. Media pendukung dalam perancangan ini merupakan poster, menu, *sticker label* kemasan, apron, dan Instagram *feeds*.

5.2 Saran

Melalui proses perancangan ulang identitas visual *brand* TeppanKui ini, adapun saran yang diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang serupa yaitu:

1. Perancangan ulang identitas visual TeppanKui merupakan perubahan logo yang sebelumnya adalah logo hasil pembuatan AI menjadi logo yang dibuat secara otentik disertakan dengan identitas visual yang konsisten, memerlukan analisis terhadap elemen yang digunakan. Untuk menghindari potensi kendala terkait hak cipta, identitas visual perlu dibuat dengan orisinal dan menggunakan elemen-elemen yang *commercial use* atau membeli lisensi atas elemen-elemen tersebut.
2. Identitas visual serta penerapan pada media pendukung perlu dilakukan evaluasi untuk mencari tahu jika perancangan yang sudah dibuat telah meningkatkan citra merek dari *brand* yang dibangun.



Hak Cipta :

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

DAFTAR REFERENSI

- Achmadi, I. M., Kamila, A. T., & Angelina, F. (2024). *Penegakan Perlindungan Hak Cipta Bagi Karya Buatan Artificial Intelligence Menggunakan Doktrin Work Made For Hire*. Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
- Ahmed, M. (2021). An Analysis of the Impact of Brand Image on Consumer Purchase Behavior. *International Journal on Recent Trends in Business and Tourism*, 07(02), 31–37.
<https://doi.org/10.31674/ijrtbt.2023.v07i02.003>
- Ainun, N., Maming, R., & Wahida, A. (2023). PENTINGNYA PERAN LOGO DALAM MEMBANGUN BRANDING PADA UMKM. *Jesya*, 6(1), 674–681. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.967>
- Akbari, R. N., & Fithry, A. (2024). MENGANALISIS PENGARUH HAK CIPTA DALAM GANGGUAN AI PADA SEKTOR MEDIA. *Prosiding SNAPP : Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan dan Teknologi*, 2(1), 377–383.
<https://doi.org/10.24929/snapp.v2i1.3159>
- Akbari, R. Z., Wendy, Listiana, E., Hasanudin, & Fauzan, R. (2024). The Role of Brand Image in Mediating the Influence of Social Media Marketing and Product Quality on Purchase Decision Uniqlo in Indonesia. *Ilomata International Journal of Management*, 5(1), 23–44.
<https://doi.org/10.52728/ijjm.v5i1.983>
- Alim, B., & Chandra, E. (2023). REBRANDING UMKM MENTAI MELALUI PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*,



Hak Cipta :

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

12(1), 174. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.43106>

Ayun, Q., Costa Rica El Chidtian, A. S., & Wulandari, S. (2024). Visual Identity Design of Trio Jaya Bidaran & Ciput Cake in Blitar City. *VCD*, 9(1). <https://doi.org/10.37715/vcd.v9i1.4237>

Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual*. PNJ PRESS. <https://shorturl.at/2QCxF>

Bettaieb, D., & Alsobahi, A. (2022). Use of Design Theories and Principles in Visual Brand Identity Elements in Commercial and Retail Banks. *Journal of Visual Art and Design*, 14(2), 111–137. <https://doi.org/10.5614/j.vad.2022.14.2.8>

Bokhua, G. (2022). *Principles of Logo Design A Practical Guide to Creating Effective Signs, Symbols, and Icons*. Rockport Publishers. <https://www.are.na/block/24051085>

Chiaravelle, B., & Schenck, B. F. (2011). *Branding For Dummies*. Wiley. <https://shorturl.at/XIKTV>

Cullen, K. (2012). *Design Elements, Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*. Rockport Publishers. <https://shorturl.at/3DA0Y>

Desainnya. (2025). Cara Membuat Strategi Branding. Diakses pada 5 Maret 2025, dari <https://shorturl.at/XEpdv>

Detik Finance. (2024). UMKM Sumbang 61% PDB, Bagaimana Permodalannya? Diakses pada 24 Februari 2025, dari <https://shorturl.at/VOWdK>

Dewi, A. K. (2025). *GESTALT [Teori dan Aplikasi dalam Desain]*. Pusat



Hak Cipta :

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

Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.

<https://omp.isi-dps.ac.id/index.php/NKMEP/catalog/view/49/61/155>

Gutiérrez, M. M. G., Perona Páez, J. J., & Gutiérrez Bonilla, F. D. P. (2024).

Models of brand equity. A systematic and critical review. *Cogent Business & Management*, 11(1), 2433168.

<https://doi.org/10.1080/23311975.2024.2433168>

Hasanah, N., Muhtar, S., & Muliasari, I. (2019). *MUDAH MEMAHAMI USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM)*. Uwais Inspirasi Indonesia.

<https://shorturl.at/S1Ue1>

Işoraitè, M. (2018). *BRAND IMAGE DEVELOPMENT*. *Ecoforum Journal*, 7(1).

Juniantari, M., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2023). Design Thinking Approach in The Development of Cirgeo's World Media. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(1), 42–55.

<https://doi.org/10.23887/janapati.v12i1.55203>

Kompasiana. (2023). Konsistensi *Visual Identity* Melalui *Graphic Standard Manual*. Diakses pada 28 April 2025, dari <https://shorturl.at/rWKZp>

Kotler, P., Keller, K. L., & Chernev, A. (2022). *Marketing Management* (16th ed.).

Pearson. <https://app.box.com/s/jl6fgnp2xrpxv0evjq6jlicklh7d3s0e>

Krisdianto, N., & Pahlevi, A. S. (2024). Optimalisasi Visual Identity dalam Memperkuat Eksistensi NYCKI Group. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(8), 850–865.

<https://doi.org/10.17977/um064v4i82024p850-865>

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th ed.). CENGAGE.



Hak Cipta :

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

<https://shorturl.at/N98Mh>

Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions* (6th ed.).

Mollica, P. (2013). *Color Theory: An Essential Guide to Color from Basic Principles to Practical Applications*. Walter Foster Publishing.
<https://shorturl.at/mosGp>

Munthe, A., M. Yarham, & Ridwana Siregar. (2023). Peranan Usaha Mikro Kecil Menengah Terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen dan Akuntansi*, 2(3), 593–614.
<https://doi.org/10.61930/jebmak.v2i3.321>

Prasetyo, B. D., & Febriani, N. S. (2020). *Strategi Branding: Teori dan Perspektif Komunikasi dalam Bisnis*. UB Press. <https://shorturl.at/PW26U>

Roji, P., Wibisono, R. W., & Kusumah, W. I. (2023). *PERANCANGAN BUKU GRAPHIC STANDART MANUAL SEBAGAI PANDUAN AKTIVITAS REBRANDING PADA UMKM ICHA CACTUS, SUCCULENT AND PLANT*.

Satu Data Jakarta. (2025). Jumlah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) Binaan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Diakses pada 24 Februari 2025, dari <https://shorturl.at/4I5oL>

Stone, T. L., Adams, S., & Marioka, N. (2008). *Color Design Workbook: A Real-world Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers.
<https://shorturl.at/WLRmQ>

Wang, X. (2024). Visual Communication and Branding: The Role of Graphic Design in Building Brand Image and Recognition. *Highlights in Art and*



Hak Cipta :

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

Design, 8(2), 19–22. <https://doi.org/10.54097/qwy32g44>

Wheeler, A. (2009). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team* (3rd ed.). Wiley. <https://shorturl.at/6aM5g>

Wibowo, A. P., Khasani, I., & Rahmawaty, D. (2024). *PERANCANGAN ULANG VISUAL BRANDING IKIBA TAKOYAKI*. <http://dx.doi.org/10.33376/jdes.v4i1.2789>

Zen, A., Mirza, I. M. M., Razak, M., & Soebandi, A. (2025). Legal Protection of Copyright on Creative Industrial Work Made by Artificial Intelligence. *KnE Social Sciences*, 10(3), 145–152. <https://doi.org/10.18502/kss.v10i3.17908>

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Pembimbingan Teknis

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Marsha Fritanya Likumahwa
NAMA PEMBIMBING	Saeful Imam, MT
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Ulang Identitas Visual <i>Brand</i> TeppanKui untuk Meningkatkan Citra Merek
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 Maret 2025	Pembahasan sistematika penulisan	Selesaikan BAB I dan sudah di ACC Pembimbing Materi
2	10 April 2025	Memeriksa format laporan	Melakukan revisi format laporan
3	16 Juni 2025	Asistensi Banner Seminar Nasional	Acc
4	1 Juli 2025	Memeriksa format laporan + tanda tangan lembar persetujuan	Acc
5			
6			
7			
8			

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

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Nama Narasumber : Benito Rakan Qabus
Jenis Kelamin : Laki-laki
Jabatan : Pemilik TeppanKui
Tanggal Wawancara : 9 Februari 2025

Bold: Peneliti

Reguler: Narasumber

Bisa ceritakan bagaimana awal mula berdirinya TeppanKui?

Awal mula berdirinya TeppanKui itu karena saya dan kedua kakak saya suka makan makanan Jepang khususnya grill-grill an seperti yakiniku, teriyaki dan katsu. Dari situ terlintas ide untuk membuat usaha makanan Jepang khususnya teppanyaki *live-cooking*. Kebetulan juga kakak kedua saya itu seorang koki jadi dia bertanggung jawab atas resep menu makanannya. Kalau kakak saya yang pertama memegang lokasi dan logistik, sedangkan saya memegang promosinya.

Apa makna di balik nama “TeppanKui”?

Karena saya dan kakak saya suka bepergian dan biasanya saat diajak pergi kami jawabnya “kuy” jadi dari situ dibikin plesetan nama jadi *kui* yang berarti makan dalam bahasa Jepang.

Siapakah target audiens TeppanKui?

Karena lokasinya di Pasar yang dekat dengan kampus UNJ dan berbagai bidang usaha gitu, jadi target kita mahasiswa dan pekerja yang menyukai kuliner Jepang. Kisaran usia di 18 tahun sampai 30 atau keatas, pria dan wanita.

Nilai-nilai apa yang ingin TeppanKui tampilkan ke publik?

Kami menargetkan audiens yang ingin makan kuliner Jepang tanpa harus ke mall dan dengan harga yang terjangkau, dan kami juga ingin menunjukkan pengalaman *live-cooking*. Biasanya kan kalo ke restoran lain itu kita datang, pesan, terus makan, tapi di sini mereka bisa melihat secara langsung proses memasaknya depan mata dengan nuansa Jepangnya.

Itu merupakan keunggulan TeppanKui ya, bagaimana dengan kelemahan dari TeppanKui?



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

Kelemahan utama TeppanKui itu lokasinya. Karena kakak saya ingin konsep kedai di pasar seperti di Blok M gitu, sedangkan Pasar Sunan Giri itu tidak terkenal dengan adanya kuliner. Selain itu, saya kurang *update* dalam mempromosikan TeppanKui di media sosial.

Saat ini, menurut Anda bagaimanakah citra merek TeppanKui di mata pelanggan?

Disini kami menerima *feedback* apapun itu dari pelanggan, agar dapat meningkatkan *customer experience*. Jadi kami percaya bahwa dengan adanya masukan dan aksi ini, di mata pelanggan kami merupakan *brand* yang mengutamakan kepuasan pelanggan.

Citra seperti apa yang ingin TeppanKui bangun kedepannya?

Kalau untuk citra kami ingin memastikan kenyamanan pelanggan pastinya, tapi dengan *Japanese ambience* gitu.

Adakah warna, simbol, atau elemen visual yang ingin digunakan untuk identitas visual TeppanKui nantinya?

Untuk warna masih sama dengan logo sekarang yaitu merah, hitam, dan krem. Untuk simbol atau elemen visual yang penting ada ornamen Jepangnya, ada ilustrasi api dan grillnya juga buat menggambarkan *live-cooking*.

Adakah gaya visual tertentu yang ingin digunakan pada identitas visual TeppanKui nantinya?

Gaya visualnya itu seperti *Japanese oriental* tapi yang modern.

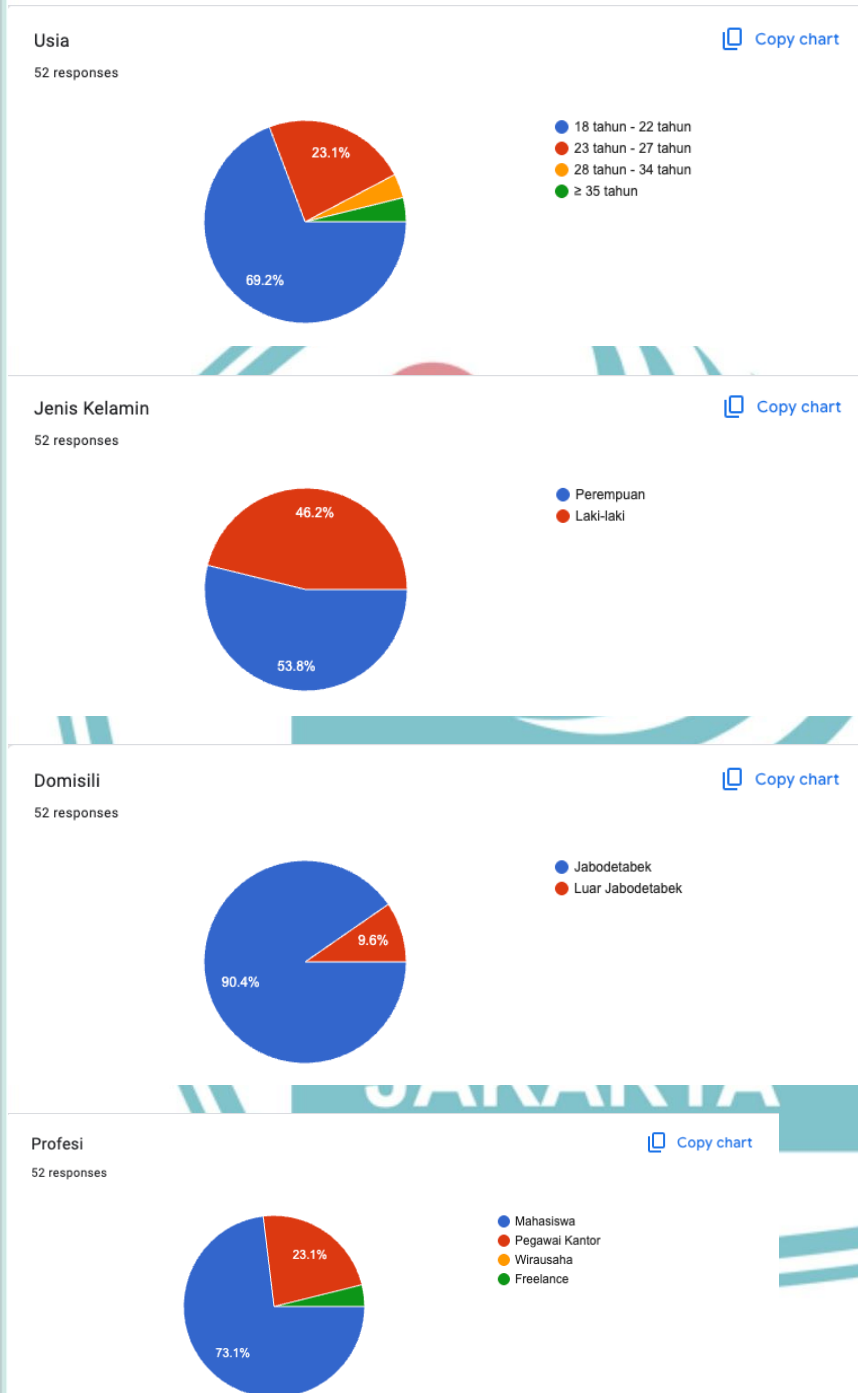


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 3. Transkrip Kuesioner *Consumer Insight*





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

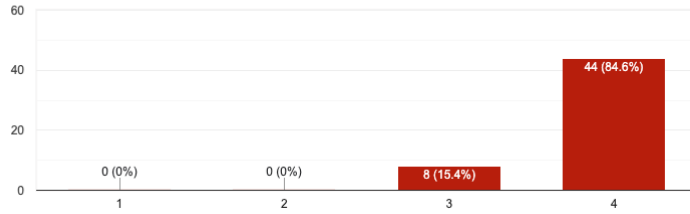
Hak Cipta :

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

Menurut saya identitas visual dibutuhkan oleh sebuah *brand*

[Copy chart](#)

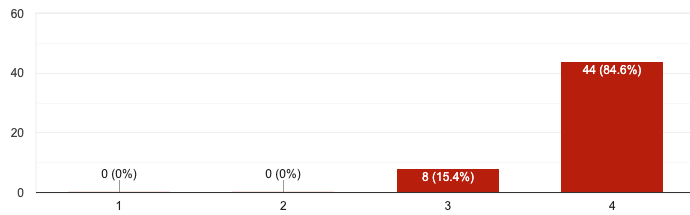
52 responses



Menurut saya identitas visual berpengaruh terhadap citra merek sebuah *brand*

[Copy chart](#)

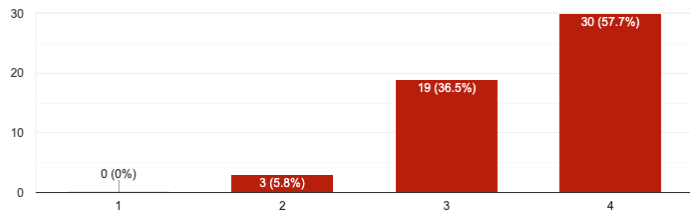
52 responses



Identitas visual sebuah *brand* mempengaruhi keputusan saya untuk membeli produk *brand* tersebut

[Copy chart](#)

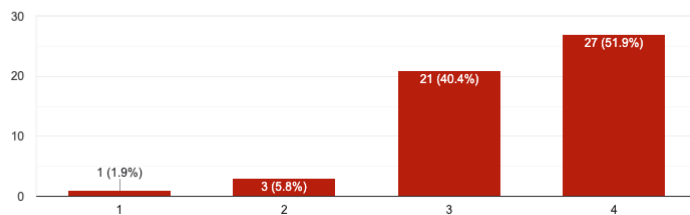
52 responses



Identitas visual sebuah *brand* mendorong saya untuk merekomendasikan *brand* tersebut kepada teman atau kerabat

[Copy chart](#)

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

Bagaimana pendapat Anda mengenai logo yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence (AI) Generate*?

52 responses

-
kurang bagus
Menurut saya, logo yang dibuat menggunakan AI terlihat kurang propper dan trlalu pasaran
Logo yg dibuat menggunakan AI bagus, hanya saja feel dan esensi dari makna logo tidak ada. Lebih baik membuat sendiri sesuai dengan personal branding bisnis
kurang setuju karena kreatifitasnya terbatas serta tidak berdasarkan riset yang mendalam tentang brand tersebut dalam pembuatan visual identitas seperti logo
Ga berkonsep, cacat secara visual, non original.
Menurut saya logo yang dibuat menggunakan AI tidak original dan tidak unik yang menghilangkan esensi dari logo itu sendiri
AI keren tp menurut saya kurang fleksibel dan kurang adanya rasa identitas karya di dalamnya, karena

Bagaimana pendapat Anda mengenai logo yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence (AI) Generate*?

52 responses

AI keren tp menurut saya kurang fleksibel dan kurang adanya rasa identitas karya di dalamnya, karena cumana generate berdasarkan kalimat saja, ini berdasarkan sebatas pengetahuan saya saja karena belum ngulik juga, mungkin untuk efisiensi waktu idmtu baik, namun untuk hal yang lebih complex belum terlalu yaa
Sangat membantu untuk mengumbang ide yang baik bagi para desainer
bad
Menurut saya penggunaan AI pada logo menyebabkan berkurangnya apresiasi terhadap pekerja seni dll
Menurut saya brand tersebut menjadi kurang kuat identitasnya, karena logo yang dibuat dengan ai membuat kesan kurang personal dan tidak ada cerita dibaliknya.
Kadang tidak sesuai prompt jd kurang cocok jika sebuah brand membuat logo menggunakan ai
meresahkan karena membuat brand yang memerlukan logo, tidak perlu menggunakan jasa kepada desainer lagi

Bagaimana pendapat Anda mengenai logo yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence (AI) Generate*?

52 responses

jelek, tidak menghargai orisinalitas dari karya hasil tangan sendiri
Biasanya kurang bagus
AI kurang dalam menangkap nuansa emosional dalam konteks branding, sehingga desain terasa kurang personal
Mengenai hal tersebut, proses yg dilalui oleh AI terlalu mudah digunakan sehingga proses pengembangan secara visual tidak secara alami memiliki hak tersendiri. Karena hasil generate tersebut merupakan hasil dari data umum untuk membuat sebuah visual. Lain dari itu, apabila hasil generate tersebut digunakan untuk sekedar membantu proses kreatif visual untuk didevelop, menurut saya itu sah saja karena belum masuk ketahap kepemilikan pembuat.
Sebenarnya ya bole bole aja, tp hanya untuk sbg referensi. dan finalisasinya bisa dikerjakan oleh desainer. karena, logo yg dibuat oleh AI tidak 100% sempurna
Kurang memiliki karakter / ciri khas, kurang unik & orisinal,



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

Bagaimana pendapat Anda mengenai logo yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence (AI) Generate*?

52 responses

Menurut saya logo yang dibuat dengan AI menjadikan sebuah brand kurang kreatif
Kurang humanis
Sangat tidak cocok digunakan pada bidang kreativitas
saya lebih suka logo yang dibuat manual
logo yang dibuat menggunakan ai menurut saya sangat tidak etis
Kurang bermakna
Belum profesional
Kreatif
AI generator bisa menjadi solusi cepat untuk logo sederhana, tapi untuk branding yang lebih kuat dan unik, peran desainer manusia tetap penting.

Bagaimana pendapat Anda mengenai logo yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence (AI) Generate*?

52 responses

Pendapat saya pribadi menggunakan AI untuk pembuatan logo itu tidak baik, terutama jika tidak berdasarkan riset, tidak dipastikan originalitasnya, dan hasilnya mudah untuk direkayasa atau dibuat-buat, misalnya logo sudah terbuat, kemudian saat menceritakan logo itu menjadi mudah untuk direkayasa
penting bagus
dapat membantu menemukan inspirasi👍
masih mentah, ga bisa dipake as is harus diolah lagi, fungsinya lebih ke reference atau sketch aj
kurang kreatif, sangat merusak unsur kreatifitas suatu art design.
Sangat merubah seni dan tergolong tidak autentik
kombinasi yang tepat akan membantu banyak hal untuk manusia
Masih kurang bagus

Bagaimana pendapat Anda mengenai logo yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence (AI) Generate*?

52 responses

Ada plus minusnya masing masing
kurang mantap, tidak memiliki kesan dan tidak mencerminkan restoran
Hasilnya lumayan ok tapi tetep ada cacatnya gitu
Such
Kemungkinan besar tidak dapat merepresentasikan citra brand
Tidak bagus karena makna dari brand tidak tersampaikan ke customer
Sangat riskan terhadap hak cipta dan bisa memungkinkan adanya plagiat atau kesamaan dengana brand lain karena tidak dibuat sendiri
Kurang proper karena kadang-kadang ada elemen yang kurang konsisten (hasil gagal generate)
kurang mencerminkan suatu khas dr sebuah brand



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

Bagaimana pendapat Anda mengenai logo yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence (AI) Generate*?

52 responses

Sangat riskan terhadap hak cipta dan bisa memungkinkan adanya plagiat atau kesamaan dengana brand lain karena tidak dibuat sendiri

Kurang proper karena kadang-kadang ada elemen yang kurang konsisten (hasil gagal generate)

kurang mencerminkan suatu khas dr sebuah brand

Saya kurang setuju. Karena pembuatan logo dengan ilustrasi manual lebih menghasilkan logo lebih bermakna

bagus dan efisien

Bagus utk sekedar referensi

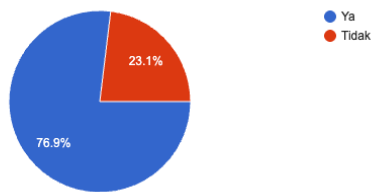
Kalau hasilnya bagus kenapa tidak, cuma kurang unik saja.

tidak orisinal

Apakah logo yang terbuat menggunakan AI mempengaruhi kepercayaan Anda terhadap sebuah merek?

[Copy chart](#)

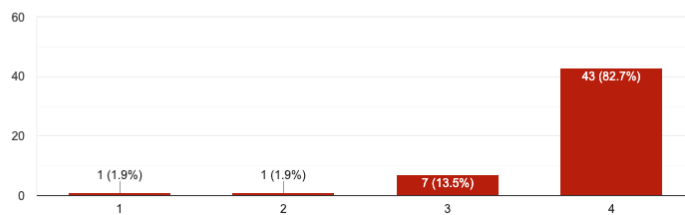
52 responses



Saya lebih menyukai logo yang dibuat secara manual dibandingkan yang dihasilkan oleh AI

[Copy chart](#)

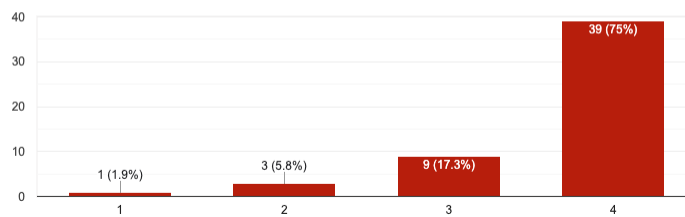
52 responses



Identitas visual yang dibuat dengan AI terasa kurang personal dan kurang mencerminkan keunikan restoran

[Copy chart](#)

52 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

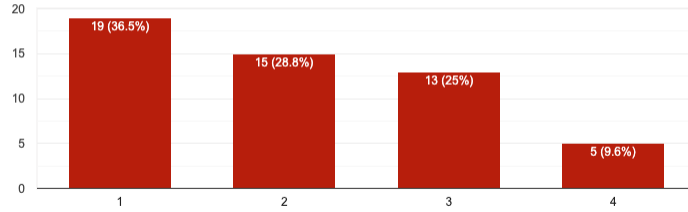
Hak Cipta :

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

Saya sering mengunjungi restoran Teppanyaki

[Copy chart](#)

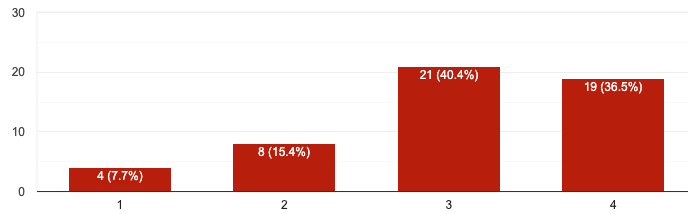
52 responses



Saya tertarik mengunjungi restoran Teppanyaki

[Copy chart](#)

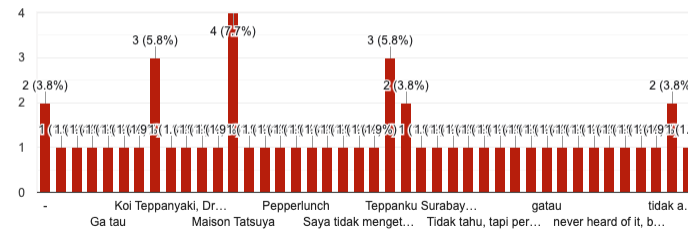
52 responses



Restoran Teppanyaki apa yang Anda ketahui?

[Copy chart](#)

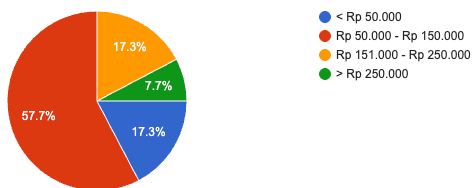
52 responses



Berapa kisaran harga menu di restoran Teppanyaki yang Anda ketahui?

[Copy chart](#)

52 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

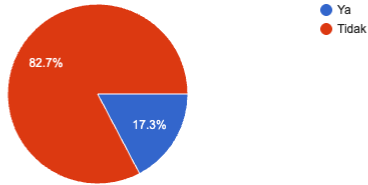
Hak Cipta :

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

Apakah Anda pernah mendengar tentang TeppanKui?

[Copy chart](#)

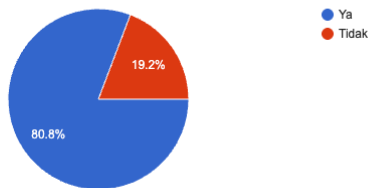
52 responses



Apakah logo TeppanKui saat ini terlihat menggunakan Artificial Intelligence (AI)?

[Copy chart](#)

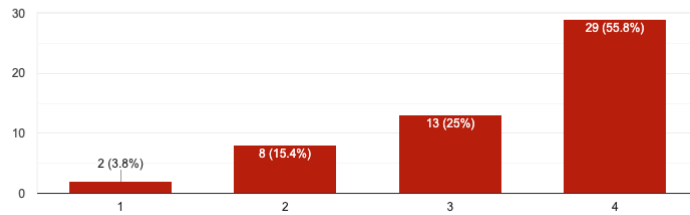
52 responses



Logo TeppanKui yang dibuat dengan AI terasa kurang merepresentasikan esensi restoran Teppanyaki

[Copy chart](#)

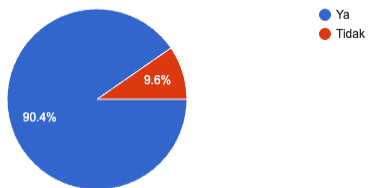
52 responses



Apakah TeppanKui memerlukan perancangan ulang identitas visual untuk merepresentasikan *brand* tanpa menimbulkan kendala terkait hak cipta?

[Copy chart](#)

52 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

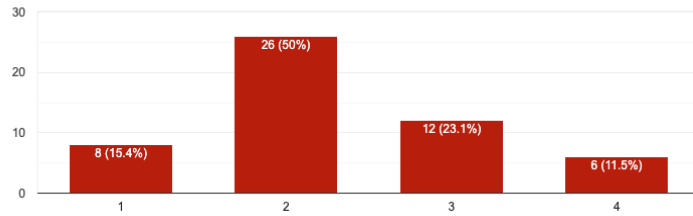
Hak Cipta :

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

Identitas visual TeppanKui saat ini terlihat lebih unik dibandingkan dengan restoran Teppanyaki lainnya

[Copy chart](#)

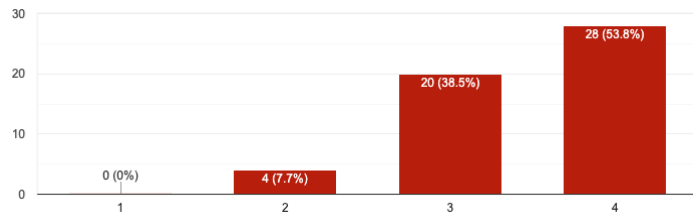
52 responses



TeppanKui membutuhkan elemen visual yang lebih khas dibandingkan restoran Teppanyaki lainnya

[Copy chart](#)

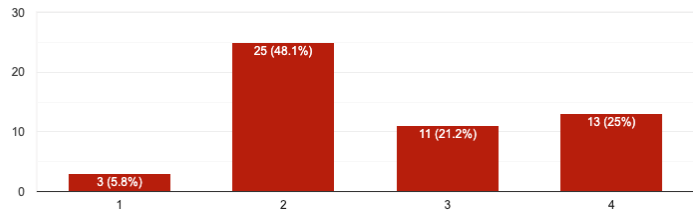
52 responses



Identitas visual TeppanKui yang berupa logo saat ini sudah mencerminkan konsep *live-cooking* Teppanyaki

[Copy chart](#)

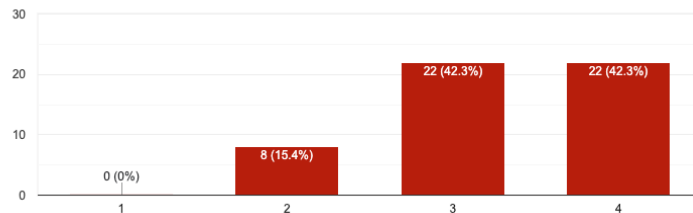
52 responses



Elemen visual seperti api, spatula, dan pelat besi penting untuk memperkuat *branding* TeppanKui

[Copy chart](#)

52 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

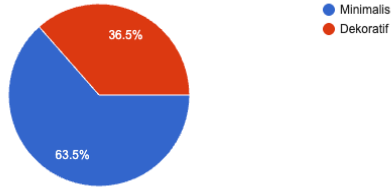
Hak Cipta :

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

Jenis logo apa yang cocok untuk merepresentasikan TeppanKui?

[Copy chart](#)

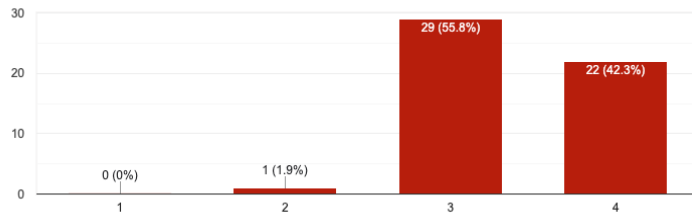
52 responses



Desain media pendukung TeppanKui seperti menu, poster, banner dan *sticker wrap* untuk kemasan sebaiknya mencerminkan pengalaman *live-cooking*

[Copy chart](#)

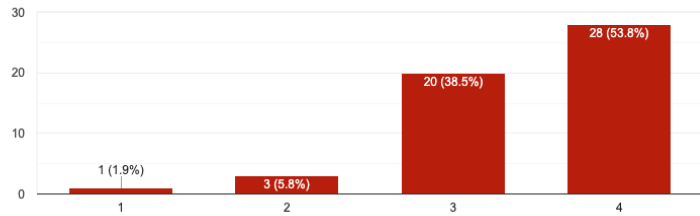
52 responses



Apron dan seragam karyawan yang dirancang sesuai konsep Teppanyaki dapat meningkatkan pengalaman makan

[Copy chart](#)

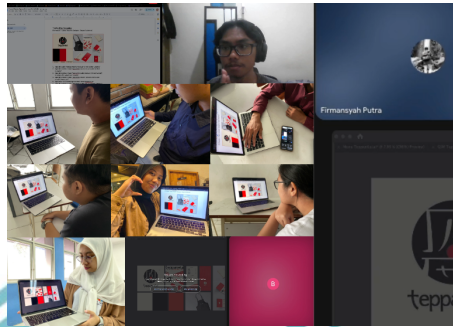
52 responses



Hak Cipta :

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

Lampiran 4. Transkrip Wawancara Tahap *Test*



(Kumpulan Dokumentasi *Testing*)

Nama Narasumber : Benito Rakan Qabus
Jenis Kelamin : Laki-laki
Jabatan : Pemilik TeppanKui
Tanggal Wawancara : 24 Juni 2025

Bold: Peneliti

Reguler: Narasumber

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Menurut gue udah ya, kayak yang dibilang tadi, cuman looknya agak premium aja di kelas untuk UMKM mungkin dari segi desainnya itu lumayan premium.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Kalau secara visual gue pribadi ngeliatnya menarik sih. Mungkin ada beberapa orang yang enggak terlalu suka desain simpel, cuman menurut gua simpelnya ini dia enggak terlalu simpel banget. Tapi lumayan eye-catching lah dari penempatan logonya itu dan font nya itu. Jadi orang mikirnya, ini kelas UMKM tapi dari logonya kayak menarik gitu lho. Karena kan namanya kuliner terus ada tempatnya gitu kan udah pasti brand positioning yang utama banget diliat adalah selain dari tempat, dari logo dia, ataupun sosial media. Dari segi disini gue liat ada book ordernya oke sih. Terlihat seperti simpel dan elegan.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Kalau menurut gue udah.



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

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Udah si menurut gue gak terlalu banyak warna juga jadi ga terlalu rame.

Apakah kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Kayaknya nggak jauh beda dari first impression pas gue ngeliat. Yang tadi gue omongin, “Wah, ini keren”. Lebih ke yang simpel elegan gitu gue suka.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Udah, pasti orang lihat dari logo, dari luar terlihat elegan pasti orang tertarik.

Apakah kesan pertama anda saat melihat logo TeppanKui?

Karena gue baru tau, gue kira warna itu tentang jepang, sisanya gambar aksara jepang aja, oh ternyata bisa sedetail itu dan menurut gue udah sangat cukup, gue ga expect bakal ada penjelasan 3 garis dari 3 bersaudara.

Apakah logo TeppanKui sudah menggambarkan restoran kuliner Jepang?

Udah kok.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Udah, kayak yang gue bilang barusan dari segi filosofi udah cukup banget terus udah sesuai juga sama visualnya.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Mudah, aman kok.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Udah sih, kayak keliatan dari warna merah yang ngenjreng banget dipaduin sama warna hitam sama krem gitu.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Mungkin sama-sama bisa dibaca tapi lebih ke brandingnya, logo B lebih ke jepang banget dengan bentukannya itu.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah sesuai dengan harapan?

Udah sesuai banget sih menurut gue karena di bayangan gua adalah bakal yang rame karena oriental Jepang classic. Ternyata oh ini ada desain yang lu buat lebih premiumnya dan gue suka.

Nama Narasumber : Adel

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Mahasiswa



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

Tanggal Wawancara : 24 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Dari keseluruhan sih udah.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Udah.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Udah, kalo ilustratif disini ada kayak gambar gambar makanan jepang gitu dalam bentuk ilustrasi dan sering liat kalo di jepang tipikal style itu begini desain-desain jepang.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Logo, media turunan, dan kesatuan sih udah oke.

Apakah kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Kesan sih cukup menarik dan menonjol, walaupun jepang biasanya kan agak sederhana gitu. Cuman ini yang bikin menonjolnya karena merah nya itu.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Logonya udah menarik.

Apakah kesan pertama anda saat melihat logo TeppanKui?

Kesannya sih cukup Jepang dan udah menggambarkan restoran jepang.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Filosofi udah.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Terbaca sih.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Udah keliatan banget.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Sebenennnya dua duanya bisa masuk secara visual, cuman yang B itu beneran logo.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Logo B karena lebih sederhana dan terbaca di berbagai media.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?



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

Logo B.

Nama Narasumber : Abimanyu
Jenis Kelamin : Laki-laki
Jabatan : Mahasiswa
Tanggal Wawancara : 23 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Kalau menurut saya sudah, brandnya berasa jepang karena satu, dia dominan berwarna merah karena bendera Jepang ikoniknya ada warna merah di tengah jadi itu yang giving it away. Kemudian, pemilihan font T-nya sedikit mirip pedang jadi keren sih cocok Japanese gitu.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Ya, saya setuju terlihat menarik. Design menu nya, menurut saya, clean dan tidak terlalu banyak elemen yang sesak.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Kalo menurut saya, ilustratif sih pasti ya, karena orang lihat covernya aja pasti udah kegambar jualan apa aja. Jadi kalo ilustratif, tentu saja. Kemudian, kalo modern, cukup modern karena design modern semakin kesini semakin banyak yang minimalis dan ga banyak elemen jadi menurut saya ini udah cukup modern dengan banyaknya blank space di belakang menu. Kemudian yang di pojok kanan bawah itu satu halaman warna merah dan di tengah ada logo aja, itu menurut saya udah modern. Kemudian untuk japanese oriental, dia sangat terlihat japanese dengan fontnya juga kayak kanji.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Menurut saya, color palette nya udah cocok banget, serta bagian yang krusial antara background, font, dan ilustrasinya itu beda warna. Saya lihat sih konsisten ya dari mockup. Udah cukup konsisten sih.

Apa kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?



© 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

Sangat ilustratif, dari melihat menu nya aja dan covernya sudah cukup membangkitkan appetite atau keinginan untuk makan, dan bisa memancing pelanggan untuk spend extra. Keren.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Udah cukup menarik secara visual, pasti kepikiran kalo ini brand Jepang karena posisinya di tengah jadi membuat saya reflek ini makanan Jepang. Dan udah keren dan menarik juga sih.

Apa kesan pertama anda saat melihat logo TeppanKui?

Saya tidak tahu apa yang saya rasakan tapi ketika melihat logo ini pertama kali saya langsung kepikiran Japanese oriental mungkin karena efek dari garis garisnya juga menurut saya.

Apakah logo TeppanKui sudah menggambarkan restoran kuliner Jepang?

Dari penjabaran dan bentuk-bentuk elemennya kayak ada yang tajam dan agak miring itu udah mencerminkan Jepang.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Iya, sudah sangat sesuai, terutama yang 3 bersaudara itu keren banget bisa diincorporate menjadi api itu keren.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Ya, sudah sangat bisa terbaca dari jauh, saya yakin pasti bisa terbaca.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Ya, sudah karena background dan warna pokoknya beda, terutama warna merah itu bener bener center of attention banget.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Lebih ke yang B, menurut saya yang A terlalu modern dan ilustrasi lebih ke elemennya yang digunakan kurang menggambarkan Japanese culture. Menurut saya terlalu 3D.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Menurut saya, logo B karena yang logo A terlalu ramai dan terlalu banyak elemennya jadi orang gatau mau fokusnya ke mana.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?

Pasti logo B. Dari keterbacaan, karakteristik, dan identitas lebih kuat.



© 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

Nama Narasumber : Rahmawati
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Mahasiswa
Tanggal Wawancara : 24 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Oke identitas visual dulu ya, menurutku udah menggambarkan makanan Jepang ya, dan udah Jepang banget, semua orang tau ini pasti Jepang dan karena ada elemen makanannya, pasti tau ini makanan, keseluruhan si udah menggambarkan itu.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Ya karena sangat kontras merah dan hitam dan krem jadi menarik karena makanan juga cocoknya pake warna-warna terangkan ya ngejreng.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Ya, ilustratif dapet banget karena dia sangat-sangat ilustratif, karena ilustrasinya juga cukup modern dan Japanese. Itu emang Jepang banget sih hampir semua makanan Jepang pasti ada itunya deh entah kenapa entah itu takoyaki, pokoknya intinya kalo beli ramen atau apa itu pasti ada elemen kayak gitunya gitu. Terus modernnya tadi dapet dari bentuk ilustrasinya karena dia simple ya, tapi masih ada karakteristik dari ilustrasinya juga gitu, jadi ilustrasinya simple tapi masih ada Jepang-jepangnya.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Sudah yang pertama dari warna yang kedua dari bentuknya yang minimalis terus yang Jepang juga.

Apa kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Jepang banget.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Sudah ya, sebenarnya lebih ke Jepang yang menarik gitu, sangat Jepang dan sangat menarik sekali.

Apa kesan pertama anda saat melihat logo TeppanKui?

Jepang ya lagi-lagi Jepang, Jepang yang modern yang minimalis.



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

Apakah logo TeppanKui sudah menggambarkan restoran kuliner Jepang?

Sudah, karena apa ya, warnanya merah dan ada ilustrasi makannya tadi si, ya itu udah jepang udah restoran kuliner Jepang.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Menurutku udah sesuai ya karena explorenya udah luas banget menggabungkan ke kenyataan gitu karena ga cuman digabunin dengan filosofi kulinernya aja tapi dengan filosofi usahanya juga.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Mudah.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Sudah banget, merah dan krem itu kontras dan hitam juga menambah ketegasan ya.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Mungkin secara visual si, yang kiri itu lebih kuliner ya tapi menurut saya itu bukan logo si jatuhnya, kayak poster, karena untuk logo kan harusnya simple dan menjadi mudah diingat ya, itu terlalu tidak simple, mungkin mudah diingat tapi tidak simple mungkin sulit diterapin ke elemen lain jadi kayakanya bukan logo sih.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Yang B.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?

B, karena simple.

Nama Narasumber : Wahyu

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Desainer Grafis

Tanggal Wawancara : 24 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Kalau dilihat dari gaya font sih, fontnya itu udah kelihatan apa ya, kayak model-model tulisan Jepang begitu ya, kayak huruf katakana terus di logonya ada semacam tulisan kanjinya. Dari situ secara kasat masa kayak langsung dia tuh dah pasti kelihatan ini pasti bernuansa Jepang.

Hak Cipta :

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

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Udah menarik sih, karena dari gambar-gambarnya kan ada gambar icon makanan ini, kalo dari poster kelihatan ini simple ya, ini berarti lebih ngasih tau ke menu-menu nya apa aja ya. Kalau dari bentuknya si menarik karena kelihatan apa menu-menunya, soalnya yang ditonjolin kan apa yang ada di TeppanKui, kayak saya ini, tadi kan belum tau banget nih teppanyaki apa, dengan kamu memunculkan itu orang jadi menarik gitu kayak, teppanyaki apa ya, jadi mikir ni, makanannya apa ya. Ternyata ada gambar kayak beef kayak tadi kalo misal aku ga tau mungkin aku skip dulu gitu, kalo misalnya aku tau dari dalam ada gini-gini aku bisa mikir mungkin tertarik untuk beli.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Ok, kalau ilustrasi modern udah cukup ya karena gayanya itu flat, yang dimana di desain modern ini banyak yang pakai flat design itu sudah cukup bisa di bilang modern, untuk Japanese nya karena kelihatanya dari merahnya juga sih, dari merahnya warna merah mungkin agak-agak rancuh dikit kalo dibandingin sama mungkin, takutnya kepikiran dari warna makan-makan chinese juga merah, tapi kalo digabungin secara keseluruhan dari tipografi mungkin ada logonya juga dan elemen-elemen Jepangnya itu kelihatan.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Dari kesatuan sudah cukup ya karena repetisi yang sama dengan warna yang sama jadi tidak banyak perubahan yang gimana jelas gitu apa disampaikan.

Apa kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Paling kesanya lebih ke kayak, lebih ke makanannya ya, ini makanan jepang nih, tau nih makanan Jepang, dengan dibalut gaya design pake ilustrasi lebih keliatan kayak lucu sih, kayak maksudnya biasanya kan kayak kalo kayak poster-poster yang sering itukan langsung gambarnya gambar makanan gitu, ini ilustrasi gitu dengan gaya minimalis.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Kalau dibilang menarik, menarik ya karena tadi ya bentuknya yang unik, bahkan saya lihat awal tuh kayak aksara kanji gitu padahal bukan ya, nah itu menariknya

Hak Cipta :

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

disitu dan ini kan kalau secara keseluruhan dari tulisan TeppanKui dari situnya. Udah menarik karena warnanya gak banyak, cuman dua. Jadi dimata juga kelihatan enteng gitu untuk dilihat simple dan gak terlalu banyak, ini simple tapi cuman dua warna doang jadi enak.

Apa kesan pertama anda saat melihat logo TeppanKui?

Ya itu tadi Jepang banget.

Apakah logo TeppanKui sudah menggambarkan restoran kuliner Jepang?

Sudah, karena balik tadi ya udah mirip-mirip aksara tulisan Jepang itu tadi ada titik merah di tengah, itu emang langsung kepikiran kayak kuliner Jepang gitu.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Secara filosofi dan visual sudah cukup ya karena tadi sudah jelas dari maksud bentuk-bentuk dari gari-garis ini yang ternyata bukan huruf ya kalo secara filosofis dan bentuk sudah masuk sih apalagi kan dari filosofinya sendiri kayak tadi tiga orang segala macam itukan bingung ya kadang mau dibikin tapi kamu bisa eksekusi dengan bentuk aksara Jepang itu udah sangat cocok dengan temanya gitu, eksekusinya pas.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Bisa dibilang mudah dibaca ya karena walaupun emang gaya-gayanya seperti tulisan Jepang kayak katakana gitu tapi masih kelihatan jelas banget sih gak yang susah-susah banget.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Ok, kalo dari kontras itu cukup jelas ya karena backgroundnya sendiri kan warna putih dan warna fontnya itu warna hitam dan si warna-warna ilustrasinya yang warna merah jadi udah keliatan banget, jadi mudah dibaca bisa dibedakan bentuk-bentuknya, jadi itu kontras sekali sama backgroundnya ya.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Kalau dari Jepang jelas yang logo B kalo yang logo A itu keliatanya kontras banget ya, itu ya tau si mungkin kayak dari dia itu mau ngasih tau kalo itu live cooking atau mungkin malah kepikiran kayak orang biasa gitu ada yang masak sendiri ada yang dimasakin, terus dari Jepang-jepangnya si mungkin dari elemen ini ya yang setengah lingkaran warna merah ini sama awan-awanya ini. Cuman



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

untuk sebuah logo dengan sekompleks ini tuh bakal sulit untuk pengaplikasiannya nanti.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Secara visual yang logo B ya, karena tadi simple enak dimata gampang dimengerti gampang diketahui ini temanya nya apa kalo logo A ini terlalu kompleks kayak harus lebih teliti lagi gitu, kek lama gitu, jadi untuk misalnya kayak kita pertama ngeliat logonya gitu mungkin logo B tuh kayak nol koma sedetik udah ngerti gitu itu dari masakan restoran Jepang gitu.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?

Dari aku sih logo B ya, karena yang tadi lebih merepresentasikan Jepangnya lebih kuat dan lebih keras gitu, lebih simple dan lebih mudah dimengerti, jadi kita untuk branding pasti harus gampang dimengerti konsumen.

Nama Narasumber : Azhar

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Mahasiswa

Tanggal Wawancara : 24 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Sudah kok, sudah lumayan menarik.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Japanese oriental sudah, ilustratif dan modern juga sudah.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Sudah. Sangat sesuai sekali, tidak ada yang beda-beda sendiri.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Sangat kontras ya, jadi mungkin kalau orang lihat dari luar kayak wah apa ini merah-merah. Sangat kelihatan sih.

Apa kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Yang kayak saya bilang tadi kontras banget.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Sangat filosofis ya, menurut saya sudah Jepang banget jadi bagus, menarik.



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

Apa kesan pertama anda saat melihat logo TeppanKui?

Kesan pertama, Jepang banget. Keliatan dari bentuk-bentuknya kayak huruf kanji gitu ya.

Apakah logo TeppanKui sudah menggambarkan restoran kuliner Jepang?

Sudah, apalagi kan TeppanKui teppanyaki restoran Jepang pastinya.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Sudah, sudah sangat filosofis.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Untuk logo atau teksnya? Oh teksnya sudah terbaca kok.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Sudah ya tadi.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Yang B. Karena yang B sudah sangat orisinal, kita juga ga ngedukung AI terutama sebagai desainer grafis jadi menurut saya yang B sudah menggambarkan kuliner Jepang sekali.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Yang B pastinya, karena sekali lagi yang A kan AI.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?

Sudah pasti yang B karena saya yakin desainer grafisnya sudah merancang cukup lama sedangkan yang A kan digenerate dalam beberapa menit saja.

Nama Narasumber : Abib

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Mahasiswa

Tanggal Wawancara : 23 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Kalau dilihat dari ilustrasinya sih sudah menggambarkan ya.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Sudah dong. Identitas visualnya udah menarik, karena dari warnanya, dari ilustrasi-ilustrasinya, dan susunan-susunan layoutnya.



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

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Ilustratif tentu ya, karena ada ilustrasi dari makanannya, modern terlihat dari layoutnya.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Kalau kesatuan sudah ya karena saya lihat disini palet warnanya cukup tiga, dan warna merah yang diterapkan secara keseluruhan membangkitkan nafsu makan. Terus dari media media turunannya, dari logonya juga, jadi semuanya hitam merah. Menurut saya sudah unity sekali ya.

Apa kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Seru ya, modern gitu.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Dilihat dari maknanya sudah sangat menarik sih, sudah menggambarkan perusahaan ini.

Apa kesan pertama anda saat melihat logo TeppanKui?

Kesannya, saya cukup tertarik si, karena saya jarang melihat logo makanan Jepang yang seperti ini. Biasanya logo restoran Jepang sekedar fokus ke produknya doang, misalnya restoran ramen ya logonya ramen, produknya sushi gambar logonya juga sushi.

Apakah logo TeppanKui sudah menggambarkan restoran kuliner Jepang?

Kalau orang tau maknanya ya sudah, tapi kalo pertama kali lihat kayaknya masih menerka-nerka ini toko Jepang apa ya.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Menurut saya sih sudah ya, kan tadi sudah dijelasin sama mba makna-maknanya. Jadi saya bisa paham si kayak, oh filosofinya begitu, jadi cocoklah pas.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Sudah mudah dibaca.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Warnanya sudah, apalagi hitam dan merah satunya gelap dan satunya terang sekali, dan warna krem sebagai background jadi menurut saya sudah kontras si.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?



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

Menurut saya logo A itu terlalu ramai, dia tidak efektif dan tidak applicable untuk ditaruh di media-media kecil gabisa gitu. Jadi menurut saya logo B karena lebih mencerminkan logo gitu. Kalo A tuh kayak agak malas gitu soalnya pake AI dan keliatan itu berantakan.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Kalo secara visual logo ya logo B seperti yang saya bilang tadi ya.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?

Logo A, tidak mungkin saya pilih. Jadi logo B ya.

Nama Narasumber : Vina

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Mahasiswa

Tanggal Wawancara : 23 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Iya dari visual ilustrasi, garis-garis, dan pemilihan warna itu udah Jepang banget sih.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Menarik sekali.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Sudah mencerminkan ilustratif, terus modern juga, sama Japanese oriental juga udah sih.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Kalo yang saya lihat dari penggunaan palet warna, visual lainnya, sudah.

Apa kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Menarik, kayak resto Jepang mahal simple gitu, udah ok.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Menarik banget.

Apa kesan pertama anda saat melihat logo TeppanKui?

Tadi sih kayak restoran Jepang yang mahal gitu.

Apakah logo TeppanKui sudah menggambarkan restoran kuliner Jepang?



© 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

Sudah terlihat dari logonya dan pemilihan fontnya.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Sudah sesuai banget ya filosofi dan visual logonya.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Iya mudah dibaca.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Sudah.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Ya logo B, soalnya logo A walaupun keliatan agak Jepang tapi bisa aja itu kayak aliran sungai ya.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Logo B lebih menarik karena sebagai logo, logo A terlalu ramai dan kayak ga ada filosofi yang kayak tadi usaha keluarga, tiga bersaudara gitu gitu.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?

Ya logo B dong.

Nama Narasumber : Firmansyah

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Desainer Grafis

Tanggal Wawancara : 24 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Ya, sudah pastinya. Kayak oh ini makanan Jepang, dari logo warnyanya itu yang si buletan merah itu somehow orang tuh ngeasosiasiin itu sama Jepang gitu. Terus sama si fontnya sih udah.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Secara keseluruhan, menarik sih soalnya dari *eyecatching* Jepang banget itu udah oh iya nih makanan Jepang gitu, langsung dapet gitu. Ga usah kita mengira ngira, ini makanan apa ya? Dengan kuratan garis di logonya dan warna dan fontnya ga mungkin gua bisa nebak kalo ini masakan Perancis kan kayaknya ga sih. Udah cukup oke sih.



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

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan *ilustratif, modern, dan Japanese oriental*?

Kalo dari segi itu, ya udah. Tapi sebenarnya menurut gue masih berpotensi untuk dikulik lagi si. Kayak misalnya dari pemilihan font boleh sama tapi mungkin agak yang lebih gendut gitu.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Kalo dilihat dari pinterest kan Jepang tuh simple simple gitu, jadi mungkin bisa diimprove lagi simple tapi ilustrasinya yang agak detail gitu.

Apa kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Udah masuk si, sebenarnya udah ok. Menurut gue kalo dari segi, ini restoran Jepang, ya udah masuk sih. Cuman mungkin improvement kecil tadi sih.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?

Ok sih. Kan tadi makanya yang gua ngomong diawal, udah ok kok. Masuk sih.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Ok paling saran gue bisa lebih dibikin simple gitu.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Mungkin paling komentar gua agak diregangin dikit si soalnya fontnya agak tipis terus rapet jadi kerningnya di lebarin aja paling dikit. Kayak paling 50-100 gitu. Udah ok si paling itu doang kalo font.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Oh sangat jelas. Merah hitam ya masuk si, dan ya emang rata rata si gitu ya untuk Jepang.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Gua tetep ga suka yang sebelah kiri si AI meskipun terlihat lebih gimana gitu kan jadi wah apa gimana gitu cuman balik lagi ini si AI ini ga bikin sesuai prinsip logo gitu. Logo kan ada prinsipnya ya bikinnya. Dia apa aja dimasukin kan, mungkin sebagai poster masih ok, atau sebagai dekoratif kayak bendera bendera somehow atau sablonan baju, masih ok. Cuman kalo di logo terlalu literal. Ga yang gimana ya, logo kan simbolisme gitu kan.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Udah paling ya itu tadi.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?



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

Gua akan tetap milih B sih.

Nama Narasumber : Son

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Desainer Grafis

Tanggal Wawancara : 24 Juni 2025

Apakah identitas visual secara keseluruhan sudah menggambarkan sebuah brand kuliner Jepang?

Kalo dilihat dari tipografi maupun logogram sudah terlihat ya, karena disini saya melihat kayak ada gerbang gitu yang di Jepang. Yang bentuk persegi itu, terus huruf huruf Jepangnya juga, kanjinya. Tercermin juga di logotypenya dan sudah sangat sih menggambarkan ini Jepang banget. Kalo warna dan medianya, karena ini kan menjual daging juga ya mungkin mayoritasnya, jadi menggambarkan daging gitu sih karena merah itu identik dengan daging dan hitam itu identik dengan pangangan. Sangat menggambarkan sih.

Apakah identitas visual TeppanKui secara visual sudah terlihat menarik?

Menarik sih, kalau saya lihat di jalan pasti saya tertarik sih. Ini tuh brand apa, kalo begitu saya tau tulisannya TeppanKui pasti saya akan datang sih.

Apakah identitas visual TeppanKui sudah mencerminkan ilustratif, modern, dan Japanese oriental?

Sudah sih. Modern, Japanesnya kental dari tulisannya, orientalnya juga kelihatan ya dari penggunaan yang seperti gapura di Jepang itu.

Apakah identitas visual TeppanKui secara keseluruhan sudah memiliki kesatuan?

Sudah, baik penggunaan warna maupun logonya sudah mencerminkan dari identitas logonya itu sendiri sih. Karena kan mayoritas itu menggunakan merah, hitam, dan krem.

Apa kesan anda terhadap identitas visual TeppanKui?

Pasti saya melihat ini kayak brand yang mewah ya, tapi juga brand anak muda usia 25 keatas, yang ditempati untuk nongkrong gitu sama temen. Sama keluarga juga.

Apakah logo TeppanKui sudah terlihat menarik?



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

Kalo saya melihatnya tanpa logotype, kurang ya, tapi karena ada logotype itu jadi menggambarkan restoran Jepang sih. Karena dimana lagi menjual teppan.

Apakah filosofi sudah sesuai dengan logo TeppanKui?

Sudah, dari api, meja besi, dan yang lain sudah sesuai sih. Bahkan diperkuat dengan logotypenya itu makin memberikan pesan sangat sesuai.

Apakah logotype TeppanKui mudah dibaca?

Cukup mudah ya, tapi ada yang K nya itu agak nyaru dan T nya bisa merepresentasikan sesuatu kalo dari jauh. Tapi kalo dari dekat sangat jelas. Jadi aman sih logotypenya.

Apakah palet warna TeppanKui sudah mencerminkan kontras?

Sudah sangat mencerminkan kontras dan sudah sesuai dengan TeppanKui itu sendiri ya, Jepang, modern dan simple.

Jika dibandingkan dengan logo A (logo AI), logo mana yang lebih menggambarkan kuliner Jepang?

Kalo yang menggambarkan kuliner Jepang yang di A ya, cuman kalo logo ya di B. Karena yang A kan terlalu kompleks ya, untuk jadi sebuah logo itu kayaknya tidak mudah untuk diaplikasikan juga. Kalo yang di B ini ketika diaplikasikan ke media yang lain akan tetap sama dan mungkin akan menjadi top of mind orang orang yang berkunjung ke TeppanKui.

Logo mana yang lebih menarik secara visual?

Kalo menarik secara visual yang A ya, tapi bagi saya yang suka simple dan apalagi logo, ya itu di B. Kalo visualnya ya emang agak kompleks ya yang di A itu.

Jika harus memilih, logo mana yang akan Anda pilih?

Pasti B sih. Walaupun A bagus, dalam arti bisa menggambarkan teppanyaki, tapi as a logo ya B.



Hak Cipta :

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

Lampiran 5. Hasil Periksa Plagiarisme



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102525346

6% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 5% Internet database
- 1% 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	1%
	Internet	
2	123dok.com	<1%
	Internet	
3	docplayer.info	<1%
	Internet	
4	kc.umh.ac.id	<1%
	Internet	
5	repository.dinamika.ac.id	<1%
	Internet	
6	repository.wima.ac.id	<1%
	Internet	
7	stiemuttaqien.ac.id	<1%
	Internet	
8	Ari Rimbawan, I Kadek Adi Putra Wijaya, I Nyoman Yoga Sumadewa, Ni...	<1%
	Crossref	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6. 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

