



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LAPORAN TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BATAPIS CHIPS SEBAGAI CAMILAN INOVATIF LOKAL



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

Oleh:

SILVA MARLIANA

2106421051

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

DEPOK

2025



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan 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 Batapis Chips
Sebagai Camilan Inovatif Lokal
Penulis : Silva Marliana
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

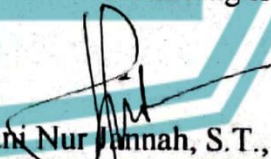
**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 30 Juni 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I


Marta Eriska, M. Sn
NIP. 5200000000000000641

Dosen Pembimbing II


Fani Nur Annah, S.T., M.Si
NIP. 199106232022032014



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BATAPIS CHIPS SEBAGAI CAMILAN INOVATIF LOKAL

Oleh:

SILVA MARLIANA
2106421051

Disahkan:

Depok, 15 Juli 2025

Penguji I

Penguji II

Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds
NIP. 520000000000000090

Fitri Nur Ardiantika, S.I.Kom., M.Si
NIP. 199004032022032011

Kepala Program Studi
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

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

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan

Dr. Zulkarnain, S.T, M.Eng.
NIP. 198405292012121002



Hak Cipta :

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

**Perancangan Identitas Visual Batapis Chips
sebagai Camilan Inovatif Lokal**

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.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, Juli 2025

Yi



Si 9F2DCAK0093187810

2106421051



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Batapis Chips merupakan produk camilan inovatif lokal berbahan dasar batang pisang yang memiliki potensi besar dalam industri makanan lokal. Namun, meskipun memiliki keunikan dan nilai inovatif, Batapis Chips menghadapi kendala dalam mengembangkan usahanya, yaitu identitas visual yang belum otentik, orisinal dan masih adanya miskonsepsi logo terhadap produk yang dijual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang identitas visual guna membangun citra merek dan membangun *brand awareness* Batapis Chips sebagai camilan inovatif lokal. Pendekatan yang digunakan adalah *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data diperoleh melalui wawancara kepada target konsumen Batapis Chips, observasi kompetitor produk sejenis, serta studi literatur. Konsep desain identitas visual Batapis Chips ini menekankan unsur lokalitas, keunikan bahan baku, serta menyesuaikan karakter target pasar usia 15–45 tahun dengan mengusung tema *playful*, ekspresif serta elemen batang pisang. Penggunaan warna hijau, kuning, dan coklat mencerminkan bahan utama, yaitu batang pisang, dengan citra *playful* dan ekspresif. Desain menggunakan gaya ilustrasi *flat* desain dan tipografi jenis sans serif untuk mendukung citra *brand* yang ramah dan *playful*. Hasil akhir dari perancangan ini diharapkan mampu menciptakan identitas visual yang lebih kuat, membedakan produk dari kompetitor, serta merepresentasikan keunikan Batapis Chips sebagai camilan inovatif lokal.

Kata kunci: Identitas visual, *Brand Awareness*, UMKM, Desain Grafis, Batapis Chip



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

Batapis Chips is an innovative local snack product made from banana stems, which holds great potential in the local food industry. However, despite its uniqueness and innovative value, Batapis Chips faces challenges in business development, particularly in having a visual identity that is not yet authentic or original, and a logo that often leads to misconceptions about the product being sold. This research aims to redesign the visual identity to build brand image and increase brand awareness of Batapis Chips as an innovative local snack. The approach used is design thinking, consisting of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were obtained through interviews with Batapis Chips' target consumers, observations of similar product competitors, and literature studies. The design concept of Batapis Chips' visual identity emphasizes elements of locality, the uniqueness of the raw material, and aligns with the character of the target market aged 15–45 years by adopting a playful and expressive theme with visual elements derived from banana stems. The use of green, yellow, and brown colors represents the main ingredient—banana stem—while also conveying a playful and expressive image. The design employs a flat illustration style and sans-serif typography to support a friendly and playful brand image. The final outcome of this design is expected to enhance visual appeal, strengthen a more authentic and original brand image, and make Batapis Chips more competitive in the local snack market.

Keywords: *Visual Identity, Brand Awareness, UMKM, Graphic Design, Batapis Chips*



Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Batapis Chips Sebagai Camilan Inovatif Lokal”. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan selama penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Bapak Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku ketua jurusan Teknik Grafika Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta.
4. Ibu Marta Eriska, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Materi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.
5. Ibu Fani Nur Jannah, S.T., M.Si., sebagai Dosen Pembimbing Teknis yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan tugas akhir.
6. Kepada Elsa Fajriah selaku kakak penulis yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
7. Arina, Adelia, Syalu, dan Puput selaku teman seperjuangan penulis yang telah menghabiskan waktu bersama dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan.
8. Kepada Vanesa, Dendi, Infan, Ghani, Karei, Anggi, Zilan, Jaenet, Nepa dan Raka yang telah bersedia menemani serta mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyusun laporan tugas akhir meski terhalang oleh jarak.
9. Teman-teman Desain Grafis B yang telah bersama-sama menjalani perkuliahan dan saling membantu penyusunan laporan tugas akhir.



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

10. Sastia Nurlianti dan Muhammad Ilham selaku pemilik Brand Batapis Chips yang telah bersedia menjalin kerjasama dan mempercayai penulis sebagai desainer dalam merancang identitas visual Batapis Chips.
11. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis terbuka dan menerima setiap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Depok, 8 Maret 2025

Silva Marliana

**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 ISI

ABSTRAK	iii
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	5
2.1 <i>Branding</i>	5
2.2 <i>Brand Awareness</i>	5
2.3 Identitas Visual	6
2.4 Logo	7
2.5 Elemen Desain	12
2.6 Prinsip Desain	14
2.7 <i>Design Thinking</i>	15
2.8 SWOT	16
2.9 Teori Gestalt	16
2.10 <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	17



Hak Cipta :

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

BAB III METODE PERANCANGAN.....	18
3.1 Metode Riset Desain	18
3.2 Metode Penelitian.....	18
3.3 Metode Pengumpulan Data	19
3.3 Data dan Analisis.....	20
3.3.1 Profil Klien.....	20
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	22
3.3.3 Kompetitor.....	23
3.3.4 <i>Consumer Insight</i>	27
3.3.5 Analisis STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>)	28
3.3.6 Analisis SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>)	29
3.4 Arahkan Kreatif.....	30
3.4.1 <i>Creative Brief</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	32
4.1 Konsep Visual	32
4.1.1 <i>Mindmapping</i>	32
4.1.2 <i>Moodboard</i>	33
4.2 Proses Desain	37
4.2.1 Sketsa Manual	37
4.2.2 Digitalisasi.....	38
4.2.3 <i>Testing</i>	40
4.2.4 <i>Final Artwork</i>	41
4.2.4.1 Kerangka Logo	42
4.2.4.2 Warna	43
4.2.4.3 Tipografi.....	43



© 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

4.2.4.4 Penerapan Prinsip Desain	46
4.2.5 Penerapan Teori Gestalt	47
4.2.4.6 Ukuran Minimal Logo	47
4.2.4.7 <i>Clear Space</i>	48
4.2.4.8 Sistem Grid	48
4.2.4.9 <i>Correct and Incorrect Use Logo</i>	49
4.2.4.10 Maskot	50
4.2.4.11 <i>Supergraphic</i>	52
4.3 Media Pendukung	53
4.3.1 Media Utama	53
4.3.2 Media Turunan	54
4.4 Pertimbangan Produksi	57
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62



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 2. 1 Logo Coca-Cola	9
Gambar 2.2 Logo CNN	10
Gambar 2.3 Logo Apple.....	10
Gambar 2.4 Logo Coca-Cola	11
Gambar 2.5 Logo KFC.....	12
Gambar 3. 1 Rapat Pembuatan Batapis Chips	20
Gambar 3.1 Logo lama Batapis Chips	21
Gambar 3.2 <i>Similarity</i> logo Batapis Chips.....	21
Gambar 3.3 Varian rasa Batapis Chips	22
Gambar 3.4 Logo Rumah Pisang Blora	23
Gambar 3.5 Kemasan Gedhebog Pisang.....	23
Gambar 3.6 Logo Gdhebog Crispy	24
Gambar 3.7 Kemasan Gdhebog crispy.....	25
Gambar 3.8 Logo Gdhebog Crispy.....	26
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	32
Gambar 4.2 <i>Project Profile Board</i>	34
Gambar 4.3 <i>Past Project Profile Board</i>	34
Gambar 4.4 <i>Past Project Profile Board</i>	35
Gambar 4.5 <i>Partner Profile Board</i>	35
Gambar 4.6 <i>Partner Profile Board</i>	36
Gambar 4.7 Sketsa manual.....	38
Gambar 4.8 <i>Desain Komprehensif 1</i>	38
Gambar 4.9 <i>Desain komprehensif 2</i>	39



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 4.10 Desain Komprehensif 3	39
Gambar 4.11 Desain Komprehensif 4	40
Gambar 4.12 Desain terpilih	41
Gambar 4.13 Desain terpilih revisi	41
Gambar 4.14 Desain terpilih revisi	42
Gambar 4.15 Kerangka logogram	42
Gambar 4.16 Warna <i>Brand</i>	43
Gambar 4.17 <i>Font</i> Banger Regular	44
Gambar 4.18 Pengaplikasian <i>Font</i> Banger Regular	44
Gambar 4.19 <i>Font</i> Poppins	45
Gambar 4.20 Pengaplikasian <i>Font</i> Poppins 1	45
Gambar 4.21 Pengaplikasian <i>Font</i> Poppins 2	45
Gambar 4.13 ukuran logo	47
Gambar 4.14 Clear space	48
Gambar 4.15 Sistem Grid	48
Gambar 4.16 <i>Correct use</i>	49
Gambar 4.17 <i>Incorrect use</i>	49
Gambar 4.18 Maskot	50
Gambar 4.19 Penerapan maskot	51
Gambar 4.20 Supergrafis	52
Gambar 4.19 GSM	53
Gambar 4.20 Label kemasan toples	54
Gambar 4.22 X banner	54
Gambar 4.23 Kartu nama	55
Gambar 4.24 Sosial media Instagram	55



Hak Cipta :

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

Gambar 4.25 Gantungan kunci	56
Gambar 4.26 Gantungan kunci	56





Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis kompetitor 1	24
Tabel 2. Analisis Kompetitor 2	25
Tabel 3. Analisis Kompetitor 3	26
Tabel 4. Matriks SWOT	29
Tabel 5. <i>Creative Brief</i>	30
Tabel 6. <i>Key Visual Mindmap</i>	33





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.....	65
Lampiran 2. Transkrip wawancara Pemilik Usaha	67
Lampiran 3. Transkrip wawancara Testing.....	69
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara.....	72
Lampiran 5. Hasil cek plagiarisme.....	75
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup.....	75





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah usaha penyediaan makanan dan minuman pada tahun 2023 mencapai 4,85 juta, meningkat 21,13 persen dibandingkan tahun 2016. Pertumbuhan ini mencerminkan tingginya tingkat persaingan dalam industri makanan. Agar dapat bertahan dalam persaingan ini, penyedia usaha dituntut agar semakin inovatif dalam menciptakan produknya. Seiring dengan meningkatnya permintaan masyarakat terhadap camilan yang inovatif dan berkualitas, Indonesia memiliki sumber kekayaan alam yang beragam dan melimpah. Hal ini dapat dimanfaatkan ke dalam banyak bidang industri, salah satunya pemanfaatan bahan pangan lokal menjadi produk makanan inovatif. Produk makanan inovatif tercipta dari bahan pangan lokal yang biasanya tidak pernah terpikirkan akan menjadi produk yang bermanfaat karena begitu melimpahnya bahan tersebut. Contoh batang pisang, umumnya batang pisang dianggap sebagai limbah yang tidak bermanfaat dan hanya berakhir sebagai bahan pakan ternak. Keterbatasan pengetahuan akan pemanfaatan batang pisang menjadi perhatian pemilik *brand* Batapis Chips dalam mengembangkan produk camilan inovatifnya.

Batapis Chips adalah produk camilan keripik lokal berbahan dasar batang pisang. Banyaknya limbah batang pisang yang terbuang begitu saja menjadi perhatian utama Batapis Chips dalam mengembangkan usahanya. Dari proses uji coba yang panjang dan mengalami *trial and error*, Batapis Chips berhasil memanfaatkan batang pisang yang biasanya hanya dimanfaatkan sebagai pakan ternak menjadi produk keripik renyah dan gurih. Hal ini menjadikan produk Batapis Chips sebagai produk inovatif di masyarakat.

Keberhasilan Batapis Chips menciptakan camilan inovatif lokal tidak menjadikan *brand* ini serta merta terhindar dari tantangan. Salah satu bentuk dari tantangan tersebut adalah kesadaran merek serta identitas visual yang belum otentik yaitu masih menggunakan logo yang diambil dari internet yang menjadikannya tidak memiliki pembeda dengan produk lain secara visual. Meskipun Batapis chips memiliki keunggulan, namun minimnya elemen visual yang konsisten dan



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

representatif menyebabkan Batapis Chips belum mampu menciptakan daya tarik visual yang efektif. Desain logo yang kurang mencolok, kemasan yang belum optimal, serta tidak adanya panduan identitas visual yang terstandar membuat produk ini sulit dikenali dan diingat oleh konsumen.

Identitas visual, yang mencakup elemen-elemen seperti logo, warna, tipografi, dan desain kemasan, berfungsi sebagai representasi visual dari citra dan nilai sebuah merek. Batubara et al.(2023) yang menyatakan bahwa identitas visual yang dirancang dengan baik dapat memperkuat posisi merek di benak konsumen, serta membedakan produk dari pesaing di pasar. Beberapa penelitian yang dilakukan oleh Dwitasari et al. (2022), Mildawati et al. (2020), dan Ramdani (2023) mengenai perancangan identitas visual camilan lokal, telah membuktikan pentingnya peran identitas visual dalam membangun *brand awareness* bagi UMKM. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus membahas perancangan identitas visual Batapis Chips untuk membangun kesadaran merek. Padahal, pendekatan *branding* yang tepat dapat menjadi solusi untuk meningkatkan visibilitas dan popularitas produk di pasar makanan ringan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang identitas visual Batapis Chips sebagai camilan inovatif lokal. Perancangan ini akan memperhatikan aspek visual yang relevan dengan karakter produk dan preferensi target pasar, serta mengedepankan konsistensi merek. Diharapkan, hasil perancangan ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual produk, tetapi juga memperkuat citra merek di benak konsumen, sehingga Batapis Chips dapat lebih kompetitif dan berkembang di pasar yang semakin ketat.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, pembahasan yang akan diulas adalah “Bagaimana proses dalam perancangan ulang identitas visual Batapis Chips sebagai camilan inovatif lokal”.



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

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup dalam penyusunan laporan Tugas Akhir sebagai berikut:

1. Proses perancangan ulang identitas visual Batapis Chips.
2. Penerapan konsep dan prinsip desain grafis sebagai landasan dalam proses perancangan ulang identitas visual Batapis Chips.
3. Merancang *Graphic Standard Manual* sebagai panduan penggunaan identitas visual Batapis Chips.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penyusunan laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan ulang identitas visual Batapis Chips.
2. Menjelaskan penerapan teori desain grafis pada perancangan identitas visual Batapis Chips.
3. Menjelaskan pengaplikasian identitas visual yang pada *graphic standard manual* (GSM) untuk diterapkan pada media pendukung Batapis Chips.

Adapun manfaat dari penyusunan laporan Tugas Akhir sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, khususnya di bidang komunikasi visual. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi bahan referensi terkait peran identitas visual dalam mendukung strategi branding bagi produk UMKM.

2. Manfaat Parktis

Perancangan ulang identitas visual Batapis diharapkan dapat meningkatkan popularitas dan penjualan Batapis Chips melalui penerapan identitas visual yang efektif dalam berbagai media promosi.



Hak Cipta :

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

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang penyusunan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Ulang Identitas Visual Batapis Chips sebagai Camilan Inovatif Lokal”. Selain dari itu, bab ini juga berisi rumusan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan yang digunakan pada laporan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi teori dan pandangan ilmiah yang menjadi landasan pada perancangan laporan tugas akhir.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang bagaimana data pemilik usaha dan data pendukung lainnya diolah serta dianalisa untuk selanjutnya dijadikan konsep untuk perancangan desain.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini berisi penjelasan proses perancangan identitas visual desain dari awal pembuatan sampai hasil akhir yang diinginkan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran mengenai proses perancangan Tugas Akhir untuk identitas visual yang telah dibuat 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

Setelah melakukan perancangan ulang identitas visual Batapis Chips, maka diperoleh beberapa kesimpulan dan saran bagi pembaca, berikut ini kesimpulan dan saran yang telah diperoleh:

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan identitas visual Batapis Chips didapati beberapa hasil kesimpulan, sebagai berikut:

1. Proses perancangan ulang identitas visual Batapis Chips dimulai dari proses pencarian informasi perusahaan yaitu wawancara, observasi dan studi literatur. Batapis Chips memiliki permasalahan dalam konsistensi membangun branding sehingga target konsumen belum memiliki kesadaran merek terhadap Batapis Chips. Dikarenakan hal tersebut, Batapis Chips ingin melakukan proses perancangan ulang identitas visual yang konsisten dapat diterapkan pada media promosi serta menghasilkan identitas visual yang sesuai dengan kesan yang ingin ditunjukkan. Hasil metode riset desain yang telah dilakukan meliputi wawancara, observasi hingga studi literatur. Dari hasil riset didapatkan data untuk melakukan perancangan identitas visual Batapis Chips. Selanjutnya proses kreatif yang dilakukan yaitu pembuatan *mindmap* dan *moodboard* yang bertujuan untuk mendapatkan key visual untuk referensi desain. Setelah pembuatan konsep dari *mindmap* dan *moodboard*, selanjutnya adalah proses pembuatan sketsa manual dan juga sketsa digital. Beberapa sketsa alternatif dibuat dengan menggunakan *key visual* yang sudah dibuat sebelumnya. Dari pilihan tersebut kemudian dipilih satu sketsa alternatif yang paling sesuai dengan citra Batapis Chips. Proses ini masih berlanjut sampai tahap uji coba kepada target konsumen, diajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui apakah logo sudah sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan oleh Batapis Chips.



© 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

2. Perancangan ulang identitas visual Batapis Chips dilakukan dengan mengacu pada prinsip dasar desain grafis. Melalui proses analisis, pencarian konsep, hingga pengaplikasiannya pada media turunan, identitas visual yang dihasilkan mampu merepresentasikan citra produk Batapis Chips sebagai camilan inovatif lokal. Penerapan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kesatuan, penekanan, irama, kontras dapat menghasilkan identitas visual yang tidak hanya menarik namun juga dapat membangun kesadaran merek Batapis Chips.
3. Menjelaskan pengaplikasian identitas visual yang pada *graphic standard manual* (GSM) untuk diterapkan pada media pendukung Batapis Chips.

Hasil dari perancangan ulang identitas visual ini berupa *graphic standard manual*. GSM merupakan buku yang berisi panduan penggunaan identitas visual. Aturan mengenai penggunaan logo seperti warna, tipografi, konfigurasi logo Batapis Chips dituangkan pada *graphic standard manual*. Penerapan Identitas visual pada media turunan visual lain yaitu label kemasan toples, *x banner*, *instagram post*, dan *merchandise* seperti stiker dan gantungan kunci. Pada proses pembuatannya, dilakukan juga pertimbangan produksi guna memilih material yang sesuai dengan kemampuan klien. Setelah penerapan identitas visual pada media turunan, selanjutnya yaitu proses uji coba. Proses ini dilakukan dengan cara wawancara kepada target konsumen. Dari hal tersebut didapatkan hasil bahwa untuk *logotype* dan warna logo sudah merepresentasikan citra merek dan kemungkinan konsumen mengingat identitas visual Batapis Chips dikemudian hari cukup besar yaitu 4 dari 5 poin. Namun untuk bagian maskot perlu adanya perbaikan dengan menambahkan elemen lokal agar identitas visual Batapis lebih terlihat sebagai camilan lokal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil proses perancangan identitas visual Batapis Chips, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan referensi

1. Melakukan riset mendalam mengenai target pasar yang dituju ketika melakukan perancangan identitas visual. Mengenal siapa target pasar



© 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

mempermudah dalam proses perancangan konsep yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pasar.

2. Dalam melakukan perancangan identitas visual, sangat penting untuk memastikan segala bentuk aset seperti *font*, foto dan lainnya memiliki lisensi *commercial use* guna menghindari *copyright*.
3. Harus adanya konsistensi visual dalam penerapan identitas visual pada setiap media, baik media cetak maupun media digital.





DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, D. (n.d.). *Dwi Agnes—Buku Dasar-dasar Desain Grafis 2023*. Retrieved June 2, 2025, from <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/#page=24&zoom=true>
- Anggarini, A. (2023). *BUKU METODOLOGI DESAIN*. <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/BUKUMETODOLOGIDESAIN/#page=58>
- Audia, N. T., & Sudrajat, A. (2023). Pengaruh Brand Awareness dan Atribut Produk Terhadap Minat Beli Pada UMKM Kerupuk Rajungan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), Article 3.
- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Nurhadi, N., Afandi, H. R., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Dwitasari, P., Setiasih, N. W., & Wijaya, W. (2024). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Batubara, C., Safitri, D., Sari, D. P., Luthfiah, H. T., & Putra, B. U. (2023). Strategi Pengembangan Identitas Visual UMKM Melalui Pembuatan Logo: Studi Kasus Pada Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Di Desa Aras. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i2.265>
- Dwitasari, P., Darmawati, N. O., Prasetyo, D., Ramadhani, N., & Noordyanto, N. (2022). Pengembangan Desain Visual Kemasan IKM Keripik Bonggol Pisang “Si Bonggi” dengan Tema Budaya dan Kearifan Lokal Jombang untuk Meningkatkan Nilai Jual Produk serta Potensi Desa. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 21(1), 14. https://doi.org/10.12962/ipetek_desain.v21i1.12642
- Hertita, D. (2024). *How To Build A Brand: Teknik Branding Ampuh Dan Kekinian*. Anak Hebat Indonesia.
- Kusnadi. (2018). *DASAR DESAIN GRAFIS*. EDU PUBLISHER.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D.,

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 :

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

- Wahidiyat, M. P., Novitasari, D., Jayanegara, I. N., Mutiarani, R. A., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, I. W. A. P., Putra, P. S. U., Setiawan, I. K., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., & Carrollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mildawati, A., Husain, D. M. S., Si, M., Aswar, D., & Ds, M. (n.d.). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PRODUK ABON JANTUNG PISANG MEREK INDO LATIFA SEBAGAI PRODUK KHAS LABUAN BAJO*.
- Novia, I., Hidayat, A., Ahmad Gozali, R., & Alamsyah, Z. (2025). PENGEMBANGAN IDENTITAS VISUAL SEBAGAI UPAYA PENGUATAN BRANDING UMKM DESA CIKELAT. *Jurnal Abdi Nusa*, 5(1), 127–130. <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v5i1.172>
- Nurliana, F., & Akbar, A. (2022). Perancangan Ulang Identitas Visual Kedai Kopi Monotype untuk Membangun Brand Awareness dan Meningkatkan Citra Brand Terhadap Konsumen. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 6(01), Article 01. <https://doi.org/10.61344/magenta.v6i01.83>
- Nursifa, F. R., Setiawati, A., Fauzia, W. D., Puspita, I., & Nurlatipah, L. (2025). PENGARUH IDENTITAS VISUAL UMKM MELALUI DESAIN LOGO DAN DESAIN BANNER PROMOSI TERHADAP MINAT KONSUMEN DI DESA KARANGPAPAK. *Jurnal Abdi Nusa*, 5(1), 138–143. <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v5i1.178>
- Prasetya, D. A. (2023). *Teknik Analisis SWOT: Panduan Praktis Mengubah Tantangan Menjadi Peluang Untuk Strategi Bisnis Anda*. Anak Hebat Indonesia.
- Priyono, D., Putra, I. N. A. S., Sutarwiyasa, I. K., Rizaq, M. C., Setiawan, I. N. A. F., & Jayanegara, I. N. (2023). *DESAIN KOMUNIKASI VISUDAL DALAM ERA TEKNOLOGI: Peran Teknologi Terhadap Perkembangan DKV*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.



© 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

- RAMDANI, M. R. (2023). *PERANCANGAN LOGO SALE PISANG SENANG PT. ADITYA AGRI MANDIRI* [Other, Nusa Putra University]. <https://repository.nusaputra.ac.id/id/eprint/808/>
- Riski, Padinga, E. S., Rahma, H. M., Manalu, I. P., Mudmainah, I. T., Hermawan, M. T., Handoko, M. F., & Sanjaya, R. (2024). *Panduan Praktis Canva AI*. SIEGA Publisher.
- Said, A. A. (2017). Mendesain Logo. *Fakultas Seni Dan Desain UNM Makassar*. <https://eprints.unm.ac.id/4217/>
- Siyanto, Y., Hendra, A. H., Fathoni, M. I., Haryanta, J. T., Munthe, R. N., Yucha, N., Kamariah, N., Latif, A., Choerudin, A., & Astuti, S. D. (2023). *MANAJEMEN STRATEGI MEREK: Konsep, Proses, dan Ekuitas Dalam Branding Global*. CV Rey Media Grafika.
- Sulianta, F. (2025). *WARNA: Makna, Sejarah & Kekuatannya*. Feri Sulianta.

**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 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Silva Marlina		
NAMA PEMBIMBING	Marta Eriska, M.Sn		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Identitas Visual Btapis Chips sebagai Camilan Inovatif Lokal		
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 Februari 2025	Penetapan judul dan diskusi BAB 1	
2	6 Maret 2025	Membahas Outline proposal	
3	23 Maret 2025	Membahas Bab 1 sampai bab 2	
4	9 April	Membahas bab1 sampai 3	
5	19 Mei 2025	Membahas bab 4, konsep visual mindmap dan moodboard	Pembuatan sketsa manual
6	26 Mei 2025	Sketsa manual dan digital	
7	27 Mei 2025	Draft abstrak semnas	
8	16 Mei 2025	Bimbingan poster semnas	
9	17 Juni 2025	Bimbingan bab 4 mengenai GSM dan media turunan	
10	21 Juni 2025	Bimbingan bab 4 testing dan GSM	
11	30 Juni 2025	Draft laporan TA dan tanda tangan	

NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Silva Marlina	
NAMA PEMBIMBING		Fani Nur Jannah, M.Si.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Identitas Visual Btapis Chips sebagai Camilan Inovatif Lokal	
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	17 Maret 2025		Membahas Progres Bab 1
2	10 April 2025		Merevisi Bab 1 sampai 3
3	29 Mei	Abstrak jurnal	
4	15 Juni	Poster semnas	
5	30 Juni	Revisi draft laporan akhir dan tanda tangan	
6			
7			
8			
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 2. Transkrip wawancara Pemilik Usaha

Nama: Sastia Nurlianti

Jenis kelamin: Perempuan

Jabatan: Owner Batapis Chips

Tanggal wawancara:

Pewawancara: Halo, selamat sore Sastia perkenalkan saya Silva Marliana mahasiswa PNJ. Terima kasih telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara ini. Bagaimana kalau kita mulai wawancara ini dari bagaimana awal mula terbentuknya Batapis Chips?

Sastia Nurlianti: Selamat sore Silva, usaha ini bermula dari mata kuliah Komunikasi Inovasi di semester 6, di mana kami mengajukan tema inovasi terkait pengolahan limbah pertanian. Pada semester 7, kami mulai melakukan riset dari Oktober hingga Desember untuk mengembangkan produk berbahan dasar batang pohon pisang. Selama tiga bulan, kami melakukan berbagai uji coba bahan dan resep sebelum akhirnya menetapkan formula yang tepat. Awalnya, usaha ini dikenal dengan nama "Batapis" sebelum kemudian berkembang menjadi Batapis Chips. Dalam perjalanan usahanya, kami juga berkonsultasi dengan dosen untuk pembuatan NIB dan berbagai aspek pengembangan bisnis.

Pewawancara: Berasal dari mana nama Batapis Chips

Sastia Nurlianti: Awalnya, usaha ini dikenal dengan nama "Batapis" sebelum kemudian berkembang menjadi Batapis Chips. Batapis merupakan singkatan dari batang pisang.

Pewawancara: Siapa konsumen Batapis Chips?

Sastia Nurlianti: Konsumen Batapis chips yaitu segala usia dari anak kecil sampai usia tua, dan kita biasanya menjual produk kita di lewat online Whatsapp serta berbagai toko offline.



© 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

Pewawancara: Apa Batapis Chips memiliki tagline?

Sastia Nurlianti: Ada yaitu “Dari bahan pilihan renyahnya bikin ketagihan”

Pewawancara: Pesan utama apa yang ingin brand Batapis Chips ingin tampilkan?

Sastia Nurlianti: Makanan unik sehat dan berkualitas

Pewawancara: Keunggulan apa yang dimiliki Batapis Chips?

Sastia Nurlianti: Bahan yang unik, murah meriah/ terjangkau, rasanya familiar mudah diterima masyarakat.

Pewawancara: Apa rencana jangka panjang untuk Batapis Chips?

Sastia Nurlianti: Ke depan, Batapis Chips berencana memperluas distribusi, menjalin kemitraan sebagai sponsorship dalam berbagai kegiatan, serta membangun rumah produksi sebagai pusat pengolahan dan pengembangan usaha. Selain itu, usaha ini juga memiliki visi untuk memberdayakan warga sekitar melalui pelatihan dan keterlibatan dalam proses produksi

**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 wawancara *Testing*

Tanggal: 20 Juni 2025

Jumlah Responden: 10 orang

Metode: Wawancara terbuka

Responden 1 (Elisah):

1. Menganggap identitas visual Batapis sudah mencerminkan produk camilan lokal.
 2. Kesan pertama saat melihat logo adalah ceria dan penuh warna.
 3. Warna-warna pada logo dianggap sudah sesuai dengan produk makanan ringan karena terlihat menarik dan cerah.
 4. Tipografi dinilai mudah dibaca, dan gaya hurufnya memberi kesan renyah serta menyenangkan.
-
5. Skor kemungkinan mengingat logo di kemudian hari: 4.

Responden 2 (Dawa Nure Karbela):

1. Menilai identitas visual mencerminkan produk lokal.
2. Kesan pertama: playful dan cerah.
3. Warna dinilai cocok untuk produk makanan ringan.



© 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

4. Tipografi mudah dibaca, kesannya tegas dan menyenangkan.
5. Skor mengingat logo: 4.

Responden 3 (Elsa Fajriah):

1. Menyatakan visual Batapis sudah mewakili produk lokal.
2. Kesan pertama: cemilan unik.
3. Warna dirasa sesuai dan menarik.
4. Tipografi mudah dibaca, dengan kesan renyah dan tegas.
5. Skor mengingat logo: 4.

Responden 4 (Alya):

1. Kurang mencerminkan lokalitas.
2. Kesan pertama saat melihat logo adalah ceria.
3. Warna dinilai sesuai dengan makanan ringan.
4. Tipografi jelas terbaca, dengan kesan menyenangkan.
5. Skor mengingat logo: 4.

Responden 5 (Ghani):

1. Menganggap identitas visual sudah tepat untuk produk lokal.
2. Kesan pertama: *full color* dan *playful*.
3. Warna menarik dan sesuai dengan makanan ringan.
4. Tipografi terbaca dengan baik, memberi kesan renyah dan ceria.
5. Skor mengingat logo: 4.

Responden 6 (Ai Mudiyaatul):

1. Menyatakan identitas visual mencerminkan produk lokal.
2. Kesan pertama: ceria.
3. Warna dinilai sesuai dan menarik.
4. Tipografi mudah dibaca, kesannya tegas dan menyenangkan.
5. Skor mengingat logo: 5.



© 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

Responden 7 (Zaki):

- Menganggap identitas visual sudah mencerminkan produk lokal.
- Kesan pertama: camilan unik.
- Warna dianggap cocok untuk produk makanan ringan.
- Tipografi mudah dibaca dan memberikan kesan menyenangkan dan ceria.
- Skor mengingat logo: 3.

Responden 8 (Syalu):

- Menilai visual sudah sesuai dengan produk lokal.
- Kesan pertama: ceria dan playful.
- Warna terlihat cerah dan cocok dengan Batapis Chips
- Tipografi jelas terbaca dan memberi kesan renyah.
- Skor mengingat logo: 4.

Responden 9 (Puput):

- Kurang lokal, bisa ditambahkan lagi aksen lokalnya
- Kesan pertama: renyah.
- Warna sudah cocok dengan makanan ringan.
- Tipografi mudah dibaca, dengan kesan tegas dan menyenangkan.
- Skor mengingat logo: 4.

Responden 10 (Rina):

- Menganggap identitas visual sudah tepat untuk camilan lokal.
- Kesan pertama: cemilan unik.
- Warna menarik dan sesuai.
- Tipografi dinilai menyenangkan dan mudah dibaca.
- Skor mengingat logo: 4.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara

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



NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



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



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Lampiran 5. Hasil cek plagiarisme


Similarity Report ID: oid:3618:103007926

● **14% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 13% Internet database
- 5% 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 Internet	3%
2	123dok.com Internet	2%
3	repository.unja.ac.id Internet	1%
4	ihyaaunillah.blogspot.com Internet	<1%
5	eprints.walisongo.ac.id Internet	<1%
6	repository.dinamika.ac.id Internet	<1%
7	jurnal.polibatam.ac.id Internet	<1%
8	ojs.unm.ac.id Internet	<1%



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 6. Daftar Riwayat Hidup

Silva Marliana

Ciomas, Bogor, Jawa Barat, 16610
 +6285894341728 - silva.marliana.tgp21@mhs.wpnj.ac.id
<https://www.linkedin.com/in/silva-marliana-727b38218/>

An undergraduate Graphic Design student at Politeknik Negeri Jakarta who has perseverance in breaking down problems into creative visual designs. Having the enthusiasm to continue to develop, I am ready to contribute to projects that encourage creativity.

EDUCATION

Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) Graphic Design GPA: 3.73 / 4.00	2021- Present
SMKN 1 Ciomas Software Engineering	2017-2020

EXPERIENCE

Graphic Design Intern PT Rindang Sakti Persada	January 2024 - June 2024
--	--------------------------

- Designed 26 promotional flyers for Vicenza products for the Jakarta Fair Kemayoran 2024.
- Create a promotional brochure design and promotional crew t-shirt for Vicenza products at the Jakarta Fair Kemayoran 2024.
- Revised and re-layout 25++ Vicenza box packaging
- Edit packaging box product photos with the latest photos for better quality.
- Help production division to review content for youtube Galeri Rasa.
- Create promotional designs for Vicenza products in various print media.
- Collaborate with creative division and marketing to make printed promotional designs

Graphic Design Intern Tempat Pulih	January 2024 - July 2024
--------------------------------------	--------------------------

- Designed 20 - 25 slide Instagram feed designs and Instagram stories in a month
- Collaborate with cross-functional teams to integrate design into various aspects of the business.
- Worked within brand guidelines to deliver consistent, high-quality branded content.
- Developed and communicated creative ideas, presenting to team with clarity and enthusiasm.
- Create motion videos for Instagram reels content.

Staff of Design Division Lentera PNJ	April 2022 - May 2022
--	-----------------------

- Create Instagram feed designs, Instagram stories, and publish designs to social media.
- Create copywriting on designs with the aim of providing information
- Examined design layouts to arrange visual and textual elements and gauge compatibility with design concept, delivering consistent workflow.

Staff of Division Kominfo Karisma Competition	November 2019- December 2019
---	------------------------------

- Designed new, on-brand visual elements focusing on concept and messaging.
- Created a poster design competition which was attended by 30 participants from various schools.
- Work closely with other departments and design team members.
- Captured high-quality photos for Behind-The-Scenes (BTS) shoots and during the event.



© 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

ORGANIZATION

Staff Department Kominfo | LDK Fikri PNJ February 2022 - December 2022

- Document organizational activities for social media content.
- Create content regularly via Instagram feeds and Instagram stories on social media so that people know information related to the organization.
- Create copywriting in the form of information to support the published design.

Vice Chairman Department DKM | Rohis Daarul Muttaqin November 2018 - November 2019

- Manage and supervise team members under the supervision of the division head.
- Create and organize meeting schedules.
- Build relationships with other departments within the school and surrounding DKM outside the school.

SKILL PROJECT

Final project (5th Semester) September 2023 - February 2024

Re branding product according packaging, brand identity and promotional media. Producing products with new packaging and selling more than 40pcs in 2 batch.

Final project (4th Semester) March 2021 - August 2023

Created a book profile in team with Unit Bisnis PNJ as a client.

Final project (3th Semester) September 2022 - February 2023

Created food packaging for the PNJ canteen according to the brief provide by client

Final project (2th Semester) March 2022 - August 2022

Created promotional media for the SAE Home Remedi brand, namely label, posters, along with graphic elements.

SKILL

- **Technical Skills** : Adobe Creative (Photoshop, Illustrator, InDesign), Canva, Capcut, Ms Office (Word, Excel, Presentation)
- **Soft Skills** : Creative, Communication, Teamwork, Collaboration, Perseverance, Growth mindset, Time management
- **Languages** : Bahasa (Native); English (Intermediate)

PORTFOLIO

<https://drive.google.com/file/d/10oMit15dLm2Fvtat5HP3wcqQjrvN9db5/view?usp=sharing>