

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI PROYEK DESAIN**

**PERANCANGAN DISPLAY BOOTH
SEBAGAI MEDIA PROMOSI SAD CAT CLUB**



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

Oleh:
MUHAMAD REZA FAUZAN
NIM : 5017070492

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
DEPOK
2021**

© 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 mengummumkan 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, penerbitan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan 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 Display Booth Sebagai
Media Promosi Sad Cat Club
Penulis : Muhamad Reza Fauzan
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 10 Agustus 2021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds.
NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Drs. Mohammad Fauzy, M.Psi.
NIP. 196003211997031001





© 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 TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DISPLAY BOOTH
SEBAGAI MEDIA PROMOSI SAD CAT CLUB

Oleh:

Muhamad Reza Fauzan
5017070492

Disahkan:

Depok, 1 September 2021
Penguji I

Rian Dwi Antoro, S.Sn., M.Sn.
NIP. 520000000000000093

Penguji II

Muchliyanto, M.Psi.
NIP. 520000000000000078



Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan

Dra. Wivi Prastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001



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 Display Booth sebagai Media Promosi Sad Cat Club

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, [Agustus, 2021]

Yang menyatakan,



MUHAMMAD REZA FAUZAN

5017070492



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

Perancangan Display Booth Sebagai Media Promosi Sad Cat Club

Oleh: Muhamad Reza Fauzan.

Dimasa transisi *new normal* seperti ini pemerintah melalui kemenparekraft mulai membuka beberapa *event offline* kembali, mulai dari event olahraga dan fashion yang diharapkan akan diikuti oleh *event* lainnya. Dalam sebuah *event offline* atau sejenisnya, *display booth* adalah salah satu objek yang *fundamental*. *Display booth* memiliki tujuan utama untuk mengkomunikasikan produk yang dijual oleh para perusahaan. Karenanya, *display booth* adalah salah satu media promosi yang dapat berperan cukup penting dalam menjual produk selain dari barang itu sendiri. Sad Cat Club adalah sebuah *clothing brand* yang biasa mengikuti *event offline* tetapi belum memiliki *display booth* yang dibilang dapat mengkomunikasikan hal yang diharapkan oleh pendirinya, yaitu memberitahukan visi dan misi dari *clothing brand* tersebut. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *display booth* yang sesuai agar *brand* Sad Cat Club mampu mengkomunikasikan visi dan misi mereka serta lebih menonjolkan lagi kesan brand Sad Cat Club.

Keywords: .perancangan booth, media promosi, display.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

Display Booth Design as Promotional Media for Sad Cat Club

By: Muhamad Reza Fauzan

In this new normal transition period, the government through the Ministry of Tourism and Creative Economy has begun to open several offline events again, starting from sports and fashion events which are expected to be followed by other events. In an offline event, the display booth is one of the fundamental objects. The display booth has the main purpose of communicating merchandise sold by companies, therefore the display booth is one of the promotional media that can play an important role in selling products other than the goods themselves. Sad Cat Club is a clothing brand that usually participates in offline events but do not yet have a display booth that is said to be able to communicate what is expected by the owner, namely informing the vision and mission of the clothing brand. Therefore, it is necessary to design an appropriate display booth so that the Sad Cat Club brand is able to communicate their vision and mission and further highlight the impression of the Sad Cat Club brand.

Keywords: *booth planning, media advertising, display.*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karena atas segala karunia serta rahmat-Nya, penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu yang berjudul “Perancangan Display Booth sebagai Media Promosi Sad Cat Cub”.

Tugas Akhir ini berisikan proses dan informasi yang disusun mengenai perancangan *display booth* sebagai media promosi Sad Cat Club yang merupakan pengaplikasian dari pembelajaran selama delapan semester di Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih yang banyak kepada Politeknik Negeri Jakarta yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menyusun dan melakukan penelitian untuk Tugas Akhir ini. Pada kesempatan selanjutnya penulis juga mengucapkan kepada orang-orang yang telah membantu dan berkontribusi dalam penulisan Tugas Akhir ini, terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. sc. Zainal Nur Arifin, Dipl. Eng. HTL. MT selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Konsentrasi Desain Grafis.
4. Bapak Irfan Saripudin, S.Sn. M.Des. Selaku pembimbing Teknis 1 selama pembuatan laporan ini. Terimakasih waktu dan waktunya.
5. Ibu Rachmadita Dwi Pramesti, S.Ds., M.Ds. Selaku pembimbing Teknis 2 selama pembuatan laporan ini. Terimakasih waktu dan waktunya.
6. Bapak Mohammad Fauzy, Drs., M.Psi. Selaku pembimbing Penulisan selama pembuatan laporan ini. Terimakasih waktu dan waktunya.

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

7. Kepada Laras Haryanto selaku owner brand Sad Cat Club yang telah membantu dan bekerja sama dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Kepada orang tua saya tercinta, yang telah memberikan segalanya hingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi.

Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih banyak atas dukungannya untuk menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini akan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.



Depok, 9 Agustus 2021

Muhamad Reza Fauzan



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

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Media Promosi	6
2.2 Booth Sebagai Media Promosi	6
2.3 Pameran	7
2.3.1 Display.....	7
2.3.2 Syarat Display Booth.....	7
2.4 Retail Store Display	8
2.4.1 Window display.....	8
2.4.2 In Store Display	9
2.4.3 Material.....	10
2.5 Elemen Desain Grafis Pada Display.....	16
2.5.1 Bidang.....	16
2.5.2 Warna.....	16



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

2.5.3	Tipografi	17
2.5.4	Ilustrasi.....	20
2.6	Teori Riset Desain	21
2.6.1	Design Thinking	21
BAB III METODE PERANCANGAN.....		23
3.1	Metode Riset Desain.....	23
3.2	Metode Penelitian	24
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3	Data dan Fakta	25
3.3.1	Profil Klien.....	26
3.3.2	Product Knowledge.....	26
3.3.3	Competitor.....	28
3.3.4	Consumer Insight.....	30
3.3.5	Positioning.....	31
3.4	Analisis Data dan Fakta.....	31
3.4.1	Analisis SWOT.....	31
3.5	Arahan Kreatif	32
BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....		35
4.1	Konsep Visual.....	35
4.1.1	Mind Mapping	35
4.1.2	Mood Boarding	37
4.2	Proses Desain.....	38
4.2.1	Sketsa Kasar.....	38
4.2.2	Sketsa Halus.....	41
4.2.3	Desain Komprehensif	47
4.2.4	Desain Terpilih	53
4.3	Media Turunan.....	58
4.4	Pertimbangan Produksi.....	61



© 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

BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Simpulan.....	63
5.2 Saran	64
DAFTAR REFERENSI	65





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

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal.
2.1 Window Display	9
2.2 Indoor Display	10
2.3 Timber.....	11
2.4 Steel	11
2.5 Glass	12
2.6 Laminate	12
2.7 Vinyl.....	13
2.8 Textile.....	13
2.9 Concrate.....	14
2.10 Stone	14
2.11 Ceramic.....	15
2.12 Paint	15
2.13 Font Serif	18
2.14 Font Slab Serif	18
2.15 Font San Serif	19
2.16 Font Sript	19
2.17 Font Dekoratif.....	20
2.18 Font Miscellaneous.....	20
3.1 Profil Sad Cat Club	26
3.2 Wearable Product Sad Cat Club	27
3.3 Merchandise Product Sad Cat Club	27
3.4 Profil The Balletcats	28
3.5 Profil Nekotomo	29
3.6 Profil Rebelution Pride	29
3.7 Profil Catanism	30
4.1 Mind Map	36
4.2 Mood Board 1	37



© 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

4.3	Mood Board 2	37
4.4	Sketsa Kasar Booth 1	39
4.5	Sketsa Kasar Booth 2.....	39
4.6	Sketsa Kasar Booth 3.....	40
4.7	Sketsa Ilustrasi	40
4.8	Sketsa Halus Display Booth 1	41
4.9	Sketsa Halus Display Booth 2	42
4.10	Sketsa Halus Display Booth 3	42
4.11	Sketsa Halus Ilustrasi.....	43
4.12	Sketsa Halus Surface 1	44
4.13	Sketsa Halus Surface 2	44
4.13	Sketsa Halus Surface 3	45
4.14	Sketsa Banner Utama 1.....	46
4.15	Sketsa Banner Utama 2.....	46
4.16	Sketsa Banner Utama 3.....	47
4.17	Desain Komprehensif Display Booth 1	48
4.18	Desain Komprehensif Display Booth 2	48
4.19	Desain Komprehensif Display Booth 3	49
4.21	Komprehensif Desain Surface 1	50
4.22	Komprehensif Desain Surface 2	50
4.23	Komprehensif Desain Surface 3	51
4.24	Komprehensif Banner Utama 1	52
4.25	Komprehensif Banner Utama 2	52
4.26	Komprehensif Banner Utama 3	53
4.27	Desain Terpilih Banner Utama	53
4.28	Desain Terpilih Desain Surface	54
4.29	Desain Terpilih Display Booth	55
4.30	Tipografi	55
4.31	Warna Pilihan	56
4.32	Final Art Work Banner Utama	56
4.33	Final Art Work Desain Surface	57

4.34	Final Art Work Display Booth	57
4.35	Media Turunan Kartu Nama.....	58
4.36	Media Turunan Mini Banner	59
4.37	Media Turunan Lengkap.....	60



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

DAFTAR BAGAN

Bagan	Hal.
3.1 Alur Proses Desain	22
4.1 Hasil Mind Mapping	36





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

DAFTAR TABEL

Tabel	
Hal.	
3.1 Matriks SWOT	32
3.2 Creative Brief.....	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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal.
1 : Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	67
2 : Lampiran Transkrip Wawancara.....	69
3 : Lampiran Transkrip Kuesioner.....	71
4 : Riwayat Hidup Singkat.....	75
5 : Lampiran Foto Display Booth Sad Cat Club.....	76





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

Dalam sebuah pameran, *display booth* memegang peranan yang penting baik bagi produsen maupun konsumen. *Display booth* menjadi sarana berkomunikasi untuk keduanya untuk bertukar informasi mengenai produk. Salah satu cara calon konsumen memperoleh informasi yang dibutuhkan dari sebuah produk yaitu membandingkan produk yang dijual oleh produsen-produsen yang berada di pameran. Dengan cara tersebut, calon konsumen dapat memilih produk mana yang akan beli dengan berbagai informasi yang dipertimbangkan. Disitulah peran *display booth* masuk untuk menarik perhatian konsumen sekaligus menjadi wadah informasi bagi produsen.

Selain sebagai sarana untuk menempatkan barang yang ditawarkan, *display booth* juga berperan signifikan sebagai media promosi pada sebuah *event*. Semakin banyak barang yang ditawarkan dan semakin banyak produsen yang menawarkannya, persaingan antar para pegiat usaha makin meningkat dan membuat mereka harus secara cerdas dan cermat memilih cara untuk menarik perhatian pelanggan. Promosi efisien yang dapat membuat calon konsumen mendapatkan impresi baik sehingga mereka terkesan terhadap produk yang ditawarkan salah satunya melalui *display booth*.

Setelah satu tahun lebih setelah hilangnya *event* offline dari Indonesia dikarenakan Covid-19, Kemenparekraf berencana untuk mulai membuka kembali *event* mulai dari olahraga, musik, hingga pameran. Dengan dibukanya kembali berbagai *event offline* setelah lama ditiadakan, maka antusiasme yang besar calon konsumen dan banyaknya pesaing lama maupun baru yang akan ikut terjun dalam pasar persaingan perlu menjadi tantangan yang perlu diperhatikan. Produk yang baik perlu diikuti dengan promosi yang lebih efektif dan efisien untuk membuat produsen dapat bersaing mendapatkan konsumen. Diferensiasi dapat menjadi salah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

satu cara untuk mencapai keunggulan dalam persaingan dan memberikan pengalaman berbelanja yang menyenangkan dapat menjadi salah satu cara guna mendorong terjadinya keputusan transaksi (Sophiah dan Syihabuddin, 2008).

Clothing brand adalah salah satu bidang usaha yang banyak digeluti di mana banyak produsen besar maupun kecil yang sudah lama terjun kedalam industri ini. Sudah tidak terhitung berapa banyak clothing brand lokal dan internasional yang sudah berdiri sejak dulu hingga sekarang dan jumlahnya terus bertambah. Banyak dari *clothing brand* yang telah memiliki tempat tersendiri dalam sebuah event clothing brand lokal maupun internasional dalam upaya melakukan penawaran dan promosi produk maupun penjualan. Sad Cat Club, sebagai salah satu brand yang memiliki tempat tersendiri dalam *event*, membuat penulis tertarik memilihnya sebagai klien sekaligus produsen *clothing brand* yang diteliti.

Sad Cat Club adalah sebuah clothing brand yang lahir dari seorang ilustrator yang menyukai kucing yaitu Laras Haryanto (Kak Ayas) pada 2016 yang menjual barang dari kaos, *bucket hat*, *syal*, *totebag*, dan *merchandise* lainnya. Saat ini Sad Cat Club masih kesusahan dalam mengkomunikasikan kegiatan, kegiatan yang mereka lakukan pada saat *offline event*, yaitu street feeding untuk kucing-kucing yang terlantar dijalan

Dengan adanya permasalahan untuk mengkomunikasikan kegiatan mereka, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menonjolkan kegiatan dari Sad Cat Club itu sendiri dalam desain *display booth* mereka. Hal tersebut juga mendukung apa yang telah diungkapkan Kak Ayas, owner dari Sad Cat Club. sehingga pelanggan harus selalu diarahkan menuju instagram milik Sad Cat Club. Dengan adanya desain untuk *display booth* untuk Sad Cat Club, diharapkan akan adanya lebih banyak informasi yang dapat disampaikan ke pengunjung Sac Cat Club saat *event offline* di masa mendatang sehingga lebih banyak konsumen yang tertarik, mengetahui lebih jauh, dan pada akhirnya menjadi media promosi yang efektif untuk meningkatkan penjualan produk.

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang disusun sebagai berikut: Bagaimana merancang display booth Sad Cat Club yang sesuai dengan karakter Sad Cat Club serta informatif untuk para pelanggan di event offline bagi target market yang mereka miliki.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, ruang lingkup pembahasan mencakup:

1. proses perancangan *display booth* untuk Sad Cat Club,
2. penggunaan teori desain dan yang berkaitan dengan perancangan display booth untuk Sad Cat Club,
3. dan perancangan *display booth* yang sesuai dengan kebutuhan serta dapat mempermudah dalam penerapannya dalam *event*.

1.4 Tujuan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Menjelaskan alur proses dari perancangan *display booth* untuk Sad Cat Club.
2. Menjelaskan penerapan dari teori desain grafis dan ilmu yang terkait seperti, warna, tekstur, bentuk, ukuran, proporsi, maupun pencahayaan untuk perancangan *display booth* Sad Cat Club.
3. Menjelaskan aplikasi dari perancangan display booth untuk Sad Cat Club pada *event offline* seperti bazar.

Manfaat dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama ini diperkuliahan formal maupun non-formal



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

b. Hasil dari perancangan *display booth* untuk Sad Cat Club diharapkan dapat menjadi referensi maupun pengetahuan mengenai *display booth* terutama untuk proram studi desain grafis serta pembaca lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peneliti, yaitu untuk menabahnya pengetahuan serta pengalaman dalam perancangan *display booth* untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata.
- b. Manfaat bagi Sad Cat Club sebagai klien, diharapkan rancangan *display booth* dapat membantu dalam daya tarik serta informasi bagi pelanggan maupun calon pelanggan.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan pada Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Display Booth* sebagai Media Promosi Sad Cat Club:

BAB I Pendahuluan

Pada Bab 1 hal yang dibahas adalah tentang gambaran umum dari Tugas Akhir yang terdiri dari Latar Belakang, Tujuan Praktik Kerja Lapangan, Rumusan Masalah, Ruang lingkup Permasalahan serta Tujuan Manfaat Penelitian.

Selain itu tujuan penulisan Tugas Akhir adalah untuk mendapatkan pengalaman lebih dalam sebuah perancangan *display booth* yang nantinya dapat membantu dan diharapkan dapat diaplikasikan secara nyata.

BAB II Landasan Perancangan

Bab ini membahas tentang teori-teori desain dan yang terkait apa saja yang dapat mendukung perancangan *display booth* sesuai dengan judul Tugas Akhir.

BAB III Metode Perancangan

Pada bab ini dijelaskan/diuraikan metode yang akan digunakan dalam Tugas Akhir yang berupa metode campuran kualitatif dan kuantitatif, dengan cara



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

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah menyelesaikan proses perancangan display booth untuk Sad Cat Club berdasarkan kebutuhan dari klien yang telah disesuaikan dengan riset, maka penulis memiliki beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Setelah melakukan proses pengumpulan data maka yang selanjutnya dilakukan adalah proses desain yang dapat dijelaskan sebagai berikut :
 - a) Tahap *brain storming* yang pertama adalah *mindmap* yang menghasilkan *keyword* yang adalah ilustrasi (kucing, lineart style), warna (hitam, putih, kuning), Japanese (pattern, minimalis, font sans serif). Selanjutnya *mood board* untuk mendapatkan *key visual*, *mood board* pertama adalah kumpulan gambar *display booth*, lalu *mood board* kedua adalah contoh untuk layout, warna, font, serta ilustrasi kucing.
 - b) Tahap selanjutnya adalah Sketsa, dimana terdapat dua jenis, yaitu sketsa kasar untuk ilustrasi dan *display booth* yang terdiri dari 3 jenis alternatif. Selanjutnya, pembuatan sketsa halus dilakukan berdasarkan sketsa kasar yang terbentuk sehingga menghasilkan sketsa halus ilustrasi, sketsa halus *display booth* 3 alternatif, sketsa halus desain *surface* 3 alternatif, serta sketsa halus *banner* utama 3 alternatif. c) Kemudian, masuk ketahap digitalisasi menggunakan software Adobe Illustrator, yang menghasilkan sketsa digital dan ukuran lebar, tinggi, panjang 130cm x 200cm x 75cm yang ukuran tersebut didapatkan berdasarkan luas rata-rata evet yang didatangi oleh Sad Cat Clu yang adalah 200cm x 200cm berbentuk sederhana dengan dua kaki yang terhubung satu sama lain, untuk memperkuat kesan meja minimalis dan sesuai dengan target market yang anak muda, yang selanjutnya dilakukan perbandingan satu dengan yang lainnya hingga dipilih desain yang paling cocok untuk dilakukan proses *Final Art Work*. Terakhir, mockup digital menggunakan software



© 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

- 3ds max, yang disesuaikan dengan angka yang telah ada sebelumnya lalu ditambahkan hanger untuk baju serta media pendukung yang sudah ada.
2. Dalam proses perancangan menerapkan elemen-elemen desain yang sudah tercantum pada bab 2 yang membahas teori yang digunakan, elemen desain seperti bidang digunakan untuk menyesuaikan ruang yang ada pada display booth untuk menaruh elemen-elemen lainnya seperti tipografi, ilustrasi, dan warna. Sedangkan ketiga elemen yang lain diterapkan pada layout yang digunakan pada surface display booth. Pemilihan elemen desain yang hanya berupa outline putih pada surface booth untuk menampilkan kesan minimalis, begitu juga dengan pada banner utama yang juga bertujuan untuk menampilkan kesan minimalis serta warna kuning, hitam, dan putih untuk warna kucing.
3. Media turunan yang dipilih ada 2 yaitu kartu nama, dan mini x banner. Untuk kartu nama dipilih karena kartu nama adalah salah satu hal yang sering ditemukan pada saat offline event, biasanya kartu nama akan ditaruh diatas meja dan bisa diambil bebas oleh para pengunjung. Sedangkan untuk mini x banner sendiri dipilih untuk membantu penjualan selanjutnya yaitu pada platform online, QR code yang ada pada mini x banner mengarahkan para pengunjung ke ink.tree milik Sad Cat Club.
4. Desain yang telah dibuat menjawab masalah yang ada, meskipun mencakup penjelasan dasar Sad Cat Club dan produk yang mereka jual. Perancangan yang telah dilakukan telah belum memenuhi kebutuhan seperti bentuk booth yang masih terlalu sederhana.

5.2 Saran

Beberapa saran penulis untuk peneliti selanjutnya agar karya yang dibuat lebih maksimal lagi sebagai berikut:

1. Sebelum memulai merancang, semua data yang dibutuhkan perlu dipersiapkan terkait dengan klien. Tujuannya adalah agar saat memasuki tahap mendesain, peneliti selanjutnya tidak perlu lagi mencari data yang ternyata dibutuhkan.

2. Tahapan sebaiknya dilakukan dengan teratur untuk meminimalisasi kesalahan yang berlanjut.
3. Saat melakukan tahap mendesain, penulis harus lebih memperhatikan moodboard serta key visual yang ada, agar mendapatkan desain yang cocok dengan yang diinginkan.



© 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





DAFTAR REFERENSI

Ebook

- Locker, Pam (2011) *Basic Interior Design: Exhibition Design*. Laussane, Swiss: AVA Publishing SA
- Meshner, Lynne (2010) *Basic Interior Design: Retail Design*. Laussane, Switzerland: AVA Publishing SA
- Morgan, Tony (2016) *Visual Merchandising, Third edition: Windows and in-store displays for retail*. London, United Kingdom: Laurence King Publishing Ltd
- Supriyono, Rakhmat (2010) *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi
- Ward, matt (2011) *The Smashing Book 2*. Freiburg, Germany: Smashing Media GmbH

Jurnal

- Anam Choirul., & Erlyna Wida R. (2019) *Introduksi Booth Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness Kue Leker Menuju UKM Naik Kelas*. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8 (1), 68-76.
- Boka, Ryalest M. B., David P. E., & Saerang, Fitty V. Arie (2019) *Effect of Store Layout and Interior Display on Customer Purchasing Decision at Multimart Tomohon*. *Jurnal EMBA*, Vol 7, 5953-5972.
- Desmemi., Budiwirman., & Jupriani, (2014) *Perancangan Promosi D'Have Hotel Melalui Re-desain Brosur*. *Dekave*, 3 (1), 1-14.
- Diana, Deby Morisah Ika., Eny Endah Pujiastuti., & Didik Indrawanta (2014) *Pengaruh Kualitas Layanan, Merchandise, Atmosfir Terhadap Keputusan Konsumen dan Trust : Studi Pada Pelanggan Seven Soul Distro Yogyakarta*. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 10 (2), 155-172.
- Dona, Sylvia Terra., Sugiarto., & Mudiantono (2016) *Analisis Pengaruh Kreativitas Display, dan Promosi Store AID Terhadap Customer Delight Dalam Meningkatkan Keputusan Pembelian Studi Pada Aneka Jaya Perum Sambiroto Semarang*. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*. 15 (3), 181-192.
- Lokizidou, Maria., Paul Bottomley., Rob Angell., & Heiner Evanschitzky (2019) *Why Museological Merchandise Displays Enhance Luxury Product Evaluations: An Extended Art Infusion Effect*. *Journal of Retailing*, Vol 95, 67-82.
- Maulana, Farhan., & Iwan Sukoco (2020) *Use of Design Thinking In the Innovation of Product Packaging as a Building Strategy of a Branding in The Bangfelo Brand*, *Business Preneur: Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 2 (2), 58-62.

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Palim, Aileen Agustine., Lintu Tulistyantoro., & Hendy Mulyono (2017) Perancangan Functional Minimalist Compact Booth Unduk Display Pakaian dan Footware. *Jurnal Intra*. 5 (2), 1005-1013.

Syahrial, Annisya Syahreni., Imam Santosa., & Prabu Wardono (2018) *Pengaruh Komposisi Warna & Objek Pendukung Pada Window Display Terhadap Customer Preceived Value Dari Produk Batik Kraton Jogjakarta*. *Jurnal Lintas Ruang*, Vol 6, 31-45.

Valentina, A., Herwindo Tando , Regina (2019) Perancangan Ilustrasi Wayang Potehi Untuk Aplikasi ke Media Promosi, *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*. 2 (1), 105-110.

Website

Kelaspintar.id (2020) Pengerian dan jenis-jenis ilustrasi. Diakses tanggal 5 Agustus 2021, dari <https://www.kelaspintar.id/blog/edutech/pengertian-dan-jenis-jenis-ilustrasi-7223/>

Solusiprinting.com (2020) *Lagi Desain, Pelajari Dulu 6 Jenis Tipografi Penting Ini Yuk*. Diakses tanggal 5 Agustus 2021, dari <https://solusiprinting.com/lagi-desain-pelajari-dulu-6-jenis-tipografi-penting-ini-yuk/>

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 BIMBINGAN TUGAS AKHIR

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Muhamad Reza Fauzan		
NAMA PEMBIMBING	Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds		
JUDUL TUGAS AKHIR	Display Booth Sebagai Media Promosi Sad Cat Club		
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	30, April 2021	cari buku yang berhubungan dengan pameran, pencahayaan, display booth	mencari referensi untuk BAB 2 tentang display booth
2	20, May 2021	perkuat bab 2 dengan menambah beberapa materi	melengkapi bab 2
3	18, July 2021	perbaiki pada mind map yang belum dipilih	memperbaiki mind map
4	19, July 2021	menyarankan masalah display booth sebagai media utama (media promosi)	merubah media utama menjadi surface, dan menambahkan landasan teori tentang media promosi
5	23, July 2021	bab 1-3 masih banyak kesalahan	perbaiki pada bab 1-3
6	25, July 2021	mood board, sketsa kasar, dan media turunan	perbaiki pada bab 1-3
7	5, August 2021	perbaiki sketsa digital serta penulisan bab 4	memperbaiki sketsa digital serta penulisan bab 4
8	6, August 2021	meneruskan bab 4 serta FAW	memperbaiki bab 4 yang kurang, dan membuat FAW
			*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



© 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 BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Muhamad Reza Fauzan
NAMA PEMBIMBING Drs. Mohammad Fauzy, M.Psi
JUDUL TUGAS AKHIR Display Booth Sebagai Media Promosi Sad Cat Club

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	20, May 2021	berikan setiap halaman daftar refrensi untuk penulisan bab 2	menyusun daftar refrensi untuk bab 2
2	8, August 2021	perhatiakan contoh untuk penulisan abstrak, daftar isi, dll	memyusun sesuai dengan arahan
3	9, August 2021	perbaiki minor pada penulisan	perbaiki sisanya
4			
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



© 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

LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA

Terhadap Kak Laras Haryanto selaku owner clothing brand Sad Cat Club

apa sih yang pertama kali orang pikirin kalo denger brand Sad Cat Club

Untuk Sad Cat Club sendiri menurut kita masih dikenal sebagai brand dengan elemen kucingnya oleh sebagian orang. Mungkin beberapa orang masih belum banyak tau kalo terbentuknya Sad Cat Club itu dilatarbelakangi dengan sebuah misi untuk mensejahterakan kucing-kucing di luar sana melalui penyaluran donasi.

gimana sih cara Sad Cat Club collaborasi sama brand lain?

Untuk memperluas pasar secara offline->online biasanya ngasih ke beberapa temen2 aja (yang biasanya akan dipake dan nantinya mereka akan posting cuma2 ke sosmed tanpa minta bayaran), atau ke orang2 yang memang imagenya masih relevan sama kucing (kaya si Danilla, atau Evita Nuh). Karena jujur kita prefer ngasih ke temen2 dulu daripada endorse ke influencer yang terlalu banyak rulesnya dan berbayar. Sama kita juga manfaatin instagram Ads. Untuk Ads memang ngaruh ke traffic dan insight sosmed. Jadi lebih banyak yang view dan follow.

kalo online store pake platform apa aja sih? Dan kalo offline gimana?

Untuk online masih di marketplace yang ada aja (Tokopedia/Shopee), kalo offline kita biasanya consignment dengan suatu toko dan event offline yang diadakan sama suatu pihak (contoh: Semasa)

Saat berjualan offline, orang yang datang ke booth kakak lebih banyak yang udah mengenal Sadcatclub atau belum? bila belum image dan pengenalan seperti apa yang ingin kakak sampaikan kepada konsumen baru tersebut.

Kebanyakan masih yang belum kenal Sad Cat Club. Yang kita mau sih tetap menyampaikan misi, cuma untuk menyampaikan misi secara blak2an ke orang yang baru kayanya terkesan marketing banget ya. Jadi paling kita ngedirect mereka untuk cek Instagram kita (otomatis kan mereka juga bisa lihat Highlight IG kita yang mengenai donasi jadi mengupayakan mereka untuk cari tau sendiri dulu daripada kita komunikasikan secara langsung — lebih baik ada media yang membantu menyampaikan)

Secara offline, apakah booth Sadcatclub saat ini sudah sangat mudah dikenali atau justru sulit dikenali?

Cukup dikenal karena kebetulan kita juga pasang neon sign, supaya memudahkan orang untuk mengenali aja. Cuma mungkin untuk set up booth kita masih standar, kita masih kepikiran untuk custom booth sendiri



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Seberapa sering Sadcatclub melakukan kolaborasi, dan seberapa penting? Bagaimana orang yang kakak ajak untuk berkolaborasi dapat mengenal brand Sadcatclub sebelumnya, dan apa yang kakak harapkan dari event kolaborasi tersebut ?

Gak terlalu sering namun kolaborasi ini menurut kita penting. Sebenarnya kita lebih tertarik mengajak kolaborasi teman-teman terlebih dahulu daripada kolaborasi dengan brand/pihak yang namanya terlanjur besar. Misal kita punya teman sesama brand/ilustrator yang masih merintis, kita lebih tertarik mengajak kolaborasi mereka. Karena kita bisa sama2 saling naikkin exposure brand value kita, atau ujung2nya win win solution lah alias saling menguntungkan satu sama lain, jadi ga menguntungkan sebelah pihak aja. Namun kita juga ga menolak ajakan kolaborasi dengan brand besar ya.

Apa sih keluhan kakak sama booth Sad Cat Club yang sekarang?

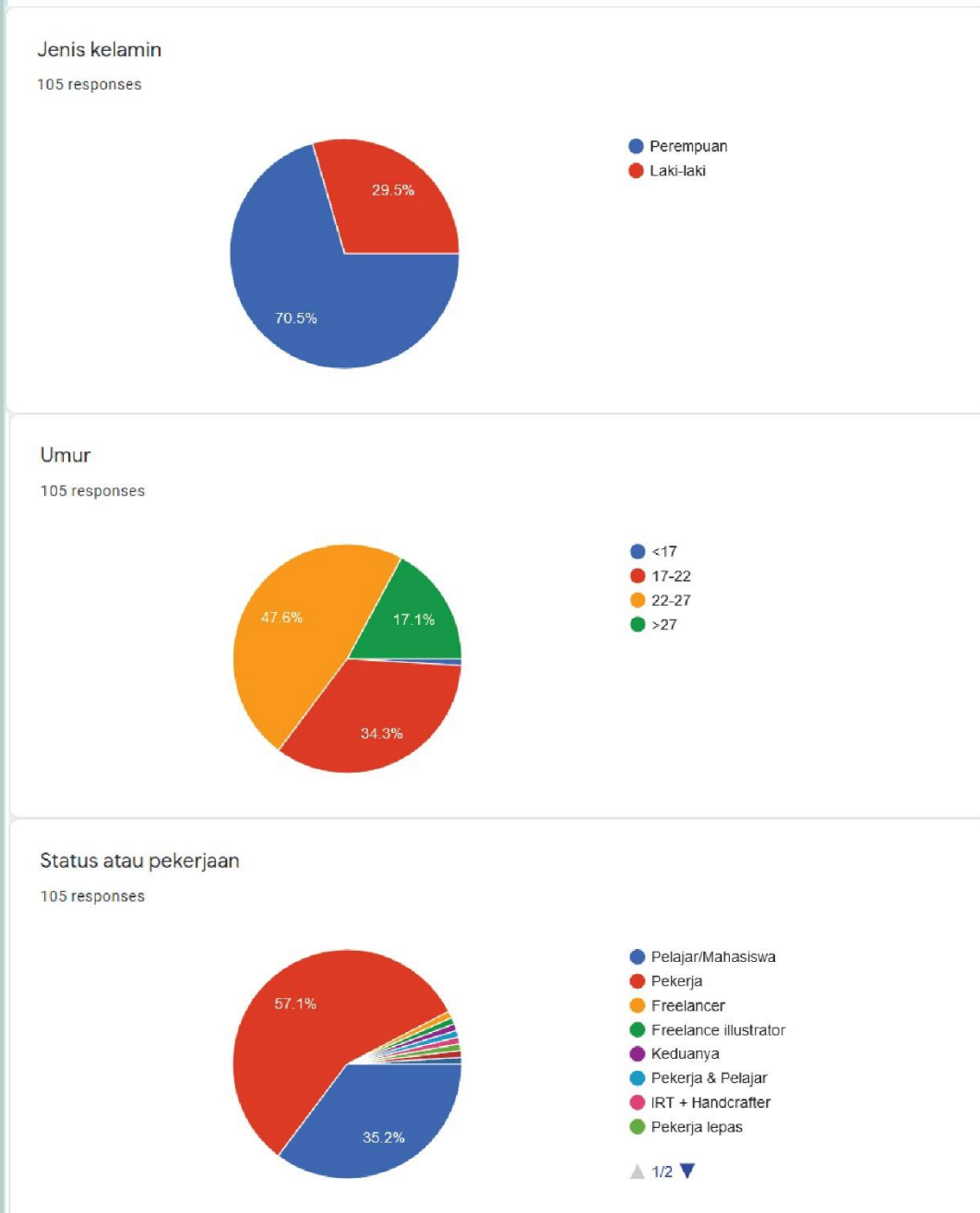
Untuk sekarang boothnya masih kurang informatif sih, masih banyak yang nanya “Sad Cat Club itu apa?”, jadi gua harus selalu ngarahin mereka ke Instagram buat ngasih tau kegiatan yang kita lakuin selain jadi clothing brand.

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

LAMPIRAN TRANSKRIP KUESIONER



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





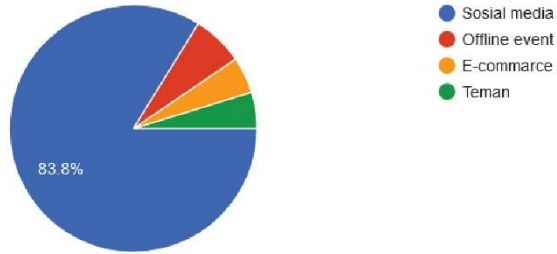
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

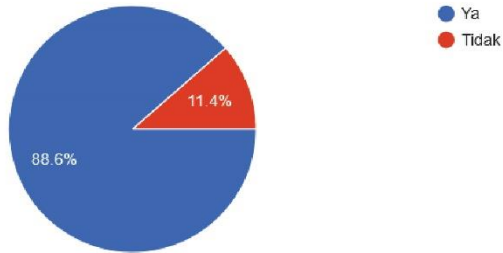
Dari mana kamu kenal Sad Cat Club?

105 responses



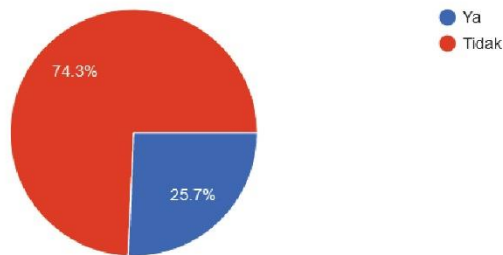
Apakah kamu tahu Visi dan Misi Sad Cat Club untuk membantu hewan disekitar?

105 responses



Apakah kamu pernah datang ke offline event yang Sad Cat Club terlibat didalamnya (seperti Semasa di Kota Tua, Dia.Lo.Gue, dan lainnya)

105 responses





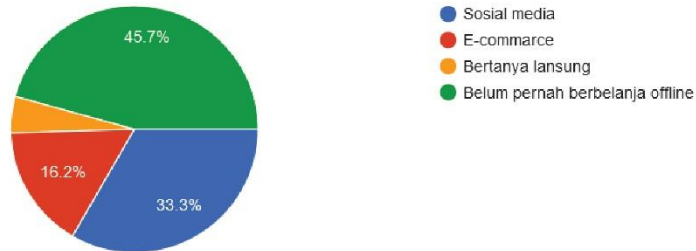
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

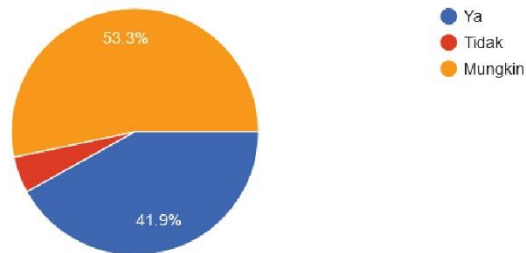
Dimana kamu mencari informasi produk saat berbelanja di offline event Sad Cat Club?

105 responses



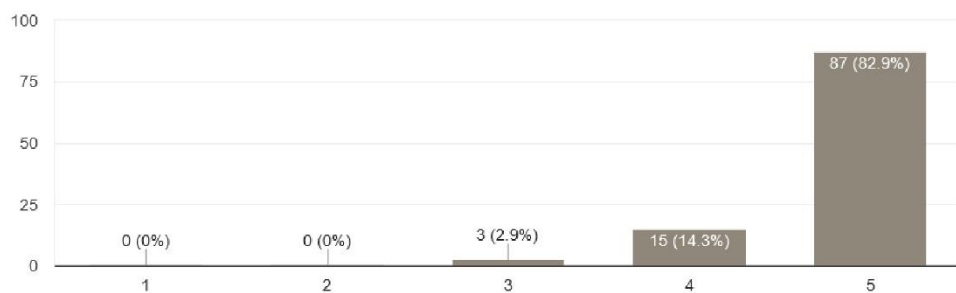
Apakah mudah mencari barang yang kamu inginkan di booth Sad Cat Club?

105 responses



Jika Sad Cat Club katalog seperti gambar dibawah untk panduan saat di booth, apakah kalian tertarik untuk melihat dan membacanya?

105 responses





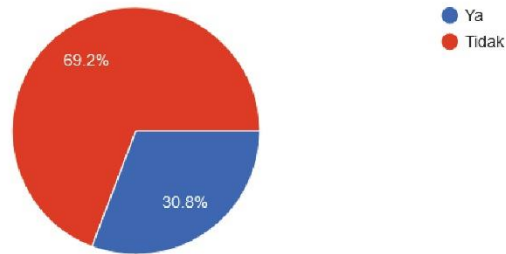
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

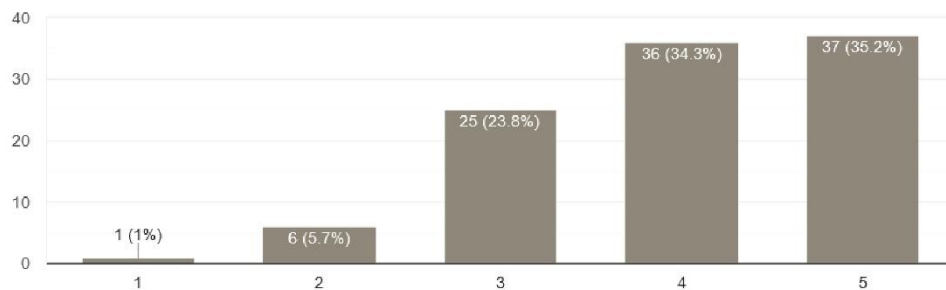
Apakah menurutmu Booth Sad Cat Club hanya memiliki informasi yang minim?

104 responses



Apakah menurutmu Sad Cat Club membutuhkan booth yang lebih menggambarkan Visi, Misi, konsep serta informasi dari barang dagangan mereka?

105 responses




POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

RIWAYAT HIDUP SINGKAT

CURRICULUM VITAE

M. Reza Fauzan

Graphic Designer & Illustrator



Contact

+62 89617561171

rezafauzan1905@gmail.com

Kav. Bumi Harapan Jaya,
Bekasi Utara, Bekasi

Language

Bahasa
Indonesia

English

About Me

Born in Jakarta, May 19 1998, now I'm a motivated Graphic Design student in Politeknik Negeri Jakarta that look for entry-level job as a graphic designer or illustrator.

I love design since I was in Senior High School. With more than 4 years in studying design, my ideas and creativity can help build brands and make better advertisement for product. I have big passion in design, and I also care about the product I working on. I have experience in creating branding for product as a partner in middle business company -Ngulek Rempah.

I skilled in Adobe Creative Suite, including Photoshop, Illustrator, Muse and more. I am able to handle multiple tasks in daily basis. I am also very interested in discussion and encounter about design. Therefore, I am suitable to work in team.

Education

2017-sekarang
D4 Graphic Design, Politeknik Negeri Jakarta

2016-2017
S1 Arsitektur, Universitas Gunadarma




2013-2016
SMAN 14 Bekasi




Experience

Jul 2020 - Des 2020
Partnership with Ngulek Rempah

Nov 2020 - May 2021
Internship at REYD Muslimah Sportware

Skills

Hobby

Model Kit

Digital Illustration

Toy Photography

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



LAMPIRAN FOTO DISPLAY BOOTH SAD CAT CLUB



© 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



TEKNIK
RI
RTA