



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN *GIFT* PRODUK AKSESORIS UNTUK
BRAND QUEEN NARA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**



**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2026**



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 Desain Kemasan *Gift* Produk Aksesoris
untuk *Brand* Queen Nara sebagai Media Promosi
Penulis : Rianie Azzahra Putri
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.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 2 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP. 199005112019032019



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 PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN KEMASAN *GIFT* PRODUK AKSESORIS UNTUK *BRAND* QUEEN NARA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Oleh:

RIANIE AZZAHRA PUTRI
2206421062

Disahkan:

Depok, 15 Juli 2026

Penguji I

Ardyta Praviasari, M.Ds.

NIP 198911012025062002

Penguji II

Susilawati Thabrany, M.Si.

NIP 197209021995122001

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, 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 DESAIN KEMASAN *GIFT* PRODUK AKSESORIS UNTUK BRAND QUEEN NARA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

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, 2 Juli 2026

Yang menyatakan,



Rianie Azzahra Putri

2206421062



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

Perkembangan industri kreatif, khususnya pada subsektor *craft* dan fesyen, mendorong pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk memiliki strategi promosi yang mampu meningkatkan daya saing produk. Salah satunya adalah Queen Nara, UMKM di bidang *craft* dan aksesoris *handmade* berbahan manik-manik yang belum memiliki kemasan *gift* sebagai media promosi. Perancangan ini bertujuan untuk merancang desain kemasan *gift* yang sesuai dengan karakter *brand* Queen Nara melalui penerapan elemen dan prinsip desain grafis, pemilihan struktur dan material kemasan, serta media pendukung sebagai media promosi. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed methods* melalui observasi, wawancara, survei, dan studi literatur. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil perancangan berupa kemasan *gift* dengan konsep visual *playful*, *colorful*, modern, dan *handmade* melalui penggunaan warna pastel, ilustrasi semi-flat, *layout* asimetris, serta elemen visual bertema aksesoris manik-manik. Kemasan menggunakan struktur *gift box* yang dilengkapi *inner sleeve*, *gift card*, dan *paper bag*. Perancangan ini menghasilkan kemasan *gift* yang merepresentasikan karakter produk aksesoris *handmade* Queen Nara, mendukung fungsi sebagai media promosi, serta memberikan pengalaman pemberian hadiah kepada konsumen.

Kata kunci: Aksesoris manik-manik, Desain kemasan, *Design Thinking*, Kemasan *gift*, Media promosi

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

ABSTRACT

The development of the creative industry, particularly in the craft and fashion subsectors, encourages Micro, Small, and Medium Enterprises (UMKM) to develop promotional strategies that can increase product competitiveness. One of them is Queen Nara, an UMKM engaged in handmade craft and beaded accessories that does not yet have gift packaging as a promotional medium. This design aims to develop gift packaging that is suitable for Queen Nara's brand character through the application of graphic design elements and principles, the selection of packaging structure and materials, and supporting media as promotional media. The research method used is a mixed-methods approach through observation, interviews, surveys, and literature studies. The design process applies the Design Thinking method, which consists of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The resulting design is gift packaging with a playful, colorful, modern, and handmade visual concept through the use of pastel colors, semi-flat illustrations, an asymmetrical layout, and visual elements themed around beaded accessories. The packaging uses a gift box structure equipped with an inner sleeve, gift card, and paper bag. This design produces gift packaging that represents the character of Queen Nara's handmade accessory products, supports its function as a promotional medium, and provides a gift-giving experience for consumers.

Keywords: *Beaded accessories, Design Thinking, Gift packaging, Packaging design, Promotional media.*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul *“Perancangan Kemasan Gift Produk Aksesori Handmade untuk Brand Queen Nara sebagai Media Promosi.”* Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa penyelesaian Tugas Akhir tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan kepada penulis selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir hingga laporan ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Jakarta.
6. Kedua orang tua beserta seluruh anggota keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir hingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Ibu Retno Evi Lestari selaku pemilik *brand* Queen Nara, yang telah bersedia menjadi klien, memberikan informasi, waktu, serta kerja sama yang sangat membantu penulis dalam proses pengumpulan data dan perancangan Tugas Akhir ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

8. Teman-teman "*Hyperactive Str. Ds*", khususnya Devina Vania, Fariz Akbar Ramadhansyah, Hanif Hidayatullah, dan Muhammad Kholil Gibran, yang senantiasa menemani serta membantu penulis selama proses perancangan desain kemasan dan penyusunan laporan Tugas Akhir. Luthfiyyah Azyati, Muhammad Hafiz Triyadi, dan Muhammad Zulva El Fayyad, yang senantiasa mengingatkan, memberikan semangat, serta mendukung penulis selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir. Serta teman-teman seimbang Bu Dita yang telah memberikan bantuan, berbagi solusi, dan saling mengingatkan selama proses perancangan dan penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai masukan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi dalam pengembangan desain kemasan sebagai media promosi.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 8 Juli 2026

Rianie Azzahra Putri



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	8
2.1 Kemasan	8
2.1.1 Pengertian Kemasan	8
2.1.2 Fungsi Kemasan.....	9
2.1.3 Jenis Kemasan.....	10
2.1.4 Pengertian Kemasan Promosi	13
2.1.5 Pengertian Kemasan Gift	14
2.2 Desain Kemasan	15
2.2.1 Jenis Material Kemasan	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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.2.2 Struktur Kemasan Karton	20
2.2.3 Desain Grafis Kemasan	25
1. Elemen Desain Kemasan.....	26
2. Prinsip Desain Kemasan	42
2.2.4 Design Thinking	44
BAB III METODE PERANCANGAN.....	48
3.1 Metode Penelitian	48
3.2 Data dan Analisis.....	53
1. Profil Klien.....	54
2. <i>Product Knowledge</i>	55
3. <i>Target Audience</i>	57
4. Kompetitor.....	58
3.2.5 Consumer Insight.....	62
3.2.6 Positioning	67
3.2.7 Analisis SWOT	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	73
4.1 Konsep Visual	73
4.1.1 <i>Mindmap</i>	73
4.1.2 <i>Moodboard</i>	75
4.2 Proses Desain	77
4.2.1 Sketsa Struktur Kemasan.....	78
4.2.2 Sketsa Manual <i>Visual Surface</i>	82
4.2.3 Desain Komprehensif	89
4.2.4 Desain Terpilih	93
4.2.6 <i>Prototype</i>	96
4.2.7 Testing	97
4.2.9 <i>Technical Drawing</i>	101
4.2.10 <i>Final Artwork</i>	102
4.3 Media Pendukung.....	107
4.4 Pertimbangan Produksi.....	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran.....	112
DAFTAR REFERENSI	114



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN 118



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kemasan <i>Box</i>	9
Gambar 2.2 Kemasan Primer	10
Gambar 2.3 Kemasan Sekunder.....	11
Gambar 2.4 Kemasan Tersier.....	12
Gambar 2.5 Kemasan Gift.....	15
Gambar 2.6 Kertas <i>Art Carton</i>	17
Gambar 2.7 Kertas Ivory.....	18
Gambar 2.8 Kertas Duplex.....	18
Gambar 2.9 Kertas Kraft.....	19
Gambar 2.10 Kertas <i>Art Paper</i>	20
Gambar 2.11 Kemasan <i>Straight Tuck End</i>	21
Gambar 2.12 Kemasan <i>Reverse Tuck End</i>	22
Gambar 2.13 Kemasan <i>Lock Bottom Box</i>	22
Gambar 2.14 <i>Auto Lock Bottom</i>	23
Gambar 2.15 Kemasan <i>Sleeve Box</i>	24
Gambar 2.16 Kemasan <i>Drawer Box</i>	25
Gambar 2.17 Logo	27
Gambar 2.18 Warna Merah.....	28
Gambar 2.19 Warna Kuning	29
Gambar 2.21 Warna Hijau	30
Gambar 2.22 Warna Hitam	30
Gambar 2.23 Warna Putih.....	31
Gambar 2.24 Warna Coklat.....	31
Gambar 2.25 Warna Ungu	32
Gambar 2.26 Warna <i>Pink Pastel</i>	32
Gambar 3.1 Wawancara	50
Gambar 3.2 Logo Queen Nara	54
Gambar 3.3 Produk Aksesoris <i>Handmade</i> Queen Nara	56
Gambar 3.4 Kompetitor 1 Elyecraft.....	59
Gambar 3.5 Kompetitor 2 Narita.made.....	60
Gambar 3.6 Logo Kompetitor 3	61
Gambar 3.7 Logo Kompetitor 4.....	62
Gambar 3.8 <i>Matrix Positioning</i>	67
Gambar 4.1 Mind map	74
Gambar 4.2 Moodboard Struktur Kemasan	76
Gambar 4.3 Moodboard Visual Surface	76
Gambar 4.4 Sketsa Alternatif Struktur 1.....	79
Gambar 4.5 Mockup Manual Sketsa Struktur 1	79
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif Struktur 2.....	80
Gambar 4.7 Mockup Manual Sketsa Struktur 2.....	80
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif Struktur 3.....	81
Gambar 4.9 Mockup Manual Sketsa Struktur 2.....	81



Hak Cipta :

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

Gambar 4.10 Alternatif Sketsa Manual Visual Surface dan Inner Sleeve 1	83
Gambar 4.11 Alternatif Sketsa Manual Visual Surface dan Inner Sleeve 2	85
Gambar 4.12 Alternatif Sketsa Manual Visual Surface dan Inner Sleeve 3	86
Gambar 4.13 Alternatif Sketsa Manual Visual Surface dan Inner Sleeve 4	87
Gambar 4.14 Alternatif Sketsa Manual Visual Surface dan Inner Sleeve 5	88
Gambar 4.15 Alternatif Desain Komprehensif Visual Surface dan Inner Sleeve 2	90
Gambar 4.16 Alternatif Desain Komprehensif Visual Surface dan Inner Sleeve 3	92
Gambar 4.17 Alternatif Desain Komprehensif Visual Surface dan Inner Sleeve 4	93
Gambar 4.18 Desain Terpilih Kemasan dan Inner Sleeve	95
Gambar 4.19 Mockup Digital Kemasan Dan Inner Sleeve.....	96
Gambar 4.20 Dummy Cetak Kemasan dan Inner Sleeve.....	97
Gambar 4.21 Hasil Uji Coba Produk dalam Kemasan.....	98
Gambar 4.22 Produk saat Di Display menggunakan Inner Sleeve	99
Gambar 4.23 Technical Drawing Struktur 2	102
Gambar 4.24 FAW Kemasan Gift dan Inner Sleeve Queen Nara.....	103
Gambar 4.25 Sans Serif Font Coiny	104
Gambar 4.26 Sans Serif Font Nunito	104
Gambar 4.27 Penerapan Warna Kemasan Gift Queen Nara	105
Gambar 4.28 Ilustrasi Manik-manik dan Tangan Merangkai pada FAW Kemasan Gift	106
Gambar 4.29 Media Pendukung Gift Card	108
Gambar 4.30 Media Pendukung Paper Bag	109

**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 TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	69
Tabel 3.2 Arahana Kreatif.....	71
Tabel 4.1 Key Visual.....	75
Tabel 4.2 Testing.....	99





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Transkrip Wawancara	118
LAMPIRAN 2 Hasil Kuesioner	122
LAMPIRAN 3 Dokumentasi Riset	128
LAMPIRAN 4 Logbook Bimbingan TA	161
LAMPIRAN 5 Hasil Cek Turnitin	164
LAMPIRAN 6 Daftar Riwayat Hidup	166





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

Industri Kreatif di Indonesia, khususnya di subsektor fesyen dan *craft*, menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dilaporkan oleh Ambarwati (2024), nilai tambah sektor ekonomi kreatif pada semester I tahun 2024 mencapai Rp749,5 triliun dan mengalami peningkatan sebesar 4,85% dibandingkan periode yang sama pada tahun sebelumnya. Subsektor fesyen, kuliner, dan kriya (*craft*) tercatat sebagai tiga penyumbang terbesar terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif nasional. Perkembangan tersebut menunjukkan meningkatnya minat masyarakat terhadap produk kreatif dan *handmade* yang memiliki keunikan dan nilai estetika. Salah satu produk yang banyak diminati adalah aksesoris *handmade*. Konsumen tidak hanya mempertimbangkan fungsi produk, tetapi juga kualitas, desain, serta citra merek yang melekat pada produk tersebut. Seiring meningkatnya minat terhadap aksesoris *handmade*, kebutuhan terhadap kemasan yang sesuai menjadi semakin penting. Perkembangan industri kreatif juga didukung oleh peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Ananda & Susilowati, 2017 menyatakan bahwa UMKM berbasis industri kreatif memiliki potensi strategis dalam mendukung pertumbuhan ekonomi melalui produk kreatif yang bernilai tambah.

Kemasan merupakan salah satu elemen penting dalam dunia pemasaran karena tidak hanya berfungsi melindungi produk, tetapi juga berperan sebagai sarana komunikasi visual. Kemasan dapat menyampaikan informasi, membentuk identitas merek, serta menarik minat konsumen. Dalam konteks pemasaran, kemasan dipahami sebagai *silent salesman* karena memiliki peran strategis dalam memengaruhi keputusan pembelian konsumen (Mardiana & Pahlevy, 2022). Menurut Kotler & Keller (2016), kemasan merupakan hal pertama yang dilihat konsumen saat memilih produk, sehingga berpengaruh besar terhadap kualitas dan citra *brand*.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Salah satu jenis kemasan yang dapat memberikan pengalaman berbeda bagi konsumen adalah kemasan *gift*. Pada produk aksesoris *handmade*, kemasan *gift* mampu memberikan kesan premium serta meningkatkan nilai produk ketika diberikan sebagai hadiah. Penelitian Chairunissa & Retnoningsih (2025) menunjukkan bahwa desain kemasan berpengaruh terhadap keputusan pembelian, terutama pada produk yang ditujukan sebagai hadiah. Selain itu, kemasan *gift* juga berpotensi berfungsi sebagai media promosi yang dapat memperkuat citra dan strategi pemasaran *brand*. Menurut Purbasari & Kristiana (2021), desain kemasan juga berperan sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan dan citra merek. Hal ini selaras dengan penelitian Chairunissa & Retnoningsih (2025) yang menunjukkan bahwa kemasan *fashion* yang dirancang khusus sebagai hadiah dapat meningkatkan citra merek serta memperkuat strategi pemasaran. Selain itu, laporan survei *Packaging Matters* oleh WestRock (2016), yang dikutip dalam penelitian tersebut, menunjukkan bahwa lebih dari 70% konsumen mengakui pengaruh desain kemasan terhadap keputusan pembelian, terutama pada produk yang ditujukan sebagai hadiah. Oleh karena itu, kemasan *gift* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap nilai estetika, tetapi juga sebagai media promosi yang dapat membantu *brand* membedakan diri dari kompetitor, memperluas pasar, serta memperkuat hubungan emosional konsumen melalui pengalaman yang berkesan. Namun, pemanfaatan strategis kemasan *gift* tersebut belum sepenuhnya diterapkan oleh semua *brand*, termasuk Queen Nara.

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu, perancangan kemasan produk aksesoris umumnya berfokus pada penguatan identitas visual, nilai estetika, citra merek, dan fungsi kemasan sebagai media (Zahra, 2024; Salma, 2024; Purbasari & Kristiana, 2021; Tampubolon 2025). Sementara itu, penelitian *Examining Consumer Perception and Purchase Intention of Gift Packaging: A Case Study of Chinese Consumers on Green Tea Packaging* yang dilakukan oleh Yuting dan Mohamed (2023) menunjukkan bahwa elemen visual pada kemasan *gift* dapat memengaruhi persepsi konsumen dan meningkatkan nilai produk melalui pembentukan kesan pertama serta pengalaman emosional. Meskipun demikian, penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji perancangan kemasan *gift* pada



© 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

produk aksesoris UMKM sebagai media promosi yang mampu menciptakan pengalaman emosional yang berkesan bagi konsumen. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan kemasan *gift* produk aksesoris UMKM sebagai media promosi yang tidak hanya menekankan aspek visual dan identitas *brand*, tetapi juga pengalaman emosional konsumen.

Salah satu UMKM yang memiliki kebutuhan tersebut adalah Queen Nara, *brand* asal Depok yang bergerak di bidang *crafts* dan aksesoris *handmade* berbahan manik-manik. Queen Nara aktif mengikuti berbagai kegiatan seperti *bazaar*, *workshop*, dan pameran nasional untuk memperluas pasar. Namun, hingga saat ini Queen Nara belum memiliki kemasan *gift* yang dapat digunakan sebagai media promosi untuk memperkuat daya tarik visual dan citra *brand*. Adanya permintaan dari konsumen terhadap kemasan khusus berupa kemasan *gift*, untuk kebutuhan pemberian hadiah juga menunjukkan kebutuhan nyata terhadap perancangan kemasan *gift*. Hal ini menyebabkan potensi promosi melalui kemasan belum dimanfaatkan secara optimal.

Melihat kondisi tersebut, Queen Nara membutuhkan perancangan desain kemasan *gift* sebagai media promosi untuk memaksimalkan potensi pemasaran produknya. Kemasan ini diharapkan dapat memberikan ciri khas visual yang membedakan Queen Nara dari *brand* aksesoris *handmade* sejenis, serta memperkuat identitas produk di mata konsumen. Desain kemasan *gift* dirancang tidak hanya untuk melindungi produk, tetapi juga untuk menampilkan karakteristik *brand* dan menciptakan pengalaman yang berkesan bagi konsumen. Perancangan ini diharapkan dapat mendukung kegiatan promosi, meningkatkan *awareness* konsumen terhadap produk, serta memperluas target pasar Queen Nara melalui kegiatan penjualan secara *online* maupun *offline*, seperti bazar dan pameran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Hak Cipta :

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

1. Bagaimana merancang desain kemasan *gift* untuk *brand* Queen Nara?
2. Bagaimana visual kemasan *gift* sebagai media promosi produk Queen Nara?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam proposal penelitian ini, ruang lingkup pembahasan alam perancangan kemasan *gift* produk aksesoris ini terfokus pada:

1. Proses perancangan desain kemasan *gift* sebagai media promosi bagi *brand* Queen Nara.
2. Penerapan teori prinsip dan elemen desain grafis dalam membuat desain kemasan *gift*.
3. Pemilihan struktur dan material kemasan *gift* yang sesuai dengan karakter produk aksesoris *handmade* Queen Nara.
4. Pengaplikasian hasil perancangan desain kemasan *gift* pada media pendukung lainnya seperti *paper bag* dan kartu ucapan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam proposal penelitian ini terdapat tujuan dan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

- a. Merancang desain kemasan *gift* yang sesuai dengan karakter *brand* serta memenuhi kebutuhan produk aksesoris *handmade* Queen Nara.
- b. Membuat visual kemasan *gift* yang efektif sebagai media promosi dengan menerapkan elemen dan prinsip desain grafis, pemilihan struktur kemasan, material, serta media pendukung seperti *paperbag* dan kartu ucapan.

1.4.2 Manfaat

1. Manfaat Akademis
 - a. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mengenai penerapan teori, prinsip, serta elemen desain grafis dalam proses perancangan kemasan sebagai 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

- b. Berfungsi sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang proses perancangan desain kemasan *gift* untuk produk kreatif atau Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM).

2. Manfaat Praktis

Perancangan desain kemasan *gift* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelaku usaha di bidang aksesoris, khususnya Queen Nara, dalam memiliki kemasan yang tidak hanya berfungsi melindungi produk tetapi juga dapat digunakan secara efektif sebagai media promosi. Selain itu, kemasan ini diharapkan mampu meningkatkan nilai estetika visual, memperkuat daya tarik produk, serta meningkatkan minat konsumen terhadap produk aksesoris *handmade*.

1.5 Sistematika Penulisan

Proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain Kemasan *Gift* Produk Aksesoris untuk *Brand* Queen Nara sebagai Media Promosi” ini dijelaskan secara terstruktur melalui laporan tugas akhir yang terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang mengenai desain kemasan *gift* produk aksesoris Queen Nara, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan dalam membuat laporan tugas akhir. Teori-teori tersebut mencakup pembahasan tentang kemasan, desain grafis, struktur dan material kemasan, prinsip komunikasi visual, serta teori mengenai 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

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode perancangan yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir. Metode ini mencakup metode riset desain, metode pengumpulan data dan analisis, hingga arahan kreatif yang menjadi acuan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan solusi desain dalam perancangan desain kemasan *gift* produk aksesoris *handmade* Queen Nara.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini, berisi penjelasan mengenai proses dan tahapan perancangan desain kemasan *gift* produk aksesoris *handmade* Queen Nara. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil perancangan desain kemasan *gift* produk aksesoris Queen Nara sebagai media promosi, serta memaparkan saran yang ditujukan bagi penelitian selanjutnya terkait efektivitas kemasan sebagai media promosi dan pengembangan desain kemasan *gift* pada masa mendatang.

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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan desain kemasan *gift* sebagai media promosi untuk produk aksesoris manik-manik Queen Nara, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain kemasan *gift* untuk *brand* Queen Nara dirancang dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Melalui tahapan tersebut dihasilkan rancangan kemasan *gift* yang disesuaikan dengan karakteristik produk aksesoris manik-manik serta dirancang untuk memberikan pengalaman pemberian hadiah melalui struktur dan fitur yang diterapkan pada kemasan. Hasil perancangan berupa kemasan *gift box* berukuran 13,3 x 10 x 4 cm dengan sistem buka tutup menggunakan pita fishtail sebagai kunci kemasan yang mendukung pengalaman membuka hadiah. Kemasan *gift* juga dilengkapi dengan *inner sleeve* yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan sekaligus *display* produk sehingga produk dapat ditampilkan dengan lebih menarik saat kemasan dibuka. Selain itu, pada bagian dalam kemasan juga dirancang fitur khusus untuk menempatkan *gift card* sebagai media pendukung yang memberikan ruang bagi konsumen untuk menyisipkan pesan kepada penerima hadiah. Sebagai pelengkap, dirancang juga media pendukung berupa *gift card* dan *paper bag* yang menerapkan elemen visual secara konsisten dengan kemasan utama sehingga menciptakan satu kesatuan visual pada keseluruhan media yang dirancang. Dengan demikian, hasil perancangan kemasan *gift* Queen Nara menunjukkan bahwa kemasan yang dihasilkan telah memenuhi tujuan perancangan sebagai kemasan *gift* untuk produk aksesoris manik-manik Queen Nara melalui penerapan struktur dan fitur yang mendukung fungsi perlindungan produk serta pengalaman memberikan hadiah.



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. Visual kemasan *gift* sebagai media promosi produk aksesoris manik-manik Queen Nara dirancang dengan menerapkan konsep visual *playful*, *colorful*, *modern*, dan *handmade*, yang diperoleh melalui tahap arahan kreatif, *mindmap*, dan *moodboard*. Konsep visual tersebut kemudian dieksplorasi ke dalam lima alternatif sketsa *surface* untuk menghasilkan berbagai ide visual yang sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik Queen Nara.

Dari kelima alternatif konsep visual tersebut, konsep “*A World of Little Happy Charms*” dipilih dan dikembangkan sebagai desain terpilih karena dinilai mampu merepresentasikan karakter produk aksesoris manik-manik Queen Nara sekaligus mendukung fungsi kemasan sebagai media promosi. Konsep tersebut diwujudkan melalui penerapan warna, ilustrasi, tipografi, dan *layout* yang konsisten pada kemasan utama maupun media pendukung sehingga menciptakan kesatuan visual pada keseluruhan media yang dirancang.

Dengan demikian, visual kemasan yang dihasilkan telah memenuhi tujuan perancangan sebagai media promosi melalui penerapan elemen visual yang mampu merepresentasikan karakter produk aksesoris manik-manik Queen Nara serta memberikan daya tarik visual pada produk sebagai kemasan *gift*.

5.2 Saran

Berdasarkan Perancangan Desain Kemasan *Gift* Produk Aksesoris Untuk *Brand* Queen Nara sebagai Media Promosi, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Teoritis

Untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan penelitian mengenai efektivitas desain kemasan *gift* Queen Nara sebagai media promosi terhadap perilaku konsumen. Penelitian tersebut dapat menguji pengaruh desain kemasan terhadap minat beli, *brand awareness*, maupun keputusan pembelian sehingga dapat diketahui efektivitas kemasan *gift* dalam mendukung promosi produk aksesoris manik-manik Queen Nara.



© 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. Saran Praktis

Desain kemasan *gift* yang telah dirancang dapat di manfaatkan oleh Queen Nara sebagai kemasan *gift* sekaligus media promosi pada produk aksesoris manik-manik. Agar fungsi kemasan dapat dimaksimalkan, Queen Nara disarankan untuk menerapkan desain kemasan beserta media pendukung secara konsisten pada setiap penggunaan kemasan *gift* sehingga pengalaman memberikan hadiah yang ingin disampaikan kepada konsumen tetap terjaga. Selain itu, fitur *inner sleeve* sebagai tempat penyimpanan sekaligus *display* produk dapat dimanfaatkan secara optimal untuk memberikan nilai tambah pada kemasan, meningkatkan kualitas tampilan visual produk, serta mendukung fungsi kemasan sebagai media promosi yang mampu menyampaikan karakter produk aksesoris manik-manik Queen Nara kepada konsumen.

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

- Ambarwati, S. (2024, Agustus 13). Nilai tambah ekraf semester I-2024 mencapai Rp749,5 triliun. *ANTARA*.
<https://www.antaranews.com/berita/4256127/nilai-tambah-ekraf-semester-i-2024-mencapai-rp7495-triliun>
- Ananda, A. D., & Susilowati, D. (2017). Pengembangan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) berbasis industri kreatif di Kota Malang. *Jurnal Ilmu Ekonomi*, 1(1), 120–142. <https://doi.org/10.22219/jie.v1i1.6072>
- Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-dasar desain grafis: Merancang karya desain yang konseptual*. PNJ Press.
<https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/>
- Chairunissa, S. A., & Retnoningsih, S. (2025). Strategi Kemasan Produk Fashion sebagai Hadiah dalam Penjualan Online. *Jurnal Visual Ideas*, 5(2), 75–84.
- Deshwal, G. K., Panjagari, N. R., & Alam, T. (2019). An Overview of Paper and Paper Based Food Packaging Materials: Health Safety and Environmental Concerns. *Journal of Food Science and Technology*, 56(10), 4391–4403.
<https://doi.org/10.1007/s13197-019-03950-z>
- Devi, S. C., & Muallimah, H. (2019). Perancangan Kemasan Sebagai Media Promosi Borondong Malajaya. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 01(01), 36–42.
- Dewi, C. M., Hairiza, A., & Limbong, E. G. (2020). Warna sebagai Identitas Merek pada Kemasan Makanan Tradisional Kembang Goyang Khas Betawi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(01), 9–13.
<https://doi.org/10.30998/vh.v2i01.150>



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

- Doorley, S., Holcomb, S., Klebahn, P., Segovia, K., & Utley, J. (2018). *Design Thinking Bootleg*. d.school at Stanford University.
<https://dschool.stanford.edu/tools/design-thinking-bootleg>
- Gopinathar, P., & Prabha, G. (2016). The Role of Packaging in Manufacturing: A Brief Understanding. *IOSR Journal of Business and Management*, 18(12), 1–17. <https://doi.org/10.9790/487X-1812010107>
- Indrayana, M. H. P. (2020). Psikologi Warna pada Produk Fashion sebagai Mekanisme Koping terhadap Kondisi Psikologis Generasi Z: Tinjauan Konseptual pada Koleksi Brand Stradivarius. *Jurnal Sosial Humaniora (JSH)*, 20, 1–10.
- Insani, F., & Patria, A. S. (2023). Ilustrasi Sebagai Aset Visual WAWA Food Aand Cookies. *Jurnal Desgrafia*, 1(1), 14–27.
- Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2013). *Packaging Design: Successful Product Branding From Concept to Shelf* (2 ed.). Wiley.
https://books.google.co.id/books?id=kbp_SBXFeBEC
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. Pearson India Education Services. <https://books.google.co.id/books?id=5-U5zgEACAAJ>
- Kwaku, A. R., & Fan, Q. (2020). Effect of Good Product Design and Packaging on Market Value and the Performance of Agricultural Products in the Ghanaian Market. *Open Access Library Journal*, 07(09), 1–14.
<https://doi.org/10.4236/oalib.1106714>
- Leminen, V., Tanninen, P., Pesonen, A., & Matthews, S. (2022). Improvement of Package Properties with Formed Functional Surface Features. *Key Engineering Materials*, 926, 2382–2390. <https://doi.org/10.4028/p-7u1n43>



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

- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., Novitasari, D., Jayanegara, I. N., Mutiarani, R. A., & Sutarwiyasa, I. K. (2023). *Dasar-dasar desain komunikasi visual (DKV): Panduan lengkap untuk memasuki dunia kreatif visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=70rPEAAAQBAJ>
- Mardiana, C., & Pahlevy, T. (2022). Packaging Design For Educational Toys Bornea Toys With Mega-Pack & Well- Organized Concept. *Jurnal IPTEK Media Komunikasi Teknologi*, 26(1), 59–66.
<https://doi.org/10.31284/j.iptek.2022.v26i1.3009>
- Purbasari, H., & Kristiana, N. (2021). Perancangan desain kemasan palette kosmetik refill sebagai kampanye ramah lingkungan. *Jurnal Barik*, 3(1), 248–262. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i1.44782>
- Qur'ani, B., T., R., & Widodo, S. (2024). Analisis pengaruh penggunaan kemasan sekunder terhadap penjualan produk bakery. *Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro*, 7(1), 53–62.
<https://doi.org/10.56858/jmpkn.v7i1.156>
- Rahardjo, S. T. (2019). *Desain Grafis Kemasan UMKM*. Deepublish.
- Salma, L. (2024). *Perancangan Ulang Kemasan Perhiasan Kawat Tembaga Pernik Elok [Tugas Akhir]*. Politeknik Negeri Jakarta.
- Tampubolon, A. R. T. (2025). *Perancangan Desain Kemasan UMKM DAFINA CRAFT Sebagai Media Promosi [Tugas Akhir, Politeknik Negeri Jakarta]*.
<https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/28630>



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

Vyas, M. Y., & Brahmabhatt, D. A. C. (2016). A Study on Recognition and Brand Recall through Logos of Selected FMCG Brands. *Journal of Arts, Science & Commerce*, 7(2(1)), 66–71. [https://doi.org/10.18843/rwjasc/v7i2\(1\)/08](https://doi.org/10.18843/rwjasc/v7i2(1)/08)

Wahyudi, S. (2017). *Mantra Kemasan Juara*.
<https://books.google.co.id/books?id=Li5IDwAAQBAJ>

Yuting, T., & Mohamed, F. N. (2023). Examining Consumer Perception and Purchase Intention of Gift Packaging: A Case Study of Chinese Consumers on Green Tea Packaging. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(2), 702–712.
<https://doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i2/16279>

Zahra, F. (2024). *Perancangan Desain Kemasan Aksesoris MADEBYDE* [Tugas Akhir]. Politeknik Negeri Jakarta.

Zhang, C. (2016). On Graphic Design in Visual Packaging Design. *Proceedings of the 2016 International Conference on Arts, Design and Contemporary Education*, 656–658. <https://doi.org/10.2991/icadce-16.2016.155>

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

LAMPIRAN 1

TRANSKRIP WAWANCARA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Narasumber: Retno Evi Lestari

Topik: Kemasan Gift dan Representasi Citra Brand Queen Nara

Pewawancara: Rianie Azzahra Putri

Pewawancara: Selamat siang, Ibu. Perkenalkan saya Rianie Azzahra Putri. Pada kesempatan ini saya izin meminta waktu Ibu sebentar untuk melakukan wawancara terkait perancangan kemasan gift untuk Queen Nara.

Narasumber: Selamat siang. Iya, silahkan.

Pewawancara: Baik ibu, sebelum masuk ke pembahasan kemasan, saya mau tanya sedikit tentang sejarah Queen Nara. Mungkin boleh diceritakan sedikit dari awal berdirinya bagaimana, bu?

Narasumber: Queen Nara itu awalnya berdiri di tahun 2021, waktu itu Queen Nara saya dirikan bersama rekan saya. Sedari awal memang fokusnya sudah ke aksesoris handmade dari manik-manik. Saya sendiri memang suka bikin aksesoris handmade dan ingin tetap berkarya walaupun sudah menjadi ibu rumah tangga. Lalu nama Queen Nara sendiri baru digunakan di tahun 2023, setelah usaha ini saya lanjutkan sendiri. Sebelumnya masih pakai nama yang lama, lalu saya putuskan untuk rebranding supaya punya identitas yang lebih jelas. Produk Queen Nara cukup beragam, ada bag charm, keychain, gelang, phone strap, dan aksesoris lain dari manik-manik. Beberapa juga bisa custom sesuai permintaan.

Pewawancara: Dari pembelian yang masuk selama ini, biasanya konsumennya beli untuk dipakai sendiri atau untuk yang lain, bu?

Narasumber: Rata-rata sih untuk dipakai sendiri yaa, tapi banyak juga yang beli untuk dikasih sebagai kado, entah itu buat teman, pacarnya, atau hadiah ulang tahun.

Pewawancara: Kalau untuk kebutuhan kado itu, menggunakan kemasan yang seperti apa, bu? Apakah menggunakan kemasan Queen Nara yang biasanya atau ada kemasan tersendiri?

Narasumber: Nah itu, selama ini hanya menggunakan kemasan yang sederhana, belum ada kemasan gift yang proper. Jadi kalau buat kado, biasanya pembeli masih harus bungkus lagi sendiri.



© 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

Narasumber: Cukup banyak konsumen yang membeli produk Queen Nara untuk sebagai hadiah. Oleh karena itu, Queen Nara membutuhkan kemasan gift yang lebih rapi dan siap digunakan. Selain itu, diharapkan kemasan gift ini bisa membantu dari sisi promosi karena kemasan menjadi hal pertama yang dilihat ketika menerima hadiah itu, terutama ketika produk difoto atau dibagikan di media sosial.

Pewawancara: Kalau boleh tau, Bu, selama ini target pasar Queen Nara itu siapa aja ya? Dan dari rentang umur berapa sampai berapa?

Narasumber: Kebanyakan pembelinya itu perempuan, dari remaja sampai dewasa dan banyak juga yang masih mahasiswa. Untuk umur kurang lebih dari usia belasan sampai dua puluhan. Kebanyakan itu dari sekitar umur 17 sampai 25 tahun.

Pewawancara: Selain kemasan gift, menurut Ibu apa lagi yang dibutuhkan Queen Nara dari sisi kemasan atau pendukung produk?

Narasumber: Selain kemasan gift, sebenarnya kalau bisa butuh tambahan kayak kartu ucapan biar kesannya lebih personal.

Pewawancara: Kalau untuk ukuran kemasannya, kira-kira Ibu membutuhkan ukuran seperti apa, Bu?

Narasumber: Paling ukurannya yang sedang aja, nggak terlalu besar, tapi cukup untuk buat beberapa jenis produk seperti gelang, keychain, atau bag charm. Kira-kira ukurannya 13,3 x 10 cm.

Pewawancara: Baik, Bu. Terima kasih banyak atas waktu dan infomasinya. Penjelasan Ibu sangat membantu sebagai dasar perancangan kemasan gift Queen Nara ini.

Narasumber: Iya, sama-sama.



© 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



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

LAMPIRAN 2

HASIL KUESIONER



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





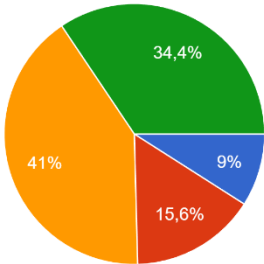
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Usia

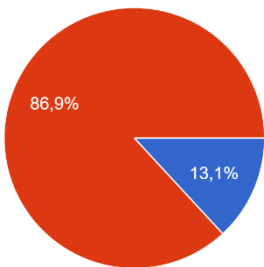
122 jawaban



- 13 – 15 Tahun
- 16 – 18 Tahun
- 19 – 21 Tahun
- 22 – 25 Tahun

Jenis Kelamin

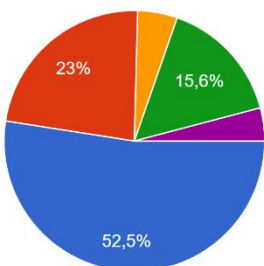
122 jawaban



- Laki-laki
- Perempuan

Status Pekerjaan

122 jawaban



- Mahasiswa
- Pelajar
- Wiraswasta
- Karyawan
- Ibu Rumah Tangga

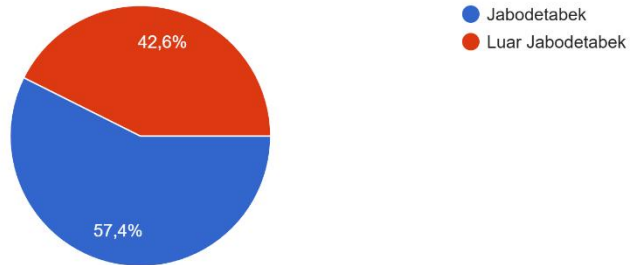


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

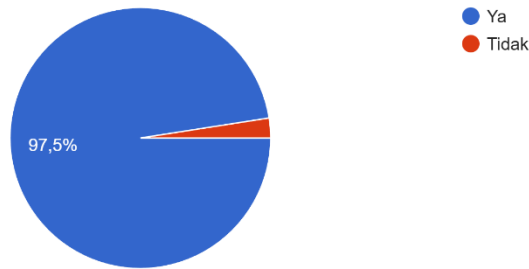
Hak Cipta :

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

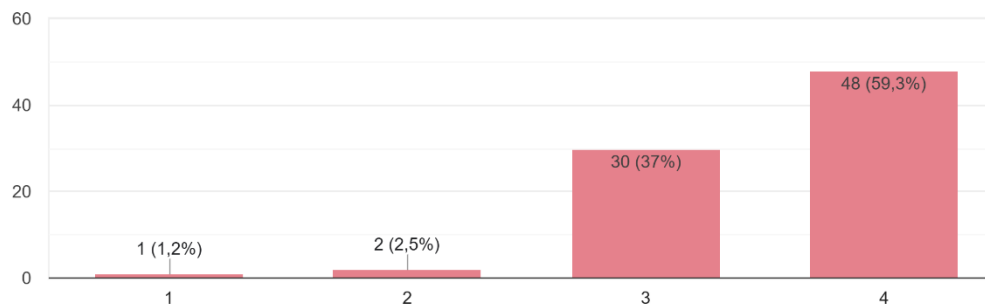
Domisili
122 jawaban



Apakah Anda pernah membeli aksesoris handmade sebelumnya?
122 jawaban



Jika Anda belum pernah membeli aksesoris handmade sebelumnya, seberapa tertarik Anda untuk membelinya di masa mendatang?
81 jawaban



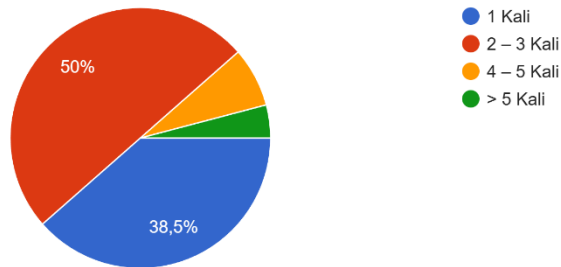


Hak Cipta :

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

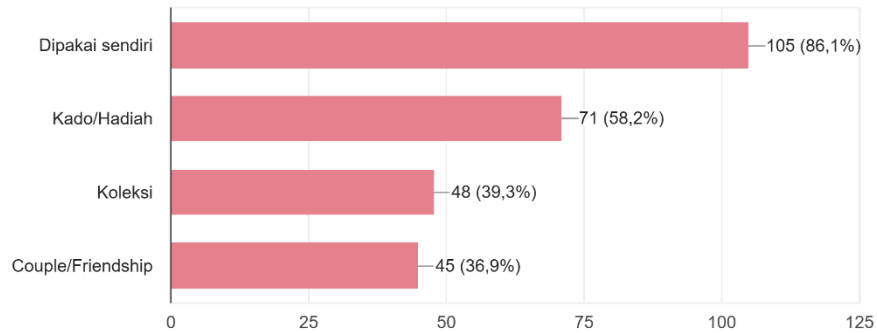
Seberapa sering Anda membeli aksesoris handmade dalam 3 bulan?

122 jawaban



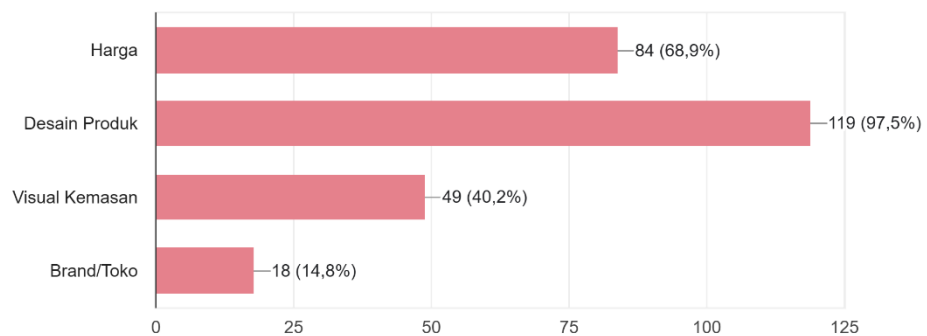
Untuk keperluan apa Anda biasanya membeli aksesoris handmade? Boleh pilih lebih dari satu

122 jawaban



Apa yang menjadi pertimbangan utama Anda saat membeli aksesoris handmade? Boleh pilih lebih dari satu

122 jawaban





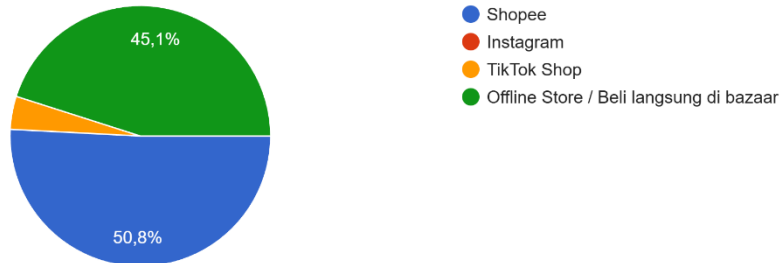
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

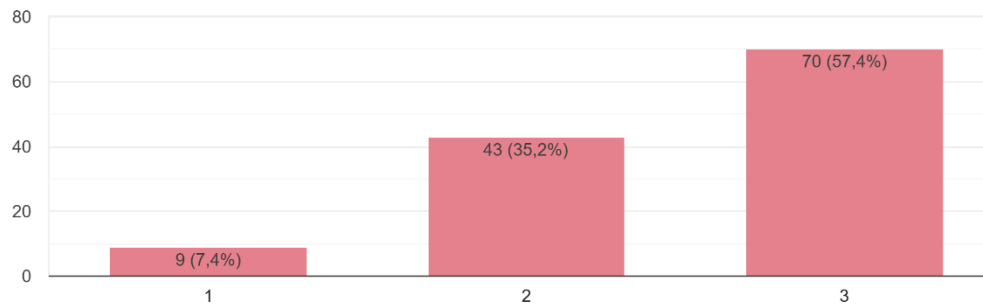
Anda biasanya membeli aksesoris handmade dimana?

122 jawaban



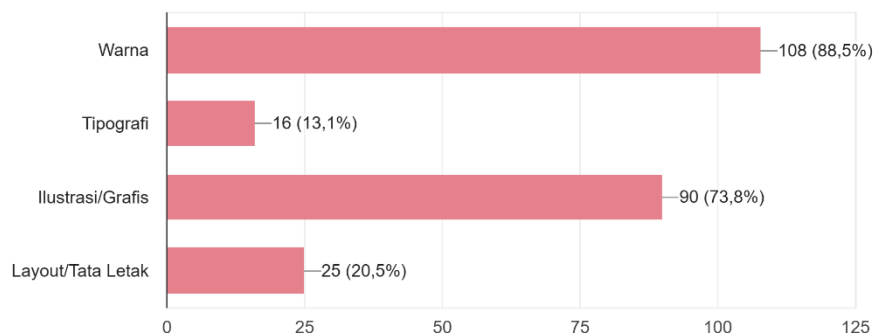
Seberapa besar kemasan memengaruhi keputusan Anda dalam membeli Aksesoris Handmade?

122 jawaban



Elemen desain apa yang paling menarik bagi Anda ketika melihat kemasan produk aksesoris? Pilih maksimal 2

122 jawaban





© 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

Jika Anda membeli aksesoris handmade sebagai kado, **fitur** atau **fungsi** apa yang Anda harapkan dari kemasan gift-nya?

122 jawaban

-
- fitur
- tidak mudah rusak
- Aesthetic
- estetik
- Ada boxnya/packaging lucu, klo bisa ada kartu ucapannya
- Kemasan yg bisa dibuka tutup
- harus unik, cantik, barang harus siap diberi (dibungkus dan diberi kartu ucapan)

Apakah Anda memiliki pengalaman yang **tidak disukai** dari **kemasan** aksesoris yang pernah Anda beli sebelumnya? Jika Ya, jelaskan pengalaman tersebut.

122 jawaban

- kemasan rusak
- Tidak dikasih kemasan plastik, hanya ditaro di box saja
- Gampang robek
- sulit dibuka
- kemasannya terkadang tidak tertutup rapat jd kadang gampang terbuka
- Ya, saya pernah mengalami kemasan aksesoris yang kurang menyenangkan, seperti kotaknya mudah penyok, tidak ada pelindung di dalam sehingga aksesorisnya hampir rusak, serta desain kemasannya terlihat asal dan tidak layak diberikan sebagai kado.

LAMPIRAN 3

DOKUMENTASI RISET



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

1. Nama Responden: Pradana Bagas K

Usia: 24 tahun

Domisili: Jakarta Selatan

Jenis Kelamin: Laki-laki

Pekerjaan: Karyawan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Kalau dari kekokohan sih ini kokoh banget, jujur. Terus habis itu kayak biasanya kan kalau <i>packaging</i> aksesoris kan biasanya cuma kertas sama plastik doang. Nah, ini jauh lebih <i>proper</i> . Engga ada sih yang perlu di perbaiki.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah dibuka tapi tutupnya agak repot, ya. Nutupnya karena kan ini harus <i>cantolin</i> pitanya lagi.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Mudah kok karena kan ini bentuknya kotak ya jadi mudah buat di taruh ditas juga, dan ga yang bikin ribet pas di pegang.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sudah, engga terlalu besar engga terlalu kecil juga ukurannya, pas lah. Sudah, sudah sesuai banget, dan langsung bisa tahu ini produk aksesoris dari desain depan nya. Nyaman.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i> ? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam	Mudah. Mudah banget. Bisaa. Sudahh mampu.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i> , kalung, dan <i>keychain</i> ? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Bagus, <i>cute</i> , lucu. Sesuai sama <i>brand</i> nya banget. Mampu, ini lucu banget soalnya. Menarik banget. Bisaa, dari warnanya lucu pink ungu gitu. Bisaa.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah banget, teks nya juga gak yang kekecilan, gak yang kegedean. Warna nya juga yang kontras, jadi gampang buat ngebacanya.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Ini inovatif banget sih, woww banget. Beneran menarik banget buat beli.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Itu sih bagian pita mungkin lebih baik dikasih kuncian karena kalo pita doang kurang apa ya, kurang nge-lock.



© 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. Nama Responden: Resti P

Usia: 25 tahun

Domisili: Jakarta Selatan

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Karyawan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Sudah, kokoh banget malah. Karena kan biasanya kalo kemasan aksesoris itu cuma kertas kertas kan terus di kasih plastik. Engga ada yang perlu di perbaiki sih.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah kok, nyaman juga, ada pitanya jadi lucu kayak buka hadiah.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Mudahh, karena bentuknya kotak jadi mudah disimpan nya juga gak yang makan tempat.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sudah sesuai, pas sih ini kalau untuk aksesoris. Sudahh, ini lucu banget kemasannya. Nyaman kok, ga yang bikin ribet karena cuma kotak aja, engga yang aneh-aneh bentuknya.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i> ? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Mudah kok buat ngeluarin sama masukin nya lagi. Bisaa. Sudah kok, sudah mampu. Kokoh juga kemasannya.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i> , kalung, dan <i>keychain</i> ? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Lucuu, <i>very cutesy</i> . Sesuai sama aksesoris manik-manik kan yang bentuknya juga lucu. Sudahh, ini dari ilustrasinya sudah ngeliatin produknya. Menarik, lucu soalnya. Iyaa menarik.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah kok.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Sangat mudah, ukuran sama warna nya juga sudah sesuai. Engga yang terlalu kecil juga ukuran teksnya.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Jujur iya, karena ini beneran yang wow inovatif banget. Keren sih bisa buat display produknya.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Mungkin desain nya bisa nyesuaiin sama produk di dalamnya, misalnya warna pink kemasan nya pink, warna nya biru kemasan nya biru.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

3. Nama Responden: Indri Puspita A

Usia: 25 tahun

Domisili: Bekasi

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Karyawan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Sudah, udah cukup kokoh sih ini buat kemasan aksesoris. Karena biasanya kan, kalau beli aksesoris manik-manik kemasannya cuma yang kertas atau plastik ziplock ya.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah sih untuk dibukanya, ditutupnya juga mudah. Nyaman aja kokk, kayak lagi buka hadiah aja.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Mudah kok, ini muat ditaruh di tas juga. Mudah.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sudah sesuai, ini ga kegedean, engga kekecilan, pas ini. Sudah. Nyaman karena dia bentuknya kompleks ya kotak gini doang.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i>? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Mudah, keluar masukin nya mudah. Sudah, sudah sesuai. Sudah, sudah mampu. Cukup kokoh juga kemasannya, di dalam nya juga ada penyangganya lagi jadi aman sih ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i> , kalung, dan <i>keychain</i> ? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Cute, lucu, warna pink ungu nya lucu. Sudah sesuai juga, ini ilustrasinya sangat menggambarkan produknya sih. Ditambah warna nya juga yang bikin menarik.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah banget, karena langsung ketemu ada di samping kemasannya. Ukuran font nya juga engga kekecilan, pas sih. Warna nya juga beda banget sama <i>background</i> nya jadi bisa kebaca.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Jujur ini menarik sih, soalnya wow ini bisa di diriin produknya pakai ini. Inovatif sih ini.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Paling ini sih buat materialnya, kalo kertas kan rentan kena air ya. Kalo pas beli ternyata hujan di jalan jadi kurang aman kemasannya.



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. Nama Responden: Putri Azzuri

Usia: 25 tahun

Domisili: Cibubur

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Karyawan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Sudah kok, ini cukup kokoh. Kayak biasanya kalo beli aksesoris kayak gini tuh pasti kemasannya cuma kertas terus di lapis plastik lagi, nah ini engga. Engga ada sih, udah sesuai ini.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah, buka tutupnya mudah dibuka sama di tutup. Nyaman aja sih.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Mudah, ini kemasannya kecil jadi gampang buat di bawa.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sudah, pas ukurannya, engga kegedean juga kalau untuk kemasan aksesoris ya. Sudah, sudah sesuai. Iya nyaman.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i> ? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Mudah kok, masukin sama ngeluarin nya juga gampang. Iyaa bisa. Soalnya ini kemasannya juga sudah ada pelindung di dalamnya lagi jadi aman sih kalau untuk jadi kemasan aksesoris.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i> , kalung, dan <i>keychain</i> ? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Baguss, lucu, unik yaa pakai ilustrasi produknya, jadi menarik buat di beli. Sudah sesuai juga ilustrasinya sama produknya.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Iya mudah.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah banget, langsung nemu. Karena warna nya ya, jadi langsung bisa kebaca. Untuk ukuran sih pas ya kalau segini, engga yang kekecilan juga.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Inovatif, jujur ini keren sih, bisa langsung pajang aksesorinya. Jadi pas foto engga perlu cari sanggahan buat produknya.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Engga ada sih. Udah lucu buat produk aksesoris manik-manik.



© 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

5. Nama Responden: Adhiya

Usia: 19 tahun

Domisili: Bintaro

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Sudah kokoh sih kak, karena biasanya kalau aku beli aksesoris manik-manik kayak gini paling cuma dikasih plastik ziplock. Engga ada sih menurut ku.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Kalau untuk buka sih mudah, cuma pas nutup nya aku agak bingung. Tapi aku suka konsep ini. Buka ini tuh kayak buka lemari gitu. Mmm. Engga tahu sih sebenarnya ini konsepnya, membukanya lemari atau gimana. Tapi kan kayak perempuan tuh bisa dibilang kayak memperhatikan banget ya sama penampilan. Jadi kayak perhiasan, baju, itu kan diperhatikan banget, gitu, kan, sama perempuan. Nah, pas di sini aku ngelihat ada ini, ini tuh kayak bagian lemari gitu dibuka. He'eh. Ini perempuan banget gitu. Iya cukup nyaman.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Cukup memudahkan, karena engga yang gede banget dan yang aneh bentuknya. Jadi kalau di simpan engga makan tempat.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sudah sesuai. Nggak terlalu yang gede banget begitu. Nah, habis itu nggak kecil juga. Menurut aku, lumayan cukup sesuai karena kayak kalau misalkan kita nggak kasih kertas kado lagi, ini sudah lumayan lucu gitu, lho.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i> ? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Nyaman sih, lumayan. Mudah. Mudah juga. Bisa. Kalau untuk melindungi sih sudah melindungi. Keseluruhannya juga sudah aman.
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i> , kalung, dan <i>keychain</i> ? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Eum, menurut aku sudah kelihatan kayak ini tuh <i>girly</i> gitu, lho. Kayak barang cewek yang perhiasan. Terus kelihatan nih, produknya apa dari kemasannya kalau produknya itu aksesoris manik-manik gitu. Harus sudah, sih. Sudah. Karena ini tuh beneran elemennya perempuan gitu, lho. Jujur, menarik. Kalau misalkan aku ngelihat <i>packaging</i> -nya, ya aku penasaran, sih, untuk buka. Habis itu untuk tahu di dalamnya itu isinya apa.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah sih.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Cukup mudah, ukuran font menurut aku nggak terlalu kecil, sih. Tapi kalau misalkan nggak, kalau misalkan ini di, enggak, deh. Oh dijadikan dua baris, aneh. Soalnya itu aku kalau misalkan ngelihat kayak gini, ini tuh kayak terlalu inikan, Kak, terlalu mepet banget. Nah, tapi kalau dijadikan dua baris, tapi juga aneh.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Lumayan karena kan itu kayak jadi ada kayak surat cintanya, gitulah. He'eh. Jadi lumayan menarik dan inovasi, sih. Jadi selain ada tulisan di sini tuh kayak ada yang lebih <i>personal</i> -nya gitu. Menurut aku, kalau misalkan di-display inovasi, sih. Jadi nggak perlu bingung, mau gantung produknya lagi di mana, gitu.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Eumm, engga ada sih kak.

6. Nama Responden: Fatimah Azzahra

Usia: 19 tahun

Domisili: Depok

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Menurut aku kalau misalkan untuk jadi packaging kayak manik-manik itu udah cukup tahan, karena kan ini dari bahan apa sih tempatnya juga agak enggak letoy ya, cukup keras gitu dan enggak terlalu tebal. Tapi untuk ngelindungi produk di dalam, menurut aku sudah oke sih.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah, untuk kemudahan buka tutupnya mudah. Nyaman sih.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Buat aku sih ini mudah banget ya. Mudah kok.
4.	Ergonomi	Ukurannya udah sesuai sih.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

No.	Pertanyaan	Jawaban
	1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Desainnya cukup sih. Nyaman kok, kotak doang soalnya bentuknya.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i>? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Mudah sih ini, tinggal keluarin aja kan. Mudah, ada bolongannya jadi gampang nariknya. Menurutku sih bisa ya. Karena bisa melindungi si aksesorinya juga, terus desainnya juga ini itu yang langsung tahu aksesoris manik-manik.
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i>, kalung, dan <i>keychain</i>? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Sesuai sih dan cukup menarik juga. Warna nya lucu, feminim banget. Sudah berfungsi sih, apalagi kanemasannya menarik nih. Pasti orang yang pertama lihat kemasannya dulu dong gitu. Ya, itu berarti sudah cukup menarik buat orang kayak tertarik gitu loh, kayak ih lucu kemasannya beli ah gitu.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Iya mudah. Ukurannya juga cukup tulisannya. Warna nya juga yang bikin jadi bacanya juga mudah.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Eh, lumayan sih. Masalahnya, aku jarang nemuin yang kayak gini, kayak langsung ada garis masukinnya gitu. Udah sih. Kreatif iya. Ada standing nya gitu. Lucu sih.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Untuk aku, paling ini sih, Kak yang bagian untuk masukin talinya. Ini sudah bagus sebenarnya cuma kayaknya diperbesar lagi agar memudahkan si konsumen, atau sebelum beli untuk masukinnya itu, gitunya nyaman. Sama apa ya, Kalau misalkan ini kan buat nge-jual produk gitu ya, nah karena mungkin takut kena copyright atau gimana, jadi banyak banget naruh logonya gitu.

7. Nama Responden: Nayla Pramudia Putri

Usia: 19 tahun

Domisili: Bekasi

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Menurut aku, untuk ukuran kemasan aksesoris manik-manik udah cukup kokoh, dan di dalam nya juga udah ada penahan nya lagi jadi ini aman sih. Mungkin ini deh, kalau dari



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
		bawahnya itu takutnya air tuh bisa masuk ke dalam kalau misalkan kita kehujanan.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah sih. Eh tapi aku paling bagian dalam sini saja sih Kak yang masukin ini itu aku rada susah aja sih. Tapi <i>overall</i> oke sih, nyaman aja.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Mudah sih kalau menurut aku. Bentuknya blok soalnya kan jadi mudah dibawa juga. Engga yang bikin repot pas tangan penuh.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sudah sih, sudah sesuai ukurannya. Kek yang ngepas. Menurutku ya, sudah sesuai sih, karena ini lucu, terus ini apa namanya ada gambar si aksesoris manik-maniknya. Nyaman kok, karena kotak.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i>? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Lumayan mudah, ini soalnya apa sih, bolongan ya, eh, ya ini buat masukin si aksesorisnya juga ga kecil, jadi gampang lah masuknya. Mudah, mudah. Soalnya ada ini kan, buat kita tarik. Sudah sesuai sih, karena ini desainnya juga unik ya ada si aksesoris nya, terus juga ada si yang di dalam buat produknya, jadi aman juga.
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-	Bagus, lucu, menarik ya. Sesuai sama si aksesorisnya, jadi enggak perlu ngeraba ini isinya apa. Sudah sih, menurutku, ini menarik banget dari warna nya yang lucu. Terus ini apa sih namanya, juga kayak bikin aksesoris nya ke frame. Iyaa sudah, ini udah menarik.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

No.	Pertanyaan	Jawaban
	manik seperti gelang, <i>phone strap</i>, kalung, dan <i>keychain</i>? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah sih.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah juga, ini ga kekecilan buat teksnya. Pas lah ya. Warna nya juga yang beda jadi bisa kebaca.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Eh, oh, ini yang di dalam sini ya. Jujur menurut aku sih, ini oke sih, soalnya kayak bisa tulis buat orang yang kita pengen kasih. Jujur, ini menarik banget sih, karena si produknya bisa langsung di foto gitu. Terus ini apa namanya, jadi aman banget ya kalau pakai ini. Jadi ini menurutku, sangat inovatif.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Dari aku sih, enggak ada ya.



© 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

8. Nama Responden: Diah Sawitri

Usia: 18 tahun

Domisili: Depok

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika belum , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Eum kalau menurut aku juga ini udah cukup kokoh dan aman ya. Engga ada sih kayaknya ya.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Kalau buat aku sih mudah ya. Nyaman juga.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Eum, mudah sih, iya mudah.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sesuai sih, menurutku, engga yang terlalu besar juga. Sudah, sudah sesuai. Mungkin karena bentuknya kotak ya, jadi nyaman saja.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i> ? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Menurutku ya, mudah. Terus ada ini nya juga, si cangkolan buat nariknya. Sudah sih kayaknya ya, bahannya enggak yang letoy juga jadi aman buat jadi kemasan aksesoris. Desainnya juga yang menarik.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i>, kalung, dan <i>keychain</i>? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Menurut aku, ini sangat lucu, warna nya yang biasa cewek-cewek suka. Jadi menurut ku sudah sesuai. Sudah sih, ini lucu banget gambarnya. Udah menggambarkan juga dari gambarnya. Jadi ga bingung ini apa isinya. Iya, ini menarik banget.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah sih.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i>? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah banget ya, karena ini juga yang engga kecil banget apa sih teksnya, terus juga warna nya ya, ini apa yang bikin bisa dibaca jadinya.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Ini inovatif sih, karena pas buka tuh langsung si ini kan, apa, si kartu ucapannya kan, jadi kerasa spesialnya. Nah ini, ini jujur sangat berguna ya, karena biasanya apa tuh, kalo dapet kado itu ingin kita foto kan, nah ini udah di siapin, kerenn. Jadi ini sangat inovatif sih.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Kalau dari aku sih engga ada.



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

9. Nama Responden: Diah Sabira

Usia: 18 tahun

Domisili: Bekasi

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Kalau menurut aku, ini udah kokoh untuk kemasan aksesoris manik-manik ya. Karena kalau beli tuh kemasan nya suka plastik doang atau kertas, jadi ini menurutku udah kokoh. Kalau dari aku, engga ada sih.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Aku ini kalau habis dibuka kan ini nanti kayak gini ya, nah kelopaknya itu talinya itu tuh menghalangi kita buka ini. Sama pas masukinnya itu juga agak susah ke dalamnya.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Kalau nyimpen nya sih mudah ya, dibawanya juga mudah.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sesuai, ini buat kado sih engga terlalu kecil juga. Menurutku sih, sudah sesuai ya. Nyaman, nyaman sih kalau di pegangnya.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i> ? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam	Keluarin produknya ya, gini, bisa tuh, gampang, gampang. Mudah ini, ada ini, si bolongan. Kayaknya udah ya. Ini juga yang aman juga buat si aksesorisnya. Jadi menurutku, sih, sudah.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i> , kalung, dan <i>keychain</i> ? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Lucuu, ini lucu banget si ilustrasinya. Jadi menurutku, sudah sesuai. Kayaknya sih sudah ya, ini dari desain nya menarik yang bikin ingin ikut beli juga. Jujur iya. Ini warna nya yang cewe banget juga jadi bikin pengen beli.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Untuk keterbacaan nya ya, ini mudah. Terus ukuran nya juga pas ya keknya, eh, tapi ini kek mepet ya, apa kecilin ya. Eh, tapi ini juga sudah pas sih. Iyaa mudah, warna nya kontras.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Menarik sih ini, karena biasanya kan kalo buat <i>gift card</i> itu di luar kemasannya ya, nah, ini itu di dalam gitu. Jadi ini selain inovatif juga aman dari hilang atau jatuh begitu si kartu ucapannya. Untuk si <i>inner sleeve</i> ini ya, inovatif sih, Cuma kayak apa ya, ini kalo di pajang nya di dalam kemasannya, kayak sayang aja gitu.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Eumm, enggak ada sih.

10. Nama Responden: Diara

Usia: 20 tahun

Domisili: Pondok Cabe

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Menurut aku juga ini udah kokoh sih kalau untuk kemasan aksesoris manik-manik ya. Engga ada sih.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Kalau aku, mudah sih ini buka tutupnya, kayak apa itu, kayak jadi buka hadiah karena si pitanya ini. Nyaman aja sih kalau aku.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Iyaa, mudah sih ini, gampang karena engga ada pegangan yang bikin ribet.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Ukuran ya, pas sih ini. Menurutku, sih, udah sesuai ya, ini yang ga bikin jadi kayak blind box. Iyaa nyaman.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i> ?	Mudah. Mudah juga. Menurut aku, bisa. Eumm, kayaknya sih sudah ya, karena ini sudah ada buat produknya, terus juga si



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
	3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	kertasnya enggak yang tipis, jadi bisa sekalian melindungi.
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i>, kalung, dan <i>keychain</i>? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Lumayan sesuai sih, lucu juga. Menurut ku sudah, karena bentuk nya juga yang kayak si manik-manik. Iyaa menarik. Menurut ku, sih, sudah menarik ya. Jadi pengen ikut beli.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i>? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Kalau seberapa mudah sih, mudah ya, ini juga warna nya bisa bikin kebaca, terus si ukuran teksnya juga, menurutku, sudah pas.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Iya inovatif, menarik soalnya. Pas buka jadi bisa baca surat nya dulu. Menurut ku, ini lumayan inovatif sih, karena bisa nge-display si produk pas mau di foto, dan engga repot untuk cari senderan untuk si produk.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Kalau dari aku engga ada sih.

11. Nama Responden: Jasmin

Usia: 19 tahun

Domisili: Jakarta

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Aman sih kalau untuk seukuran manik-manik ya. Di dalamnya juga kan sudah diiket juga kan tadi. Paling kalau misalkan mau dikirim ke luar kota pakai <i>bubble wrap</i> . Enggak sih. Sudah bagus sih ya.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah dibuka tapi agak sulit ditutup. Karena harus ditali lagi kan. Nyaman.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Ini bener-bener bisa dipakai buat, dipakai lagi sih soalnya pertama luarannya cakep, gambarnya, desainnya juga cakep, terus dia <i>compact</i> gitu lho. Jadi kalau mau ditaruh di rak atau apa tuh jadi aman. Sesuai, bahkan ini di <i>paperbag</i> yang kecil juga muat, ya.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sudah, sudah sesuai sih pas ukurannya buat aksesoris. Sesuai, sudah sih, lucu banget. Karena di dalamnya juga kayak ada gambar manik-maniknya. Ditambah ada pitanya, ini yang bikin jadi aksesoris lebih, lebih harga gitu lho.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i> ? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Nyaman. Mudah. Mudah. Karena ada buat nariknya juga. Bisa sih. Karena bahan nya juga kokoh. Dan desain nya juga sesuai.
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i> , kalung, dan <i>keychain</i> ? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Lucuu, iya, sudah sesuai. Sudah sih, karena ini sudah menggambarkan si manik-maniknya. Iyaa, menarik. Lumayan menarik. Eumm, lumayan.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah sih, mudah banget. Ini juga yang di dalam juga bisa kebaca. Pas juga ukurannya.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Menurutku iya sih, ini lumayan inovatif. Karena kan biasanya kalo dapet kado itu yang di buka pertama malah kadonya kan, nah suratnya kadang malah ada yang ga di baca. Jadi ini itu berguna buat yang mau ngasih. Inovatif sih, jadi ga perlu cari-cari buat senderan produknya.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Kayaknya engga ada, <i>overall</i> aman sih.

12. Nama Responden: Intani Dienti

Usia: 18 tahun

Domisili: Bekasi

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Menurutku udah cukup kokoh sih. Soalnya produknya juga ringan. Paling kalau buat pengiriman yang jauh mungkin bisa ditambah pelindung lagi. Engga ada sih.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah sih dibukanya. Buat nutupnya juga masih gampang. Nyaman kok pas dibuka sama ditutup.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Iya sih, cukup praktis juga pas di pakainya. Habis dipakai juga masih bisa disimpan lagi. Mudah. Ukurannya juga enggak terlalu besar jadi gampang dibawa.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik?	Udah pas sih. Produknya juga masih muat dengan baik. Iya, udah sesuai. Menurutku cocok buat dijadiin kemasan hadiah juga.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

No.	Pertanyaan	Jawaban
	2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Nyaman sih pas dipegang. Enggak terlalu berat juga.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i>? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Mudah kok ngeluarin produknya. Mudah sih. Inner sleeve-nya juga enggak seret pas ditarik. Iya, bisa. Menurutku udah bisa sih. Produknya jadi lebih rapi, aman, sama kelihatan lebih bagus.
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i>, kalung, dan <i>keychain</i>? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Menarik sih. Menurutku udah sesuai sama karakter aksesoris manik-manik. Iya. Soalnya dari kemasannya aja udah bikin orang tahu produknya kayak apa. Iya sih. Warna sama ilustrasinya juga lucu, jadi enak dilihat. Bisa sih. Jadi kelihatan lebih spesial kalau mau dijadiin hadiah. Lumayan.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah kok. Informasinya juga gampang ditemukan.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah sih. Informasinya juga masih jelas kebaca. Ukuran font-nya juga pas. Kontras warnanya juga pas, jadi enggak susah bacanya.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Menurutku inovatif sih. Soalnya jadi bisa langsung nulis pesan dan bisa di baca langsung pas di buka kemasannya. Iya, menurutku juga inovatif. Jadi produknya bisa dipajang tanpa harus pakai tempat lain.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Kayaknya enggak ada sih.

13. Nama Responden: Nisrina

Usia: 19 tahun

Domisili: Bogor

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Menurutku udah cukup aman sih. Bahannya juga lumayan kokoh. Dari aku sih enggak ada yang perlu di perbaiki.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah sih dibukanya. Nutupnya juga masih gampang. Nyaman kok pas dipakai.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan?	Iya, lumayan. Mudah dibawa. Ukurannya juga enggak terlalu besar. Bentuknya juga enggak yang kompleks.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
2.	Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Udah sesuai sih. Produknya juga masih muat, pas. Menurut ku, cocok sih buat kemasan hadiah. Kelihatannya juga lebih menarik. Nyaman. Pas dipegang juga enak.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i>? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Mudah kok ngeluarin produknya. Mudah sih. Enggak susah pas narik sama masukinnya lagi. Eumm, bisa. Menurutku semua bagian kemasannya udah sesuai fungsinya sih. Bisa melindungi produknya juga, ga perlu pakai kertas kado juga jadinya karena udah ada desainnya.
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i>, kalung, dan <i>keychain</i>? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Menarik sih. Udah sesuai juga sama produk manik-maniknya. Eumm, menurutku bisa sih kalau jadi media promosi. Jujur iya sih. Warna sama ilustrasinya bikin kemasannya lebih menggambarkan si produknya. Lumayan.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah kok.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah sih. Tulisannya juga masih jelas. Terus juga ukuran font-nya pas menurutku. Warna tulisannya juga masih kelihatan jelas.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Menurutku inovatif sih. Jadi orang yang ngasih hadiah bisa sekalian nulis pesan. Iya, inovatif juga. Jadi produknya bisa dipajang tanpa harus pakai gantungan atau senderan lagi.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Overall aman sih, jadi kayaknya enggak ada.

14. Nama Responden: Azizah

Usia: 18 tahun

Domisili: Depok

Jenis Kelamin: Perempuan

Pekerjaan: Mahasiswi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Kokoh sih menurutku. Bahannya juga cukup kuat buat nyimpen aksesoris. Karena biasanya kalau beli aksesoris manik-manik tuh cuma dibungkus pakai kertas sama plastik.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah, mudah pas dibuka. Pas nutupnya juga enggak ribet. Nyaman sih.
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan?	Iya, memudahkan. Jadi produknya tetap rapi kalau mau di simpan lagi.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
2.	Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Mudah dibawa kok. Bentuknya juga compact.
4.	Ergonomi - Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? - Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? - Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Udah pas sih ukurannya. Enggak terlalu besar atau terlalu kecil. Iya, sesuai. Menurutku tampilannya juga lucu buat dijadiin <i>gift</i> . Iya nyaman.
5.	Fungsionalitas - Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? - Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i>? - Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? - Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Mudah sih ngeluarin produknya. Ngeluarin ini nya, dalemnya juga mudah. Menurutku, bisa. Eumm, menurutku udah memenuhi fungsinya buat nyimpen, ngelindungin, sama nampilin produk.
6.	Estetika - Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? - Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i>, kalung, dan <i>keychain</i>? - Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? - Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? - Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	Udah sesuai sih. Dari desainnya juga udah menggambarkan kalo ini tuh produk manik-manik. Iya, sudah mampu. Jadi orang langsung tahu produknya. Lumayan menarik sih. Suka sama gambarnya si manik-maniknya juga. Lumayan bikin penasaran sih.
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah kok.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah nyaman untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah dibaca sih. Tulisannya juga enggak terlalu kecil. Warna teks sama background-nya juga pas.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Inovatif sih. Jadi enggak perlu ribet-ribet nyariin kartu ucapan pas dapet kadonya. Atau pas mau ngasih bingung mau nulis ucapan pakai apa. Menurutku juga inovatif. Bisa langsung dipakai buat ngefoto produknya.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Sejauh ini enggak ada sih. Menurutku udah bagus dan layak dipakai.

15. Nama Responden: Vendu

Usia: 18 tahun

Domisili: Depok

Jenis Kelamin: Laki-laki

Pekerjaan: Mahasiswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Daya Tahan Menurut Anda, apakah struktur dan material kemasan <i>gift</i> ini sudah cukup kokoh untuk melindungi produk aksesoris manik-manik di dalamnya? Jika <i>belum</i> , bagian mana yang menurut Anda perlu diperbaiki?	Udah cukup kokoh sih. Soalnya produknya juga masih ada lapisan pelindung di dalamnya. Paling kalau kena hujan aja agak khawatir karena bahannya dari kertas. Enggak ada sih. Menurutku udah bagus. Kreatif juga pakai pita-pitanya.
2.	Kemudahan Buka Tutup 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dibuka dan ditutup kembali? 2. Apakah mekanisme buka tutup kemasan terasa nyaman saat digunakan?	Mudah kok dibuka sama ditutup lagi. Tinggal dilepas pita aja. Nyaman aja sih dipakainya.



© 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

No.	Pertanyaan	Jawaban
3.	Kepraktisan 1. Apakah kemasan <i>gift</i> ini memudahkan Anda dalam menyimpan maupun menggunakan kemasan? 2. Apakah kemasan <i>gift</i> ini mudah dipindahkan atau dibawa sesuai kebutuhan?	Mudah banget. Bentuknya juga kecil sama compact, jadi gampang disimpan. Nyaman sih dibawa. Cuma kalau buat dibawa pas hujan mungkin lebih baik pakai kemasan tambahan biar enggak basah.
4.	Ergonomi 1. Apakah ukuran dan bentuk kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai untuk menyimpan produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain kemasan <i>gift</i> ini sudah sesuai digunakan sebagai kemasan hadiah untuk produk aksesoris manik-manik? 3. Apakah kemasan ini terasa nyaman ketika dipegang dan digunakan?	Sangat sesuai sih. Bahkan menurutku lebih dari cukup buat nyimpen aksesoris. Jadi lebih berkesan dibanding cuma pakai plastik. Udah sesuai. Cocok buat dijadikan kemasan hadiah. Nyaman kok pas dipegang.
5.	Fungsionalitas 1. Apakah menurut Anda mudah mengeluarkan produk aksesoris manik-manik dari <i>inner sleeve</i> kemasan? 2. Apakah menurut Anda mudah menarik dan memasukkan kembali <i>inner sleeve</i> pada kemasan <i>gift</i>? 3. Apakah setiap bagian kemasan dapat digunakan sesuai dengan fungsinya? 4. Apakah keseluruhan rancangan kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu mendukung kebutuhan dalam menyimpan, melindungi, dan menampilkan produk aksesoris manik-manik?	Mudah sih ngeluarin produknya dari <i>inner sleeve</i>. Gampang juga masukin lagi ke dalam kemasannya. Enggak ada kesulitan. Menurutku, udah memenuhi sih. Buat nyimpen, ngelindungin, sama nampilin produknya juga udah bagus.
6.	Estetika 1. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan visual kemasan <i>gift</i> ini? Apakah sudah sesuai dengan karakter produk aksesoris manik-manik? 2. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini sudah mampu berfungsi sebagai media promosi dalam memperkenalkan produk aksesoris manik-manik seperti gelang, <i>phone strap</i>, kalung, dan <i>keychain</i>? 3. Apakah penggunaan warna, ilustrasi, dan elemen visual lainnya membuat kemasan terlihat menarik? 4. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini dapat membuat produk aksesoris manik-manik terlihat lebih menarik untuk diberikan sebagai hadiah? 5. Apakah desain visual kemasan <i>gift</i> ini mampu meningkatkan ketertarikan Anda untuk	Udah cocok banget. Dari warna sama ilustrasinya juga udah mewakili produk aksesoris manik-manik. Mampu banget sih. Soalnya tampilannya juga menarik perhatian. Iya, menarik. Warna sama ilustrasinya juga lucu. Iya, bikin penasaran juga sama produknya.

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

No.	Pertanyaan	Jawaban
	mengetahui lebih lanjut mengenai produk aksesoris yang ditawarkan?	
7.	Informasi Produk Apakah informasi kontak atau media sosial <i>brand</i> mudah di temukan pada kemasan?	Mudah kok. Informasi kontaknya gampang ditemukan.
8.	Keterbacaan dan komunikasi 1. Seberapa mudah Anda membaca informasi yang terdapat pada kemasan, seperti informasi kontak <i>brand</i> dan <i>copywriting</i> ? 2. Apakah ukuran font dan jenis huruf yang digunakan sudah <i>nyaman</i> untuk dibaca? 3. Apakah kombinasi warna teks dan latar belakang membuat informasi pada kemasan mudah terbaca?	Mudah, mudah banget. Tulisannya juga kelihatan jelas. Ukuran font-nya pas. Nyaman dibaca. Warna teks sama background-nya kontras, jadi gampang kebaca.
9.	Inovasi 1. Apakah penambahan fitur <i>gift card</i> pada kemasan ini memberikan nilai inovasi dalam menciptakan pengalaman memberikan hadiah yang lebih menarik? 2. Menurut Anda, apakah fitur <i>inner sleeve</i> yang dapat digunakan sebagai <i>display</i> produk memberikan nilai inovasi pada kemasan <i>gift</i> ini?	Menurutku iya, ini justru yang paling inovatif. Soalnya belum pernah lihat kemasan yang ada tempat khusus buat gift card kayak gini. Iya, inovatif juga. Jadi bisa dipakai buat display produknya setelah dibuka.
10.	Saran dan masukan Menurut Anda, apakah terdapat bagian dari kemasan <i>gift</i> ini yang perlu dikembangkan atau diperbaiki?	Overall udah bagus sih. Paling kalau bisa ditambah kemasan luar buat melindungi dari hujan atau air.



LAMPIRAN 4

LOGBOOK BIMBINGAN TA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Aa. Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
Bimr ke-1	Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang	Not started	September 19, 2025	1. Bimbingan Revisi Judul menjadi: Perancangan Uang Desain Kemasan Untuk Produk Aksesoris Queen Nara sebagai Representasi Citra Brand 2. Latar Belakang - Produk Aksesoris - Pentingnya packaging untuk produk aksesoris - Pentingnya representasi citra brand pada packaging, jika tidak ada dampaknya apa? - Permasalahan Queen Nara, kemasan yang saat ini belum merepresentasikan citra brand - Solusi desain kemasan sesuai citra brand menanyakan klien kenapa kemasan sebelumnya tidak merepresentasikan citra brand	- menjelaskan produk aksesoris pada p 1 - menjelaskan pentingnya packaging untuk produk aksesoris - menanyakan klien lebih lanjut permasalahan kemasan yang tidak merepresentasikan citra brand, yang ternyata klien lebih membutuhkan kemasan gift karena belum punya kemasan gift.
Bimbingan ke-2	Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang	Not started	September 23, 2025	1. Bimbingan revisi judul menjadi: Perancangan Desain Kemasan Gift untuk Produk Aksesoris Queen Nara sebagai Media Promosi Brand 2. Latar Belakang - Kemasan sebagai media promosi/silent salesman - Produk aksesoris - Pentingnya packaging gift untuk produk aksesoris	- melanjutkan latar belakang dan mengubah penjelasan pentingnya representasi citra brand menjadi kemasan sebagai media promosi
Bimbingan ke-3	Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang	Not started	October 1, 2025	- Paragraf 2.1.3 tuker urutan - paragraf tentang masalah klien belum ada - paragraf solusi dan masalah klien juga belum ada	- menukar urutan paragraf yang direvisi - melanjutkan ke paragraf permasalahan klien - melanjutkan ke paragraf solusi dari permasalahan klien - melanjutkan ke rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian

Aa. Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
Bimbingan ke-4	Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Not started	October 10, 2025	sebelum pengertian tentang kemasan gift, tambahkan tentang kemasan promosi diatasnya	- melanjutkan ke penjelasan pengertian kemasan, fungsi kemasan, jenis kemasan, dan jenis material kemasan - menambahkan subbab yang menjelaskan tentang kemasan promosi - melanjutkan ke subbab yang menjelaskan tentang kemasan gift
Bimbingan ke-5	Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Not started	October 25, 2025	- pindahkan subbab material kemasan ke tidak perlu mention klien di bab 2 - lanjutkan bab 2	- memindahkan subbab jenis material kemasan ke subbab desain kemasan - melanjutkan ke penjelasan struktur kemasan, dan desain grafis kemasan
Bimbingan ke-6	Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Not started	November 1, 2025	- selesaikan bab 2 dalam 1 minggu	- melanjutkan bab 2 dan menyelesaikan subbab elemen desain kemasan dan prinsip desain kemasan
Bimbingan ke-7	Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Not started	November 7, 2025	Lanjutkan bab 2 dan bab 3	- menyelesaikan bab 2 dan subbab design thinking - melanjutkan bab 3 subbab metode penelitian, yaitu subbab design thinking dan subbab teknik pengumpulan data
Bimbingan ke-8	Bab 3 Metode Perancangan	Metode Penelitian	Not started	November 14, 2025	Lanjut metode analisis data dan draft kuesioner	- melanjutkan bab 3 subbab metode analisis data, profil klien, product knowledge, target audience, dan kompetitor - membuat draft kuesioner
Bimbingan ke-9	Bab 3 Metode Perancangan	Mencari data consumer insight	Not started	November 22, 2025	Jelaskan deskripsi analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif Revisi draft kuesioner berdasarkan target audience	- menambahkan penjelasan pengertian analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif deskriptif - merevisi draft kuesioner bagian target audience - melanjutkan subbab kompetitor, dan positioning - mencari data consumer insight melalui kuesioner

Bimbingan ke-10	Bab 3 Metode Perancangan	Mencari data consumer insight	Not started	December 8, 2025	- Status pekerjaan kategori ibu rumah tangga, karyawan, pelajar, dan wirawasta harus disebar ke kategori ini - Usia kategori 13 - 15 tahun dan 16 - 18 tahun juga harus disebar ke kategori ini	- melanjutkan mencari responden kuesioner untuk data consumer insight - melengkapi subbab positioning - melanjutkan ke subbab consumer insight dan analisis SWOT setelah mendapatkan hasil data responden melalui kuesioner - melanjutkan ke subbab arahan kreatif
Bimbingan ke-11	Bab 3 Metode Perancangan	Analisis SWOT Creative Brief	Not started Not started	December 12, 2025	- SWOT revisi yang SO ST WO WT harus mencakup semua poin SWOTnya - key message nya revisi satu kalimat aja - tone and manner belum ada	- merevisi SWOT bagian SO ST WO WT agar mencakup semua poin yang ada di SWOT - merevisi subbab arahan kreatif bagian key message dan tone and manner
Bimbingan ke-12	Bab 3 Metode Perancangan	Analisis SWOT	Not started	December 18, 2025	revisi kesimpulan SWOT, ubah apa yang ingin dibuat desainnya mau seperti apa	- kesimpulan analisis SWOT sudah diubah menjadi penjelasan desain seperti apa yang akan dibuat pada desain kemasan



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

Aa Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
Bimbingan ke-10	Bab 3 Metode Perancangan	Mencari data consumer insight	Not started	December 8, 2025	- Status pekerjaan kategori Ibu rumah tangga, karyawan, pelajar, dan wiraswasta harus disebar ke kategori ini - Usia kategori 13 - 15 tahun dan 16 - 18 tahun juga harus disebar ke kategori ini	- melanjutkan mencari responden kuesioner untuk data consumer insight - melengkapi subbab positioning - melanjutkan ke subbab consumer insight dan analisis SWOT setelah mendapatkan hasil data responden melalui kuesioner - melanjutkan ke subbab arahan kreatif
Bimbingan ke-12	Bab 3 Metode Perancangan	Analisis SWOT	Not started	December 18, 2025	revisi kesimpulan SWOT, ubah apa yang ingin dibuat desainnya mau seperti apa	kesimpulan analisis SWOT sudah diubah menjadi penjelasan desain seperti apa yang akan dibuat pada desain kemasan
Bimbingan ke-11	Bab 3 Metode Perancangan	Analisis SWOT Creative Brief	Not started Not started	December 12, 2025	- SWOT revisi yang SO ST WO WT harus mencakup semua poin SWOTnya - key message nya revisi satu kalimat aja - tone and manner belum ada	- merevisi SWOT bagian SO ST WO WT agar mencakup semua poin yang ada di SWOT - merevisi subbab arahan kreatif bagian key
Bimbingan ke-12	Bab 4 Hasil dan Perancangan			February 13, 2026	- Merevisi hasil seminar proposal - mulai bikin mindmap	- Merevisi hasil seminar proposal - Mulai mengeksplorasi mindmap
Bimbingan ke-13	Bab 4 Hasil dan Perancangan			February 20, 2026	- Revisi hasil sempro sudah oke - Lebih di eksplor lagi mindmapnya	- Mengeksplor mindmap
Bimbingan ke-14	Bab 4 Hasil dan Perancangan			March 4, 2026	- Memilih keyword pada mindmap - melanjutkan ke tahap moodboard struktur dan surface	- Menyusun moodboard struktur dan surface
Bimbingan ke-15	Bab 4 Hasil dan Perancangan			March 6, 2026	- Moodboard struktur sudah oke tapi dengan catatan menambahkan gambar inner sleeve - Merevisi moodboard surface dengan lebih mengeksplor lagi gambar yang menggambarkan keyword terpilih - Lanjutkan ke sketsa alternatif struktur	- Merevisi moodboard struktur dengan menambahkan gambar pada bagian inner sleeve - Merevisi moodboard surface dengan menambahkan gambar yang menggambarkan keyword terpilih dengan detail - Melanjutkan ke tahap sketsa 3 alternatif struktur
Aa Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
Bimbingan ke-16	Bab 4 Hasil dan Perancangan			March 13, 2026	- Sketsa struktur yang dipilih adalah alternatif 2 - Menambahkan sketsa inner sleeve - Merevisi moodboard surface karena masih ada gambar yang belum sesuai dengan tone and manner	- Menambahkan sketsa inner sleeve pada sketsa alternatif struktur - Merevisi moodboard surface dengan mengganti beberapa gambar yang masih belum sesuai dengan tone and manner - Membuat prototype struktur kemasan dengan ukuran asli untuk melihat apakah kuncian berfungsi
Biml OPEN ke-17	Bab 4 Hasil dan Perancangan			March 18, 2026	- Merevisi bagian buka tutup kemasan agar menjadi potrait - Merevisi moodboard surface pada bagian warna - Lanjutkan ke sketsa alternatif surface	- Merevisi struktur kemasan agar menjadi potrait - Merevisi moodboard surface pada bagian warna - Melanjutkan ke tahap sketsa 5 alternatif surface
Bimbingan ke-18	Bab 4 Hasil dan Perancangan			April 3, 2026	- Moodboard surface sudah oke - Merevisi 5 sketsa alternatif surface agar elemen nya di perbesar agar lebih terlihat playful	Merevisi 5 sketsa alternatif surface dengan memperbesar elemen-elemen didalam kemasannya
Bimbingan ke-19	Bab 4 Hasil dan Perancangan			April 8, 2026	- Memilih 3 sketsa alternatif surface yaitu alternatif 2, 3, dan 4 - Lanjutkan ke tahap digitalisasi surface	Digitalisasi ketiga sketsa alternatif surface yang terpilih
Bimbingan ke-20	Bab 4 Hasil dan Perancangan			April 25, 2026	- Pada logo Queen Nara ditambahkan elemen beads bulat	- Merevisi pada bagian logo Queen Nara dengan menambahkan beads bulat yang mengelilingi logo
Bimbingan ke-21	Bab 4 Hasil dan Perancangan			May 2, 2026	Ketiga digitalisasi sketsa sudah oke, lanjutkan ke cetak untuk melihat kesesuaian warna dan ukuran elemen	Mencetak 3 sketsa alternatif struktur digital
Aa Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do
Bimbingan ke-22	Bab 4 Hasil dan Perancangan			May 25, 2026	- Memilih desain alternatif ke 3 sebagai desain terpilih dan merevisi inner sleeve untuk menggunakan warna yang sama dengan kemasan agar unity - merevisi ukuran buka tutup kemasan agar lebih presisi	- Merevisi desain inner sleeve dengan menggunakan warna pink pada desain - Merevisi struktur kemasan pada bagian buka tutup kemasan
Bimbingan ke-23	Bab 4 Hasil dan Perancangan			May 29, 2026	lanjutkan ke tahap testing	Membuat draft pertanyaan untuk testing
Bimbingan ke-24	Bab 4 Hasil dan Perancangan			June 8, 2026	- Merevisi pada pertanyaan testing - lanjutkan ke tahap testing	- Merevisi draft pertanyaan testing dan menambahkan pertanyaan yang belum ada - Melakukan testing
Bimbingan ke-25	Bab 4 Hasil dan Perancangan			June 20, 2026	- Merevisi laporan pada bagian tabel testing - Lanjut mengerjakan laporan	- Merevisi hasil testing pada tabel testing di laporan - melanjutkan laporan
Bimbingan ke-26	Bab 4 Hasil dan Perancangan			June 30, 2026	- tambahkan subbab technical drawing pada laporan - masukkan gambar-gambar pada laporan - lanjutkan laporan	- menambahkan subabb technical drawing pada laporan - memasukkan gambar-gambar pada laporan - melanjutkan laporan
Bimbingan ke-27				July 1, 2026	- melanjutkan laporan pada bagian kesimpulan - merevisi format laporan	- melanjutkan bab kesimpulan - merevisi format pada laporan
Bimbingan ke-28				July 2, 2026	- Revisi pada bagian caption gambar dan tabel - Revisi saran teoritis	- Merevisi bagian caption gambar dan tabel - merevisi bagian saran teoritis



© 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 TURNITIN





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



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:144744797

PAPER NAME

DG8C_Rianie Azzahra Putri_Perancangan
Desain Kemasan Gift Produk Aksesoris
Untuk Brand Queen Nara Sebagai Media
Promosi.pdf

WORD COUNT

20361 Words

CHARACTER COUNT

131430 Characters

PAGE COUNT

110 Pages

FILE SIZE

1.4MB

SUBMISSION DATE

Jul 2, 2026 2:52 PM GMT+7

REPORT DATE

Jul 2, 2026 2:54 PM GMT+7

7% Overall Similarity

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

- 6% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Summary



© 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 6

DAFTAR RIWAYAT HIDUP





Hak Cipta :

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

RIANIE AZZAHRA PUTRI

Graphic Design

rianie.azzahraputri@gmail.com | +62 85813579141 | www.linkedin.com/in/rianie-azzahra-putri | [Portfolio](#)

EXECUTIVE SUMMARY

Final-year Graphic Design student at Politeknik Negeri Jakarta with strong skills in illustration, layout, and social media content design. Experienced in handling real projects during internship and organization work. Highly motivated, adaptive, and detail-oriented in visual communication.

EDUCATION

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Sep 2022 – Present

Graphic Design, Department of Graphic and Publishing Engineering

- Collaborated with real clients in developing brand identity.
- Designed various promotional media including social media posts, posters, and brochures.
- Created packaging designs and branding assets based on client briefs.
- Produced brand profile books to support marketing strategies.
- Ensured consistency in visual language across all design outputs.

PROJECT & EVENT EXPERIENCE

Project Based Learning

Sep 2022 - Feb 2023

Merchandise Humas PNJ

- Created illustration assets for merchandise based on the given concept.
- Ensured each visual element aligned with the brand's identity and theme.
- Developed digital mockups for various merchandise items.
- Designed previews for mugs and pop sockets to visualize the final product.
- Supported the pre-production stage with clear and detailed mockup presentations.

Mar - Aug 2023

Project Based Learning

UMKM Monthy's Kitchen Label Design

- Acted as an Account Executive for the project.
- Bridged communication between Monthy's Kitchen and the design team.
- Gathered and clarified the client's needs and preferences.
- Created a clear and structured design brief for the team.
- Ensured the final design aligned with client expectations.



© 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

Project Based Learning

Sep 2023 - Jan 2024

Packaging Design

- Acted as an Account Executive for the project.
- Bridged communication between Monthy's Kitchen and the design team.
- Gathered and clarified the client's needs and preferences.
- Created a clear and structured design brief for the team.
- Ensured the final design aligned with client expectations.

Project Based Learning

Mar - Agu 2024

Brand Profile Book Design

- Served as Team Leader for the brand profile book project.
- Guided team members to ensure smooth project execution.
- Coordinated task delegation and workflow.
- Edited client-provided photos for visual consistency.
- Worked with Namaste 21 Handmade as the client.

Project Based Learning

Sep - Des 2024

Branding

- Worked as Packaging Designer for Mo-Chipop's branding project.
- Handled packaging dimensions, structure, and locking system.
- Ensured design accuracy for printing process.
- Managed social media content plan for the brand.
- Created Instagram feed content to support brand presence.

MAPING 2024

Okt - Nov 2024

Head of HPDD Division

- Managed and coordinated content planning across four different divisions to maintain consistency and ensure effective information dissemination throughout the event.
- Carefully reviewed and validated all submitted content to ensure accuracy, clarity, and alignment with the event's objectives.
- Assigned specific tasks to each staff member based on their roles and capabilities to streamline the workflow and avoid miscommunication.
- Provided on-site guidance and supervision during the event to handle unexpected issues, maintain team coordination, and ensure smooth execution of all planned activities.

SPARTAN 2024

Mei - Sep 2024

Head of HPDD Division

- Managed and coordinated content planning across four different divisions to maintain consistency and ensure effective information dissemination throughout the event.
- Carefully reviewed and validated all submitted content to ensure accuracy, clarity, and alignment with the event's objectives.
- Assigned specific tasks to each staff member based on their roles and capabilities to streamline the workflow and avoid miscommunication.
- Provided on-site guidance and supervision during the event to handle unexpected issues, maintain team coordination, and ensure smooth execution of all planned activities.



© 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

WORK EXPERIENCE

KapanLagi Korea

Apr - Jul 2025

Creative Design Intern

- Designed digital promotional materials for events such as Kelas Korea and Fun Quiz.
- Created layouts for various digital platforms, including Instagram feeds, stories, article banners, and app headers.

ORGANIZATION EXPERIENCE

GEMA PNJ

Feb 2024 - Jan 2025

Artistic Division Staff

- Responsible for creating all feed posts, reel covers, and Instagram Stories for @gemagazine_pnj.
- Participated in content planning and visual development for GEMA 2024 magazine.

HMGP PNJ

Feb - Dec 2023

Seniora Department Staff (Art & Community)

- Responsible for organizing and managing monthly Art Gallery content on @hmgp_tgp.
- Curated and laid out selected works from Graphic Engineering and Publishing (TGP) students for publication.

SKILLS

- **Hard Skills:** Design Graphic
- **Soft Skills:** Critical Thinking, Problem-Solving, Creativity & Innovation, Adaptability, Communication Skills, Time Management, Collaboration & Teamwork
- **Tools:** Adobe Creative Cloud (Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop), Canva