



© 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

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KERUPUK JANGEK MAK BEN POP SEBAGAI PRODUK KHAS BENGKULU



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

Oleh:

Agnes Putri Amanda
1906421046

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK

2023



Hak Cipta :

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

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop Sebagai Produk Khas Bengkulu
Penulis : Agnes Putri Amanda
Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 18 Juli 2023

Menyetujui

Dosen Pembimbing I

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

NIP. 520000000000000090

Dosen Pembimbing II

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 198812152018032001



Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KERUPUK JANGEK MAK BEN POP SEBAGAI PRODUK KHAS BENGKULU

Oleh:

AGNES PUTRI AMANDA

1906421046

Disahkan:

Depok, Agustus 2023

Penguji I

Andriyanto, S.E., M.Kom
NIP. 23272015100119730629

Penguji II

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

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



M. M. Prastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

Perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop Sebagai Produk Khas Bengkulu

Adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, Juli 2023
Yang menyatakan


METERAI
TEMPEL
A65D3AKX512881862
Agnes Ruti Amanua
1906421046

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

ABSTRAK

Kerupuk Jangek Mak Ben Pop merupakan sebuah usaha makanan ringan yang menawarkan produk kerupuk kulit dari kulit sapi dan kulit kerbau. Berdiri sejak tahun 2008 di Kota Bengkulu dan lumayan populer dikalangan masyarakat setempat, tetapi banyak konsumen yang tidak mengetahui siapa yang membuat dan asal produk tersebut. Dengan dirancangnya identitas visual diharapkan dapat meningkatkan citra merek pada produk dan memberi informasi kepada konsumen tentang produk, seperti asal produk ini dan siapa pemilik dari produk Kerupuk Jangek Mak Ben Pop ini. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang proses perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop. Metode penelitian yang digunakan yaitu desain *thinking* dengan melalui pengumpulan data dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi, kuesioner dan studi literatur. Hasil penelitian ini berupa label kemasan dengan visual sapi dan juga bunga rafflesia dan relung paku yang dimana merupakan motif batik besurek dari Bengkulu.

Kata kunci: Identitas Visual, Makanan Ringan, Kerupuk Jangek



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



ABSTRACT

"Kerupuk Jangek Mak Ben Pop" is a snack business that offers crackers made from cow and buffalo skins. Established in 2008 in the city of Bengkulu and quite popular among the local community, but many consumers are unaware of who makes these products and their origin. By designing a visual identity, it is hoped to enhance the brand image of the product and provide information to consumers about the origin and the owner of the Kerupuk Jangek Mak Ben Pop product. This research aims to explain the process of designing the Visual Identity of Kerupuk Jangek Mak Ben Pop. The research method used is design thinking, which involves data collection through interviews, observation, documentation, questionnaires, and literature study. The result of this research is a packaging label featuring visuals of cows, the Rafflesia flower, and fern, which are motifs from Bengkulu's batik tradition.

Kata kunci: Visual Identity, Snack, Kerupuk Jangek

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



PRAKATA

Puji dan syukur diucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kesehatan sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop Produk Khas Bengkulu” dapat selesai dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah tulus dan selalu memberikan doa, semangat serta dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Selanjutnya dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk mengikuti Seminar Hasil Tugas Akhir Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini adapun pihak yang hadir mendukung serta membimbing penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa Terima Kasih penulis kepada:

1. Bapak Dr. sc. H. Zainal Nur Aridin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.
4. Bapak Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds. Selaku Dosen Pembimbing Materi yang telah memberikan saran dan pengarahan selama penyusunan Tugas Akhir berlangsung.
5. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds, Selaku Dosen Pembimbing Teknis yang telah memberikan saran dan mengarahkan penulisan hingga tersusun dengan baik dan rapi.
6. Seluruh dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya dosen Program Studi D4-Desain Grafis.
7. Teman kelas Desain Grafis 8A yang selalu memberi saran dan motivasi selama proses perkuliahan berlangsung.
8. Ibu Repelitawati selaku pemilik usaha Kerupuk Jangek Mak Ben Pop.

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. Kedua orang tua dan sahabat yang selalu memberi dukungan.

Akhir kata, harapan pada penulisan Tugas Akhir ini semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan juga penulis. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Dengan demikian untuk memberi kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu.

Depok, 2 Agustus 2023

Agnes Putri Amanda



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang 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 TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iv
ABSTRACT	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	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	5
2.1 Branding	5
2.2 Identitas Visual	5
2.3 Logo	6
2.3.1 Fungsi-fungsi Logo	6
2.3.2 Jenis-Jenis Logo	7
2.4 Warna	11
2.4.1 Klasifikasi Warna	11
2.5 Tipografi	14
2.5.1 Klasifikasi Tipografi	14
2.6 Ilustrasi	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

2.7 Teori <i>Gestalt</i>	17
2.8 Graphic Standard Manual.....	20
2.9 Desain Kemasan.....	21
2.10 Riset Desain.....	21
BAB III METODE PERANCANGAN.....	23
3.1 Metode Riset Desain.....	23
3.2 Metode Pengumpulan Data	24
3.3 Data dan Analisis.....	26
3.3.1 Profil Klien	26
3.3.2 Product Knowledge.....	27
3.3.3 Kompetitor	28
3.3.4 Consumer Insight.....	29
3.3.5 Analisis SWOT	30
3.3.6 Analisis STP.....	32
3.4 Arahkan Kreatif.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 <i>Ideate</i> (Konsep Visual)	35
4.1.1 <i>Mind mapping</i>	35
4.1.2 <i>Moodboard</i>	37
4.2 <i>Prototype</i> (Proses Desain).....	42
4.2.1 Sketsa Manual dan Sketsa Digital.....	42
4.2.2 Desain Komprehensif	44
4.3 <i>Select</i> (Desain Terpilih).....	49
4.4 <i>Implement/Testing</i>	57
4.5 Media Pendukung.....	59
4.4 Pertimbangan Produksi	63
4.5 <i>Learn</i>	63
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65

5.2 Saran..... 66

DAFTAR REFERENSI 67

LAMPIRAN..... 69



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Name Only Logo	8
Gambar 2. 2 Contoh Logo Name/Symbol Logo	8
Gambar 2. 3 Contoh Initial Letter Logo	8
Gambar 2. 4 Contoh Pictorial Name Logo	9
Gambar 2. 5 Contoh Associative Logo	9
Gambar 2. 6 Contoh Allusive Logo	10
Gambar 2. 7 Contoh Abstrak Logo	10
Gambar 2. 8 Warna Primer	11
Gambar 2. 9 Warna Sekunder	12
Gambar 2. 10 Warna Tersier	12
Gambar 2. 11 Lingkaran Warna	13
Gambar 2. 12 Black Letter	14
Gambar 2. 13 Logo Serif	15
Gambar 2. 14 Slab Serif	15
Gambar 2. 15 Sans Serif	15
Gambar 2. 16 Script	16
Gambar 2. 17 Dekoratif	16
Gambar 2. 18 Proximity	17
Gambar 2. 19 Similarity	18
Gambar 2. 20 Continuity	18
Gambar 2. 21 Closure	19
Gambar 2. 22 Figure and ground	19
Gambar 3. 1 Kerupuk Jangek Mak Ben Pop varian kerbau	26
Gambar 3. 2 Kerupuk Kulit Sapi Mak Ben Pop	27
Gambar 3. 3 Logo Kerupuk Kulit Serobana	28
Gambar 3. 4 Logo Kerupuk Jangek Aji	28
Gambar 4. 1 Mind mapping	36
Gambar 4. 2 Moodboard Profile Project Board	38
Gambar 4. 3 Moodboard Past Project Board	39
Gambar 4. 4 Moodboard Consumer Profile	40
Gambar 4. 5 Moodboard Partner Profile Brand	41
Gambar 4. 6 Sketsa Manual	42
Gambar 4. 7 Sketsa Digital	43
Gambar 4. 8 Desain Komprehensif 1	44
Gambar 4. 9 Desain Komprehensif 2	44
Gambar 4. 10 Desain Komprehensif 3	45
Gambar 4. 11 Desain Komprehensif 4	46



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 4. 12 Desain Komprehensif 5	46
Gambar 4. 13 Desain Komprehensif 6	47
Gambar 4. 14 Desain Komprehensif 7	48
Gambar 4. 15 Desain Komprehensif 8	48
Gambar 4. 16 Desain logo terpilih	49
Gambar 4. 17 Desain Alternatif	49
Gambar 4. 18 Grid System	50
Gambar 4. 19 clear space logo	51
Gambar 4. 20 Minimum size	51
Gambar 4. 21 Incorrect Logo Use	52
Gambar 4. 22 Color Palette	53
Gambar 4. 23 Jenis Tipografi	54
Gambar 4. 24 Logo dengan versi color palette	55
Gambar 4. 25 Ilustrasi bunga rafflesia dan kepala sapi dan kepala kerbau	56
Gambar 4. 26 Icon Whatsapp	56
Gambar 4. 27 Ilustrasi Bunga Rafflesia sebagai aset grafis utama	56
Gambar 4. 28 Logo	57
Gambar 4. 29 Logo kedua	57
Gambar 4. 30 Logo ketiga (Alternatif)	58
Gambar 4. 31 Graphic Standard Manual Book	59
Gambar 4. 32 Mockup Label	60
Gambar 4. 33 Desain label utama	60
Gambar 4. 34 Desain Label alternatif	61
Gambar 4. 35 Goodiebag	62
Gambar 4. 36 Wawancara mengenai Logo	64



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

Table 3.1 Matriks SWOT.....	31
Table 3.2 Creatif Brief	33
Table 4.1 Key Visual.....	36





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Pembimbing.....	69
Lampiran 2 Transkrip Wawancara.....	71
Lampiran 3 Data Kuesioner	73
Lampiran 4 Dokumentasi	77
Lampiran 5 Cek Plagiarisme.....	78
Lampiran 6 Riwayat Hidup.....	79





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

Bisnis kuliner merupakan jenis usaha yang bisa diandalkan, karena makanan dan minuman merupakan kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Meskipun terjadi krisis global, bisnis kuliner tetap dapat bertahan dan berkembang. Pada tahun 2011, total pendapatan bisnis kuliner mencapai Rp. 650 triliun, mengalami pertumbuhan sebesar 8,34% dibanding 2010. Menurut GAPPMI (dalam (Gede Ajusta & Sururi Afif, 2021) diproyeksikan pada tahun 2012 akan mengalami kenaikan sebesar 2% dibandingkan tahun sebelumnya.

Salah satu bisnis kuliner yang sangat populer dan diminati banyak orang adalah kerupuk. Masyarakat dari berbagai lapisan, termasuk kelas menengah ke bawah hingga kelas menengah atas, menggemari dan mengonsumsi kerupuk, dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Menurut Nadia (dalam (Cahyani et al., 2021) selain dapat dinikmati sebagai camilan, kerupuk juga sering dijadikan pelengkap makanan khas Indonesia. Kerupuk mudah ditemukan di berbagai lokasi, baik kota-kota kecil maupun besar. Ragam jenis kerupuk sangat beragam mulai dari kerupuk berbahan dasar udang, ikan dan kulit sapi atau kerbau.

Kerupuk Kulit atau kerupuk jangek merupakan salah satu varian kerupuk yang banyak diminati. Makanan ini dibuat dari dari kulit sapi atau kulit kerbau melalui beberapa tahap pengolahan untuk menciptakan kerupuk jangek yang populer dikalangan masyarakat. Kerupuk Jangek termasuk dalam kategori kerupuk hasil olahan makanan khas Indonesia (Sari et al., 2018). Camilan ini memiliki popularitas tinggi di Sumatera Barat dan juga di provinsi-provinsi lain di pulau sumatera. Meskipun berasal dari Sumatera Barat, usaha pembuatan Kerupuk Jangek ini telah menyebar di berbagai daerah, termasuk di Kota Bengkulu. Banyak pengusaha yang menjadikan produk ini sebagai oleh-oleh khas wilayah.

Salah satu produk Kerupuk Jangek di Bengkulu yaitu Kerupuk Jangek Mak Ben Pop, merupakan sebuah produk yang berbahan dari kulit sapi dan kerbau, produk Kerupuk Jangek jangek Mak Ben Pop ini lumayan populer di kalangan masyarakat daerah Bengkulu dan sekitarnya. Pemilik memulai membuat produk ini



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

karena memiliki hobi memasak. Produk ini sudah menjual sekitar 200-400 bungkus setiap bulannya, dan terkadang produk bisa terjual sekitar 50 bungkus dalam satu hari. Pada produk ini menggunakan kemasan *standing pouch transparant*. Untuk penjualannya, awalnya pemilik menjualnya di pasar atau dapat dibeli langsung kerumah pemilik, untuk saat ini produk dijual di rumah makan pribadi karena pemilik telah memiliki rumah makan sendiri, produk juga dapat dipesan melalui *whatsapp*.

Sejak awal produk ini belum memiliki identitas yang mendukung sehingga membuat produk ini tidak memiliki ciri khas yang dapat dikenali oleh konsumen dan tidak terdapat informasi yang jelas siapa pemilik dan pembuat produk ini. Kerupuk Jangek Mak Ben Pop ini masih biasa seperti pada umumnya hanya menggunakan *standing pouch*. (Adiluhung, 2018) mengungkapkan bahwa identitas visual merujuk pada segala elemen identitas sebuah produk, merek, atau individu yang umumnya dapat dikenali secara visual. Aspek-aspek ini mencakup logo, warna, desain tata letak yang unik, arsitektur, nama, seragam, dan elemen lainnya. Menurut Rustan (dalam Nugraeni, 2022) bahwa Identitas visual menjadi pembeda diantara pesaing, biasanya berupa seperti logo, tipografi, warna, dll. Identitas visual yang memiliki nilai value dan terlihat lebih unik dan menarik dari kompetitornya, maka membuat konsumen untuk mendapatkan produk tersebut. Sedangkan Menurut Hadinata, Adib & Wahyudi (dalam de Riandra & Islam, 2021) Perencanaan identitas visual mempermudah konsumen dalam mengingat sebuah merek melalui logo dan warna yang konsisten digunakan pada berbagai media. Dengan melakukan perancangan identitas visual yang mendukung diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam mengingat produk dengan hanya melihat logo atau warna dengan memiliki ciri khas asal produk dan memberikan informasi tentang penjual atau pembuatnya, serta membantu meningkatkan citra merek.

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut yaitu, bagaimana merancang identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Terdapat beberapa masalah dan pembahasan utama yang akan diangkat dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Proses perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop.
2. Penerapan teori desain grafis pada perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop.
3. Pengaplikasian hasil perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop ke media kemasan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut adalah tujuan dari perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop ini, yaitu:

1. Merancang karya desain Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop.
2. Menerapkan teori desain dan menggambarannya dalam perancangan identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop.
3. Menghasilkan media turunan berupa desain kemasan pada produk Kerupuk Jangek Mak Ben Pop

Sedangkan manfaat yang ingin dicapai dalam perancangan Identitas visual ini adalah agar perancangan Identitas Visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop ini diharapkan dapat menunjukkan identitas produk serta membantu meningkatkan citra merek.

1.5 Sistematika Penulisan

Diterapkan sistematika penulisan yang jelas dan mudah dipahami untuk penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, dengan urutan sebagai berikut:



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang menjadi fokus dalam perancangan identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop. Terdapat pula rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat dan sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bagian ini, akan disajikan kajian teori mengenai ilmu desain grafis dan ilmu pendukung lain yang relevan dengan perancangan identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop. Teori-teori ini akan dijadikan acuan sebelum merancang solusi desain. Referensi yang digunakan berasal dari artikel jurnal dan buku yang berkairan dengan topik perancangan identitas visual pada laporan tugas akhir ini.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bagian ini akan menjelaskan beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam perancangan identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop, termasuk metode riset desain, pengumpulan data, analisis SWOT serta arahan kreatif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil dan pembahasan pada karya desain identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop, termasuk konsep visual, proses desain, media pendukung dan pertimbangan produksi.

BAB V PENUTUP

Di bagian akhir ini dijelaskan kesimpulan dan saran yang terkait dengan proses perancangan identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop.

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari proses perancangan identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop yang diperoleh selama proses pengerjaan tugas akhir yaitu sebagai berikut:

1. Pada perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk mengumpulkan informasi terkait dengan proses desain yang akan dilakukan, terdapat 7 proses yang dilakukan yakni *Define* dengan melakukan identifikasi masalah klien. Selanjutnya *Research* melakukan pengumpulan data yang mendukung dalam penyusunan creative brief, proses dilakukan menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, kuesioner dan studi literatur. Selanjutnya *Ideate* dengan mengolah data kedalam bentuk ide dengan melakukan brainstorming, data diolah menjadi *mind mapping* dan *moodboard*. Selanjutnya *Prototype* dimana membuat sketsa desain berupa sketsa kasar, halus dan desain komprehensif. Selanjutnya *Select* yang dimana memilih desain yang terbaik yang sesuai dengan *creative brief*. Selanjutnya tahap *Implement/Testing* merupakan tahap uji coba dengan menggunakan desain terpilih konsumen dan klien dan yang terakhir tahap *Learn* untuk mendapatkan feedback dari klien.
2. Elemen desain yang digunakan dalam perancangan identitas visual Kerupuk Jangek Mak Ben Pop ini memvisualisasikan bentuk ilustrasi kerupuk jangek dibuat dengan gaya yang simple dan fun. Desain bunga rafflesia dan relung paku sebagai media pendukung untuk pattern, tidak lupa ditambah ilustrasi outline kepala sapi untuk varian kulit sapi dan outline kepala kerbau untuk varian kulit kerbau.
3. Hasil desain logo Kerupuk Jangek Mak Ben Pop diterapkan pada media-media pendukung, terdiri dari GSM sebagai paduan logo dan pengaplikasiannya pada label kemasan.



5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan proses perancangan ulang identitas visual Kerupuk kulit mak ben pop adalah sebagai berikut:

1. Bagi para penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperdalam atau memperbanyak referensi mengenai teori dalam melakukan perancangan identitas visual untuk cemilan seperti kerupuk kulit.
2. Hendaknya para peneliti selanjutnya dapat mengembangkan ruang lingkup penelitian. Penelitian ini belum sepenuhnya dapat merepresentasikan kepuasan. Dalam proses pengumpulan data, diharapkan melakukan cara yang lebih optimal.

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 REFERENSI

- Adiluhung, V. (2018). *Visual Identity vs Brand Identity* [Artikel Website]. Binus University. <https://binus.ac.id/malang/2018/12/visual-identity-vs-brand-identity/>
- Arifudin, D., Heryanti, L., & Pramesti, D. (2021). Pelatihan Desain Mockup dan Logo Sebagai Branding Produk Untuk Meningkatkan Nilai Jual Bagi UMKM. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), 2460–2651.
- Cahyani, N., Irnad, & Reswita. (2021). Analisis Persediaan Bahan Baku dan Usaha Industri Kerupuk Kulit (Studi Kasus Home Industry “Kerupuk Jangek Asli Khas Malalo”) Di Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan. *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)*, 1(9), 2025–2038.
- Darmawanto, Eko. (2019). *Perancangan Identitas Visual* (1st ed.). UNISNU PRESS.
- de Riandra, C. N., & Islam, M. A. (2021). Perancangan Identitas Visual Catering & Bakery Cherry. *Jurnal Barik*, 2(2), 43–56.
- Gede Ajusta, A. A., & Sururi Afif, N. (2021). Membangun Bisnis Kuliner Sebagai Pemula. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 6(4), 133.
<https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i4.1597>
- Hasian, I., & Putri, I. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Jurnal Magenta*, 5(01), 726–739.
- Kurniansyah, M. A., & Oemar, E. A. B. (2021). Perancangan Identitas Visual dan Penerapannya Dalam Media Promosi Museum Anjuk Ladang. *Jurnal Barik*, 3(1), 97–110.



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

- Maruta Gautama, N., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i01.3833>
- Noviantari, R. N., & Patria, A. S. (2020). Perancangan Brand Identity Serbuk Bawang Dayak Bunic. *Jurnal Barik*, 1(2), 247–260.
- Nugraeni, E. G. (2022). Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Nagari Kopi Mojokerto Untuk Meningkatkan Brand Awareness. *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknologi*, 4(2), 164–174. <https://doi.org/10.46799/jequi.v4i2.91>
- Rustan, S. (2021). *LOGO2021*. CV .Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sapitri Januariyansah. (2017). *Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori: Efektik dan Efisien* [Artikel Website]. researchgate; Unpublished. <http://rgdoi.net/10.13140/RG.2.2.20543.97448>
- Sari, M., . E., & Willis, R. (2018). Studi Produksi Industri Kerupuk Kulit di Jorong Kapalo Koto Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar. *JURNAL BUANA*, 2(1), 167. <https://doi.org/10.24036/student.v2i1.61>
- Suyanto, B., & Kurniawan, A. D. (2021). Perancangan Identitas Visual Another Creative Studio. *Jurnal Magenta*, 5(02), 835–846.
- Syahbani, P. N., & Abidin, M. R. (2023). Redesain Identitas Visual Media Informasi Digital Otojatim. *Jurnal Barik*, 4(3), 230–243.
- Thabroni, gamal. (2019). *Desain Komunikasi Visual (DKV): Penjelasan Lengkap* [Artikel Website]. Serupa.Id. <https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>
- Tunky, H., & Kohardinata, C. (2016). Perancangan Desain Kemasan Pada Merk Keripik Pisang Bananation di Surabaya. *PERFORMA: Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*, 1(1), 576–583.



Hak Cipta :

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

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Dosen Pembimbing materi

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Agnes Putri Amanda	
NAMA PEMBIMBING		Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Identitas Visual Kerupuk Kulit Sapi Mak Ben sebagai Produk Khas Bengkulu Selatan	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	04 Mei 2023	Pada latar belakang, tambahkan penjelasan tentang desain grafis 1 paragraf. Pada bab 2, teori yang digunakan secara spesifik jangan	Melanjutkan bab 2 dan bab 3. Membuat matriks SWOT
2	17 Mei 2023	Ubah judul TA dengan lebih spesifik. Jelaskan lebih detail tentang creative brief.	Mengubah judul TA dengan menggunakan keunggulan dari produk. Menambahkan bagian creative
3	12 Juli 2023	Tambahkan 4 jenis moodboard dan lakukan sketsa logo dengan 7 jenis logo	Membuat 4 moodboard dan membuat sketsa logodengan 7 jenis logo
4	18 Juli 2023	Buat alternatif desain label	Menyelesaikan skripsi dan membuat alternatif desain logo
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



Hak Cipta :

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

Lembar Dosen Pembimbing teknis

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Agnes Putri Amanda		
NAMA PEMBIMBING	Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds		
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Identitas Visual Kerupuk Kulit Sapi Mak Ben sebagai Produk Khas Bengkulu Selatan		
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	18 Maret 2023	Judul ditambahkan sebagai media branding atau lebih spesifik	Mengubah judul lebih spesifik
2	15 Mei 2023	Latar belakang pada informasi klien jelaskan pernah pakai visual apa secara jelas. Tambahkan teori ilustrasi.	Memperbaiki bab 1 dan bab 2, melanjutkan bab 3
3	18 Mei 2023	pada daftar referensi gunakan font times new roman. Perbaiki matriks SWOT berupa strategi	Memperbaiki daftar referensi dan matriks SWOT
4	18 Juni 2023	Mengubah judul yang semula "khas Bengkulu Selatan" menjadi khas Bengkulu dan mengubah semula	Mengubah judul dan merevisi latar belakang
5	17 Juli 2023	perbaiki font ada beberapa belum menggunakan font times new roman dan belum di justify	memperbaiki beberapa teks yang belum menggunakan font times new roman
6			
7			
8			
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			



Hak Cipta :

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

Lampiran 2

Transkrip Hasil Wawancara 1 (Klien)

Narasumber : Repelitawati (Mak Ben Pop)

Tanggal : 15 Mei 2023

Lokasi : Lesehan Mak Ben Pop, Bengkulu Selatan

Peneliti : Selamat siang ibu, saya ingin menanyakan tentang usaha yang ibu jalani ini, boleh ibu ceritakan tentang usaha ibu ini?

Narasumber : Usaha ibu ini merupakan usaha kuliner yaitu Kerupuk Jangek sapi dan kerbau, nama usahanya Kerupuk Jangek Mak Ben Pop

Peneliti : Apa makna dari Mak Ben Pop itu bu?

Narasumber : Mak Ben itu panggilan sehari-hari saya, karena anak pertama saya namanya benny jadi dipanggil sama tetangga dan orang-orang yang tahu saya “Mak Ben” dan untuk “Pop” itu nama panggilan suami saya, karena banyak orang yang mengenal suami saya. Jadi saya untuk usaha ini saya tambahkan panggilan suami saya agar orang mengenal produk saya.

Peneliti : Sejak kapan usaha ini berdiri bu? dan apa alasan ibu membuka usaha ini, tolong ceritakan awal mulanya bu.

Narasumber : Usaha ini berdiri sejak 2008 tepatnya di jalan haji yasin di rumah pribadi, awalnya buka usaha ini karena suami punya ternak sapi tapi kadang kulitnya tidak laku dan tidak tau mau diapakan, berhubung saya hanya Ibu rumah tangga dan hobi masak jadi suami suruh untuk coba membuat Kerupuk Jangek ini. Awal coba-coba buat di rumah ajak tetangga untuk membuat kerupuk ini karena kalau sendiri tidak sanggup kalau sendirian. Karena berhasil membuat akhirnya mencoba terus sampai akhirnya coba jualan dipasar, ternyata banyak orang yang suka.

Peneliti : untuk membeli produk ini bisa dipasar saja bu, atau ditempat lain?

Narasumber : Kalau sekarang tidak jualan lagi dipasar karena saya punya rumah makan sendiri, sekarang hanya jualan di rumah makan tadi karena banyak yang suka makan nasi bareng Kerupuk Jangek.

Peneliti : Kalau ada orang yang ingin membeli tapi jauh diluar kota bagaimana bu?

Narasumber : Biasanya dia pesan dulu lewat whatsapp, kalau dia dekat dengan lokasi saya, nanti ambil di rumah makan atau bisa kita kirim 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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

lewat ojek, apabila dia diluar kota biasanya kita kirim lewat travel atau menggunakan jasa kirim.

- Peneliti : Sekarang produksi produk dimana dan siapa yang membuat produk tersebut bu? Karena ibu bilang sudah punya rumah makan sendiri?
- Narasumber : Sekarang produksi kerupuk kulit ini di rumah makan saya dan yang membuat karyawan saya kalau waktunya lumayan senggang, kita juga bikin kerupuknya kalau ada bahannya, bikinnya tidak tiap hari.
- Peneliti : Untuk 1 ekor sapi/kerbau biasanya menghasilkan berapa bungkus kerupuk bu?
- Narasumber : Untuk 1 ekor biasanya dapat 100 bungkus kira-kira.
- Peneliti : untuk harga produk ini berapa dan berat bersihnya berapa?
- Narasumber : Harga produk ini Rp25.000 dengan beratnya 30gram
- Peneliti : Kenapa ingin dibuat identitas visual pada produk ibu ini?
- Narasumber : Konsumen banyak yang makan dirumah makan saya tapi pas mereka mengambil kerupuk mereka tanya ini kerupuk apa, mereka kurang tahu tadi makan kerupuk apa dan mereka juga tidak tahu siapa yang buat kerupuk padahal saya sendiri yang buat. Jadi saya ingin pembeli tau kerupuk ini dan tau kalau yang buat ini saya
- Peneliti : Konsep apa yang ingin ibu tuangkan pada identitas visual dan kemasan ini nanti?
- Narasumber : Konsepnya yang cerah warnanya biar kelihatan beda kayak warna oranye atau kuning tapi yang penting jelas bahwa produk ini menjual Kerupuk Jangek dari Mak Ben Pop terus kalau bisa ada dekorasi Bengkulunya agar pembeli tau ini dari kota Bengkulu.
- Peneliti : Yang beli rata-rata umur berapa bu?
- Narasumber : yang beli orang dewasa kebanyakan sudah berkeluarga, anak-anak remaja atau yang muda-muda dan orang yang sudah lumayan tua juga banyak yang beli.
- Peneliti : Apa sih keunggulan dari produk ibu ini?
- Narasumber : Produk ini tanpa bahan pengembang kayak baking soda gitu, dan juga asli dari Bengkulu, rasanya asin dan gurih karena kita kasih garam sama masako sapi. Kulit yang digunakan juga kulit yang berkualitas karena kalau kulit kerbaunya tebal dan bagus pasti suami kasih ke saya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Kuesioner

Hak Cipta :

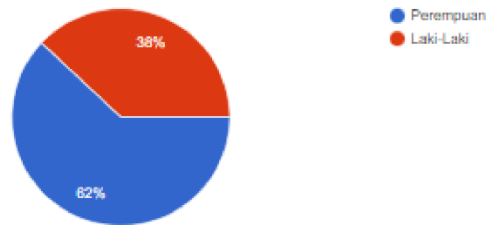
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Data responden

Jenis Kelamin

50 jawaban

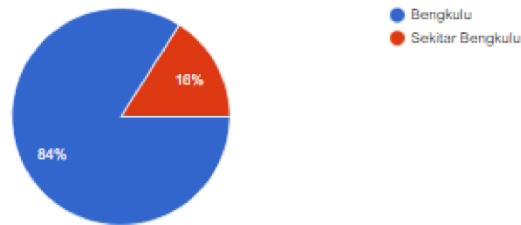
Salin



Domisili

50 jawaban

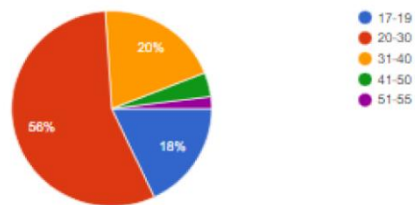
Salin



Usia

50 jawaban

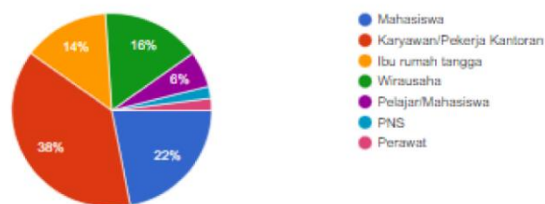
Salin



Pekerjaan

50 jawaban

Salin

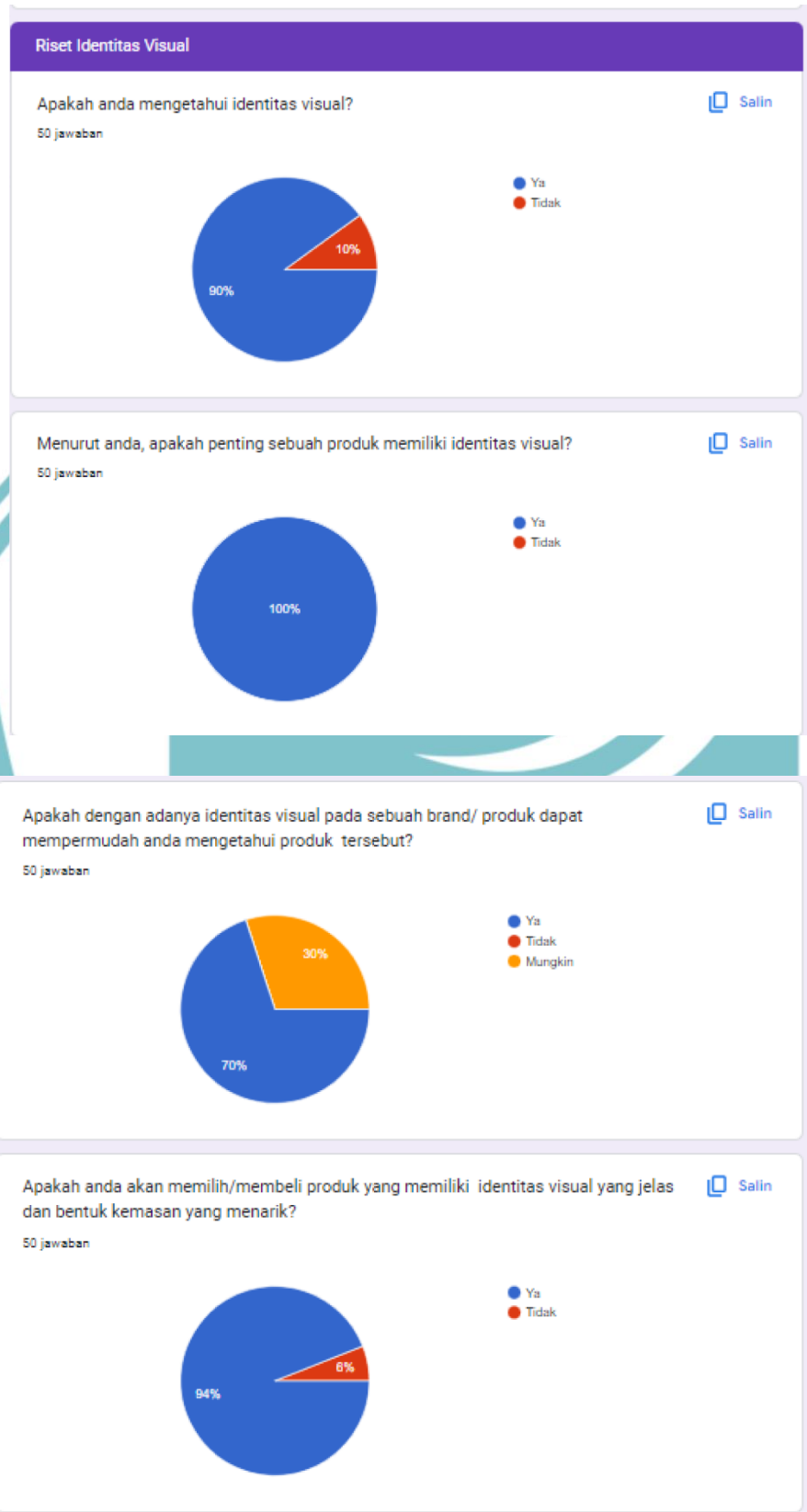




© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

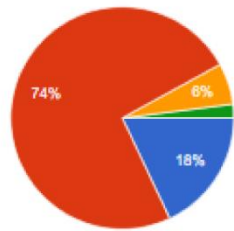
Hak Cipta :

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

Dari gambar dibawah ini, manakah desain yang baik yang akan anda pilih?

Salin

50 jawaban



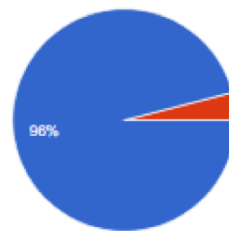
- Standing pouch bening ditempel dengan stiker berupa logo
- Standing pouch ziplock lengkap dengan identitas visual berupa logo dan informasi produk
- Plastik Bening dengan logo dicetak pada plastik
- Plastik bening dengan identitas visual dicetak pada kertas

Kerupuk Kulit Sapi Mak Ben

Apakah anda suka makan kerupuk kulit sapi/kerupuk jangek ?

Salin

50 jawaban



- Ya
- Tidak

Apakah anda mengetahui produk Kerupuk Kulit Sapi Mak Ben?

Salin

50 jawaban

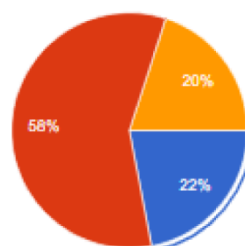


- Ya
- Tidak

Menurut anda apakah produk diatas sudah memiliki identitas visual yang baik dan jelas?

Salin

50 jawaban



- Ya
- Tidak
- Mungkin



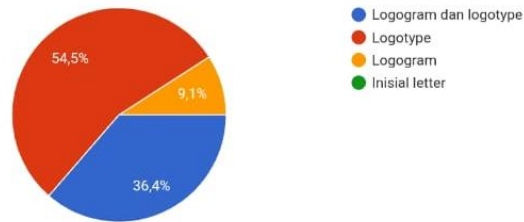
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

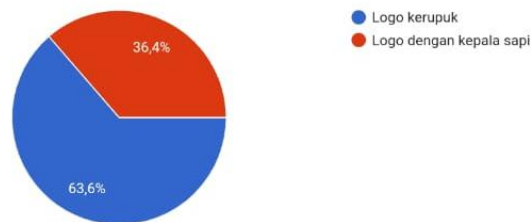
Menurut anda logo manakah yang cocok untuk produk kerupuk jangek? [Salin](#)

11 jawaban



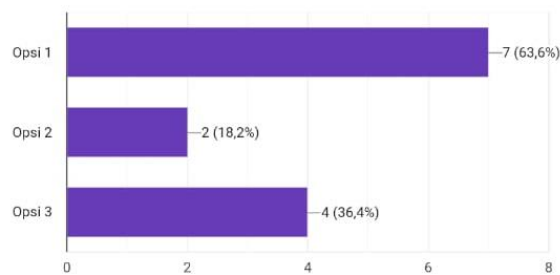
Berikut ini ilustrasi yang mana cocok menggambarkan makanan sejenis kerupuk? [Salin](#)

11 jawaban



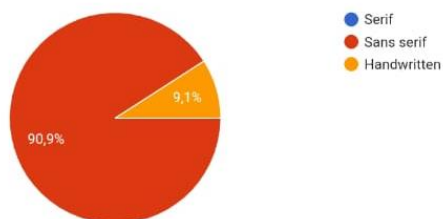
Menurut anda warna apa yang cocok untuk produk kerupuk jangek? [Salin](#)

11 jawaban



Menurut anda font jenis apa yg cocok untuk produk kerupuk jangek? [Salin](#)

11 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Dokumentasi

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

Lampiran 5 Cek Plagiarisme

Agnes Putri Amanda_DG

ORIGINALITY REPORT

17%	16%	1%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	2%
2	journal.lppmunindra.ac.id Internet Source	1%
3	repository.its.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Institut Kesenian Jakarta Student Paper	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Asosiasi Dosen, Pendidik dan Peneliti Indonesia Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
9	www.researchgate.net	

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

Lampiran 6
Curriculum Vitae (CV)

AGNES PUTRI AMANDA

Depok, Jawa Barat | 08975792628 | Putriagnes41@gmail.com
www.linkedin.com/in/agnes-putri-amanda-a872a9248

Agnes Putri Amanda

Mahasiswa Desain Grafis semester 7, di Politeknik Negeri Jakarta. Memiliki ketertarikan dalam dunia desain dan digital. Mampu bekerja secara individu maupun tim. Sangat suka menggambar, mengedit foto dan Fotografi.

Pengalaman

2020

- Freelancer sketsa wajah.
- Membuat poster "Our Dream Job".

2021

- Freelancer Logo
 - Membuat logo "Pisang Kipas Bang Chen" sebagai stiker pada kemasan.
 - Membuat logo "Tungku Emak" sebagai stiker pada kemasan.
 - Membuat logo "Lesehan Mak Ben Pop" untuk mengangkat penjualan umkm.
 - Membuat logo "Angkringan Athena".
- Membuat kalender untuk project UAS menggunakan hasil fotografi.
- Membuat buku "Design I Like Project" pada dengan tema minimalis.
- Membuat flyer "Wedding Organizer" untuk melakukan promosi di sosial media.

2022

- Membuat alternatif desain logo "asambel" untuk project kuliah.
- Membuat desain feed instagram dan story instagram "asambel" untuk project kuliah.

Pendidikan

SMA Negeri 1 Bengkulu Selatan Ilmu Pengetahuan Alam	2016 - 2019
Politeknik Negeri Jakarta D4 Desain Grafis	2019 - Sekarang

Kemampuan

- Komunikasi
- Teamwork
- Kreatif
- Inisiatif
- Fotografi
- Menggambar

Software

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Indesign
- Adobe XD
- Canva