



© 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 ULANG IDENTITAS VISUAL
UMKM SAMBAL BANG ARIV
SEBAGAI PENYEDAP KHAS NUSANTARA**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis

Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:
JORDAN VIRGIAWAN

1906421023

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2023**



© 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

LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Sambal Bang
Ariv Sebagai Penyedap Khas Nusantara
Penulis : Jordan Virgiawan
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 18 Juli 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds.
NIP.199005112019332019



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 PENGESAHAN

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
UMKM SAMBAL BANG ARIV
SEBAGAI PENYEDAP KHAS NUSANTARA


Oleh:

JORDAN VIRGIAWAN
1906421023


Disahkan:

Depok, 31 Juli 2023

Penguji I


Dr. Ade Noor-Riyadhi
NIP. 520000000000000323


Penguji II


Drs. Sugeng Indriyanto
NIP. 520000000000000240

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan




Dra. Wiy Prastuwanti, M.M
NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

**Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM ‘Sambal Bang Ariv’
Sebagai Penyedap Khas Nusantara**

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 diacuit dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Depok, 31 Juli 2023

Yang me

METERAI
TEMPEL
3EAKX487107064

Jordan Virgilawan

1906421023



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

ABSTRAK

Sambal Bang Ariv didirikan oleh Bapak Ariv Budiman dan Ibu Wanda Amelia sejak bulan November 2020 sebagai *income* tambahan pada masa awal pandemi covid-19 di Indonesia. Per bulan Maret 2023 Sambal Bang Ariv hanya tersedia di sosial media Instagram dan order via WhatsApp karena target market yang disasar kurang luas dan hanya berfokus kepada daerah Jabodetabek. Brand ini seperti sebagian besar UMKM di Indonesia, Sambal Bang Ariv menggunakan identitas visual yang dibuat dengan prinsip asal jadi dengan identitas visual yang saat ini hanya terdiri dari desain yang dibuat dengan berorientasi kepada produk dan belum adanya fokus kepada ciri khas atau kesesuaian dengan target market/buyer, seperti logo yang masih menggunakan foto, tipografi yang terkesan jadul, kurangnya elemen visual yang dapat merepresentasikan ciri khas sambal. Hal tersebut berdampak kepada penerapan identitas visual pada media kemasan sehingga desain kemasan masih terbilang kurang unik. Oleh karena itu, Sambal Bang Ariv memerlukan perancangan ulang identitas visual yang baik dan lebih sesuai dengan citra yang ingin dibangun oleh brand. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data observasi, wawancara dan studi literatur. Data yang didapat dianalisis dan diolah menjadi sebuah brief yang menghasilkan konsep visual dekoratif, homemade, dan nusantara. Dari brief yang sudah didapat maka dilanjutkan ke proses desain yang menggunakan metode design thinking yang menghasilkan suatu artwork siap jadi dan penerapannya ke berbagai media turunan dari Sambal Bang Ariv.

Kata kunci: *Identitas Visual, Desain Logo, Desain Kemasan, UMKM*



ABSTRACT

Sambal Bang Ariv was founded by Mr. Ariv Budiman and Mrs. Wanda, in November 2020 as an additional source of income during the early stages of the Covid-19 pandemic in Indonesia. As of March 2023, Sambal Bang Ariv is only available on the social media platform Instagram and orders can be made via WhatsApp, as the target market is limited and focused primarily on the Jabodetabek area. Like many small and medium-sized businesses in Indonesia, Sambal Bang Ariv currently uses a visual identity that was created without much consideration, consisting of designs oriented towards the products without a clear focus on uniqueness or alignment with the target market/buyers. The logo still incorporates a photograph, the typography feels outdated, and there is a lack of visual elements that represent the distinctive characteristics of the sambal. This has also affected the application of the visual identity on packaging, resulting in designs that are relatively unremarkable. Therefore, Sambal Bang Ariv requires a redesign of its visual identity that is both effective and aligned with the desired brand image. The methods used include data collection through observation, interviews, and literature review. The collected data is analyzed and processed into a design brief that generates a decorative, homemade, and Indonesian-inspired visual concept. Based on the obtained brief, the design process continues using the design thinking method, resulting in a final artwork ready for application across various derivative media for Sambal Bang Ariv.

Keywords: *Visual Identity, Logo Design, Packaging Desain, UMKM*

Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Sambal Bang Ariv Sebagai Penyedap Khas Nusantara" dapat diselesaikan dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dan tidak lupa juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penulisan Tugas Akhir dari awal sampai akhirnya dapat terselesaikan dengan baik, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati pada kesempatan kali ini ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra.Wiwi Prastiwinarti, M.M., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini, M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis
4. Yulianto Hadi Prawiro, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I
5. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II
6. Para teman kelas DG-A, yang selalu berbagi canda tawa dan telah melewati banyak hal bersama-sama selama di perkuliahan.
7. Ariv dan Wanda selaku pemilik *Brand* Sambal Bang Ariv yang telah membantu dan bersedia untuk menjadi klien dalam penulisan "Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Sambal Bang Ariv Sebagai Penyedap Khas Nusantara" untuk Tugas Akhir.



© 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. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberi dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih jauh dalam kesempurnaan baik isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Depok, 29 Juli 2023


Jordan Virgiawan





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

ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	7
2.1 <i>Brand</i>	7
2.2 Identitas Visual	7
2.2.1 Fungsi Identitas Visual	8
2.2.2 <i>Corporate Identity</i>	8
2.3 Elemen Identitas Visual	11
2.3.1 Logo	11
2.3.2 Warna	15
2.3.3 Tipografi	21



© 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

2.4	Semiotika.....	25
2.5	Penerapan Identitas Visual	26
2.5.1	Desain Kemasan.....	26
2.5.2	<i>Graphic Standard Manual</i>	28
2.5.3	<i>Social Media</i>	28
2.5.4	<i>Paperbag</i>	29
2.5.5	Kartu Nama	29
2.5.6	<i>Thank-You Card</i>	29
2.5.7	<i>Banner</i>	29
2.5.8	Pameran.....	30
2.5.9	<i>Truck</i>	30
2.5.10	<i>Sign</i>	30
2.7	Metode Perancangan Desain	31
2.7.1	Design Thinking.....	31
BAB III METODE PERANCANGAN.....		33
3.1	Metode Riset Desain	33
3.1.1	<i>Design Thinking</i>	33
3.2	Metode Pengumpulan Data	35
3.2.1	Wawancara.....	35
3.2.2	Observasi.....	35
3.2.3	Kuesioner	35
3.2.4	Studi Literatur	36
3.3	Data dan Analisis.....	36
3.3.1	Profil Klien.....	36
3.3.2	<i>Product Knowledge</i>	37



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

3.3.3	Kompetitor	38
3.3.4	<i>Customer Insight</i>	39
3.3.5	<i>Positioning</i>	42
3.3.6	Analisis SWOT	42
3.3.7	Analisis STP.....	43
3.3.8	Arahan Kreatif.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Ideate.....	47
4.1.1	Mindmap	47
4.1.2	<i>Moodboard</i>	49
4.1.3	Sketsa Manual Logo.....	55
4.1.4	Sketsa <i>Supergraphics</i>	59
4.1.5	Desain Komprehensif.....	61
4.2	<i>Prototype</i>	65
4.2.1	<i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	66
4.2.2	Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce	78
4.3	Testing	83
4.3.1	Label Kemasan.....	83
4.3.2	<i>Graphic Standard Manual</i>	84
4.3.3	Kartu Nama	84
4.3.4	Instagram Post.....	85
4.3.5	<i>Thank You Card</i>	85
4.3.6	<i>Paperbag</i>	86
4.3.7	<i>Banner</i>	87
4.3.8	<i>Truck</i>	87



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4.3.9	<i>Booth</i>	88
4.3.10	<i>Box Tissue</i>	88
4.3.11	<i>Apron</i>	89
4.3.12	<i>Sign</i>	89
4.4	Pertimbangan Hasil Produksi	90
BAB V PENUTUP.....		92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	93
DAFTAR REFERENSI		94
LAMPIRAN.....		99



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 Simbol McDonalds.....	9
Gambar 2.2 Simbol KFC	10
Gambar 2.3 Simbol Little Caesar's	10
Gambar 2.4 Contoh Logo Picturemark dan LetterMark	13
Gambar 2.5 Contoh Logo Lettermark	14
Gambar 2.6 Contoh Logo PictureMark sekaligus LetterMark.....	14
Gambar 2.7 Kombinasi Split Complementary	16
Gambar 2.8 Kombinasi Triadic.....	16
Gambar 2.9 Kombinasi Tetradic	17
Gambar 2.10 Tipografi Serif	22
Gambar 2.11 Tipografi Sans Serif	22
Gambar 2.12 Tipografi Script	23
Gambar 2.13 Tipografi Calligraphic.....	24
Gambar 2.14 Tipografi Handwritten.....	24
Gambar 3.15 Cakalang Candu EatSambel.....	39
Gambar 3.16 Sambal Bu Rudy	39
Gambar 4.17 Mindmap Sambal Bang Ariv	48
Gambar 4.18 Moodboard Project Profile Board Sambal Bang Ariv	49
Gambar 4.19 Moodboard Past Project Profile Board Sambal Bang Ariv.....	50
Gambar 4.20 Moodboard Consumer Profile Board Sambal Bang Ariv	51
Gambar 4.21 Moodboard Partner Profile Board Sambal Bang Ariv	52
Gambar 4.22 Moodboard Tipografi Sambal Bang Ariv	53



© 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 4.23 Moodboard Layout Lettermark Sambal Bang Ariv	53
Gambar 4.24 Moodboard Layout Lettermark Sambal Bang Ariv	54
Gambar 4.25 Moodboard Logo.....	54
Gambar 4.26 Moodboard Elemen Visual	55
Gambar 4.27 Sketsa 1	56
Gambar 4.28 Sketsa 2	56
Gambar 4.29 Sketsa 3	57
Gambar 4.30 Sketsa 4	57
Gambar 4.31 Sketsa 5	58
Gambar 4.32 Sketsa Elemen Visual Pattern	59
Gambar 4.33 Rumah Adat Bolon Medan.....	60
Gambar 4.34 Rumah adat Walewangko Manado	60
Gambar 4.35 Rumah adat Radakng Pontianak	60
Gambar 4.36 Rumah adat Sasak Lombok.....	61
Gambar 4.37 Alternatif 1	61
Gambar 4.38 Alternatif 2	62
Gambar 4.39 Alternatif 3	63
Gambar 4.40 Alternatif 4	63
Gambar 4.41 Alternatif 5	64
Gambar 4.42 Alternatif 6	65
Gambar 4.43 Desain Terpilih.....	66
Gambar 4.44 Ilustrasi Bang Ariv	67
Gambar 4.45 Ilustrasi Api sebagai Latar Belakang	67



© 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 4.46 Lettermark Sambal Bang Ariv	68
Gambar 4.47 Palet Warna Logo Sambal Bang Ariv	69
Gambar 4.48 Typeface Sambal Bang Ariv	69
Gambar 4.49 Minimum Size Logo Sambal Bang Ariv	70
Gambar 4.50 Grid System Logo Sambal Bang Ariv.....	71
Gambar 4.51 Zona Eksklusif Logo Sambal Bang Ariv	71
Gambar 4.52 Petunjuk Logo Sambal Bang Ariv	72
Gambar 4.53 Warna Brand Sambal Bang Ariv.....	73
Gambar 4.54 Aplikasi Logo Outline Putih di Latar Belakang Dengan Warna Yang Sama.....	74
Gambar 4.55 Aplikasi Logo Tanpa Outline di Latar Belakang Berbeda.....	74
Gambar 4.56 Konfigurasi warna hitam dan putih.....	75
Gambar 4.57 Pattern Sambal.....	76
Gambar 4.58 Pattern Blob.....	76
Gambar 4.59 Ilustrasi Rumah Adat Asal Varian Sambal	77
Gambar 4.60 Ilustrasi Bahan Utama Sambal Bang Ariv	77
Gambar 4.61 Mockup Toples Sambal Bang Ariv.....	78
Gambar 4.62 Simbol Picturemark Sambal Bang Ariv	78
Gambar 4.63 Simbol Picturemark Background Sambal Bang Ariv	80
Gambar 4.64 Simbol Lettermark Sambal Bang Ariv.....	81
Gambar 4.65 Label Kemasan Sambal Bang Ariv	83
Gambar 4.66 Ukuran Label Kemasan.....	83
Gambar 4.67 Graphic Standard Manual Sambal Bang Ariv.....	84



© 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 4.68 Kartu Perusahaan Sambal Bang Ariv	84
Gambar 4.69 Feed Instagram Sambal Bang Ariv	85
Gambar 4.70 Thank You Card Sambal Bang Ariv	86
Gambar 4.71 Paperbag Sambal Bang Ariv	86
Gambar 4.72 Outdoor Banner Sambal Bang Ariv	87
Gambar 73 Truck Penerapan Identitas Visual Sambal Bang Ariv	87
Gambar 4.74 Booth Sambal Bang Ariv	88
Gambar 4.75 Box Tissue Sambal Bang Ariv	88
Gambar 4.76 Apron Sambal Bang Ariv	89
Gambar 4.77 Sign Sambal Bang Ariv	89



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 2.1 Psikologi Warna Goethe	18
Tabel 2.2 Psikologi Warna Itten	18
Tabel 3.3 Matriks SWOT Sambal Bang Ariv	43
Tabel 4 Kata kunci visual.....	48
Tabel 5 Analisis Picturemark Sambal Bang Ariv	79
Tabel 6 Analisis Simbol Picturemark Background Sambal Bang Ariv	80
Tabel 7 Analisis Lettermark Sambal Bang Ariv	82

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
2. Transkrip wawancara
3. Hasil Kuesioner
4. Hasil Cek Plagiasi
5. Biodata Singkat



© 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

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Brand merupakan aset yang sangat berharga bagi bisnis. Nilai sebuah brand bahkan dapat melebihi jumlah gabungan seluruh properti dan peralatan yang dimiliki sebuah bisnis. Brand sendiri dapat diartikan sebagai suatu aset tak berwujud yang merupakan rangkuman dari pengalaman-pengalaman terhadap suatu entitas.

Brand yang sukses dapat membangun identitas atau kepribadian yang dapat menjalin hubungan baik antara perusahaan dan pelanggan. Proses pembangunan brand, yang dikenal dengan istilah branding, meliputi pembuatan identitas visual, komunikasi, dan pembentukan budaya perusahaan. Pembuatan identitas visual sangat penting dalam pembangunan brand, dan salah satu elemen utamanya adalah logo.

Logo merupakan pintu masuk yang mencerminkan brand dan dapat mencerminkan wajah serta kepribadian suatu entitas. Namun, di Indonesia, kesadaran akan pentingnya pembuatan logo secara terencana dan matang masih belum terbangun. Banyak UMKM yang membuat logo sendiri dengan tidak menggunakan prinsip desain grafis dan bahkan mengambil visual dari *stock imagery*. Logo seringkali tidak direncanakan sedemikian rupa sehingga tidak dapat mencerminkan jiwa perusahaan. Ini tercermin dari banyaknya kontes logo yang hanya menghasilkan logo secara instan dan logo yang dijual dengan harga di bawah standar, serta layanan yang menyediakan template pembuatan logo (Oscario, 2013)

Salah satu faktor penting dalam pertumbuhan ekonomi Indonesia adalah partisipasi dari UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) di dalamnya. Menurut data dari Kementerian Koperasi, Usaha Kecil, dan Menengah (KUKM) pada tahun 2018, sebanyak 64,2 juta atau 99,99 persen dari jumlah pelaku usaha di Indonesia adalah UMKM (Nainggolan, 2020), karena jumlahnya yang besar, persaingan dalam sektor UMKM terutama dalam sektor kuliner menjadi sangat ketat. Oleh



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

karena itu, untuk dapat bersaing secara efektif, perlu ada sesuatu yang dapat membedakan produk dari satu dengan produk lainnya, seperti identitas visual.

Salah satu produk UMKM yang beredar di kalangan masyarakat luas sekarang adalah produk produk sambal toples olahan. Saat ini terdapat berbagai macam merek yang menjual produk tersebut diantaranya adalah Asambel, Sambal Bu Rudy, dan lain-lain. Salah satunya adalah UMKM Sambal Bang Ariv.

Sambal Bang Ariv didirikan oleh Bapak Ariv Budiman dan Bu Wanda Amelia pada bulan November 2020 sebagai *income* tambahan pada masa awal pandemi covid-19 di Indonesia. Per bulan Maret 2023 Sambal Bang Ariv hanya tersedia di sosial media Instagram dan order via WhatsApp karena target market yang disasar kurang luas dan hanya berfokus kepada daerah Jabodetabek. Produk-produk yang dijual adalah aneka sambal khas favorit Indonesia yaitu sambal ikan roa khas Manado, sambal cumi khas lombok, sambal ijo teri khas medan, dan sambal bawang ebi khas Pontianak.

Seperti sebagian besar UMKM di Indonesia, Sambal Bang Ariv hanya menggunakan identitas visual yang saat ini hanya terdiri dari desain yang dibuat dengan berorientasi kepada produk dan belum adanya fokus kepada ciri khas atau kesesuaian dengan target market/buyer, seperti logo yang masih menggunakan foto, tipografi yang terkesan jadul, kurangnya elemen visual yang dapat merepresentasikan ciri khas sambal. Hal tersebut berdampak kepada penerapan identitas visual pada media kemasan sehingga desain kemasan masih terbilang kurang unik.

Sebelumnya, dalam beberapa penelitian, telah dilakukan perancangan identitas visual dengan topik yang serupa, yaitu Sambal Bawang MM dengan beberapa variasi sambal khas Indonesia. Namun, perancangan tersebut hanya menerapkan unsur-unsur kearifan lokal payung geulis dari daerah asal produsen, yaitu Tasikmalaya (Tisnadiwangsa et al., 2021). Sambal Sereh Mak Banih memiliki konsep identitas visual yang mirip dengan identitas visual lama Sambal Bang Ariv yaitu menggunakan foto sebagai pengenalan utama namun tidak terdapat unsur ciri khas dan hanya menggunakan foto produk sebagai elemen utama dan desain

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

kemasan yang hanya terdiri dari brand image, komposisi, tanggal kedaluarsa, cara penyajian dan tempat asal produksi (Anjelia & Hakim, 2023)

Dari permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *brand* Sambal Bang Ariv belum memiliki identitas visual yang dapat lebih memperkuat keunggulan dan memberikan ciri khas kepada produknya agar Sambal Bang Ariv lebih dikenal dan efektif bersaing dengan kompetitor sejenis. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan ulang identitas visual dari UMKM Sambal Bang Ariv dengan menerapkan prinsip dan elemen desain grafis serta menjelaskan proses pengaplikasian hasil perancangan tersebut kepada media turunan Sambal Bang Ariv.

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

1.2 Rumusan Masalah

Dengan penjelasan pada latar belakang, dapat diambil rumusan masalah dari penulisan Tugas Akhir ini yaitu bagaimana merancang ulang identitas visual produk UMKM Sambal Bang Ariv Sebagai penyedap khas Nusantara yang dapat menampilkan ciri khas dan sesuai dengan target konsumen?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, maka terdapat ruang lingkup pembahasan pada perancangan tugas akhir Adapun ruang lingkup pembahasan dalam penyusunan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Proses perancangan identitas visual berupa logo, warna dan tipografi untuk UMKM Sambal Bang Ariv.
2. Penerapan teori, metode, prinsip dan elemen desain grafis dalam perancangan identitas visual.
3. Pengaplikasian identitas visual pada media turunan Sambal Bang Ariv yaitu kemasan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Perancangan ini memiliki tujuan :

- a) Menjelaskan tentang proses perancangan ulang identitas visual Sambal Bang Ariv.
- b) Menjelaskan tentang teori dan metode penelitian yang digunakan pada identitas visual Sambal Bang Ariv.
- c) Menjelaskan proses pengaplikasian hasil perancangan identitas visual kepada media turunan Sambal Bang Ariv.



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. Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis :

Dengan ditulisnya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan identitas visual dan topik serupa, serta dapat digunakan sebagai materi pembelajaran dalam program studi desain grafis.

b. Manfaat Praktis :

- 1) Untuk Sambal Bang Ariv, dengan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan identitas visual yang dapat memberikan kesan yang kuat bagi konsumen dari brand sebelumnya serta membantu membedakan brand dari pesaing di pasar yang semakin kompetitif.
- 2) Untuk Konsumen, dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu konsumen Sambal Bang Ariv untuk mengidentifikasi produk Sambal Bang Ariv dari brand sebelumnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir dengan judul “Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Sambal Bang Ariv Sebagai Penyedap Khas Nusantara” ini dibagi menjadi beberapa bab dengan sistematik sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah dan pembahasan mengapa dibutuhkan perancangan identitas visual. Selain itu, dipaparkan juga rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan dari tugas akhir dengan judul “Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Sambal Bang Ariv Sebagai Penyedap Khas Nusantara”



BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijabarkan teori-teori makro dan mikro yang digunakan dalam perancangan identitas visual yang meliputi teori *branding*, identitas visual, logo, warna, tipografi, serta penerapannya yaitu desain kemasan dan *graphic standards manual* sebagai landasan dan pedoman dalam perancangan ulang identitas visual ini.

BAB III

METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisi metode perancangan yang akan digunakan pada tugas akhir. Hal ini meliputi pengumpulan data, metode riset desain, data dan fakta serta analisisnya, yang kemudian dirancang menjadi sebuah arahan kreatif untuk perancangan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan proses perancangan ulang identitas visual Sambal Bang Ariv yang dimulai dari tahap ideate dalam design thinking yaitu mindmap, moodboard, key message serta tone and manner dan proses eksekusi desain dari sketsa halus hingga desain terpilih dan penerapannya pada media pendukung.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan ulang identitas visual Sambal Bang Ariv dan saran-saran kepada berbagai pihak berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam proses penulisan “Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Sambal Bang Ariv”, beberapa hal telah dilalui dalam rangka mencapai tujuan sebagai berikut :

1. Menjelaskan secara detail proses perancangan ulang identitas visual UMKM Sambal Bang Ariv sebagai penyedap khas Nusantara yang diawali dari proses pengumpulan data-data dari wawancara dengan co-owner dari Sambal Bang Ariv, yaitu Bu Wanda Amelia. Selanjutnya data-data yang terkumpul diolah menjadi sebuah arahan kreatif dengan menggunakan analisis SWOT dan matriks SWOT. Dalam arahan kreatif tersebut terdapat kata kunci yang terdiri dari *key message* serta *design tone and manner* yang membantu untuk mewujudkan *key visual*. *Key visual* yang didapatkan kemudian divisualisasikan menjadi bentuk moodboard yang memuat gaya desain, font, warna, serta elemen visual yang digunakan sebagai patokan dalam perancangan ulang identitas visual Sambal Bang Ariv. Kemudian masuk ke tahap *prototype* atau proses desain yang dimulai dari membuat sketsa-sketsa kasar yang dikembangkan menjadi desain komprehensif digital yang selanjutnya akan dipilih berdasarkan kesesuaian dengan brief yang diberikan dan *image* yang ingin dibangun oleh *brand*. Setelah desain utama terpilih maka dilakukan penyesuaian hingga menjadi sebuah *final artwork* yang akan menjadi materi dalam media cetak maupun online.
2. Menjelaskan teori dan metode yang digunakan dalam “Perancangan Ulang Identitas Visual UMKM Sambal Bang Ariv Sebagai Penyedap Khas Nusantara”, teori yang mengawali perancangan ini adalah teori *brand* dan bagaimana *branding* yang baik dapat mempengaruhi identitas visual suatu



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

brand, yang tidak hanya terdiri dari sekedar logo, namun juga beserta elemen pendukung lainnya seperti warna dan bagaimana beberapa kombinasi warna dapat mempengaruhi psikologi konsumen, klasifikasi logo, tipografi jenis apa yang paling berpengaruh terutama pada brand makanan, dan teori metode riset tanpa yang digunakan dalam perancangan yaitu *design thinking* yang terdiri dari beberapa tahapan.

3. Pengaplikasian desain yang terpilih dilakukan kepada berbagai media turunan desain utamanya yaitu *Graphic Standard Manual* yang berisi aturan-aturan penggunaan logo, label kemasan, kartu perusahaan, serta pengaplikasian pada media *platform* online yaitu Instagram.

5.2 Saran

Setelah menganalisis dan memahami permasalahan dari brand Sambal Bang Ariv, terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan:

Saran kepada Sambal Bang Ariv

1. Identitas Visual berfungsi sebagai pondasi untuk standar desain promosi maupun publikasi, oleh karena itu sebaiknya identitas visual yang telah dirancang diaplikasikan dengan konsisten dan menyesuaikan promosi dengan warna atau elemen yang dibuat.
2. Untuk menjaga konsistensi sebaiknya pada saat merancang media aplikasi identitas visual selalu diperhatikan hal-hal yang diatur dalam GSM agar menghindari adanya penyalahgunaan logo dan juga meningkatkan *brand awareness* kepada konsumen dan calon konsumen.

Saran Kepada Peneliti Selanjutnya

1. Kepada peneliti yang akan meneliti topik yang mirip dengan perancangan ini untuk dapat memperhatikan detail-detail produk serta arahan dari klien sehingga dapat terciptanya hasil yang baik dan diterima oleh kedua belah pihak.



Hak Cipta :

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

DAFTAR REFERENSI

- Aasaari, A. (2021, June 30). The 3 Rules of Good Logo Design. *Designorex*.
<https://medium.com/designorex/the-3-rules-of-good-logo-design-9ccc05567310>
- Abdhul, Y. (2023, January 20). Thank You Card: Contoh & Strategi Menggaet Konsumen Loyal. *Deepublish Store*.
<https://deepublishstore.com/blog/thank-you-card/>
- Adiluhung Adebnego, V. (2018, December 12). *Visual Identity vs Brand Identity*.
<https://binus.ac.id/malang/2018/12/visual-identity-vs-brand-identity/>
- Anjelia, S., & Hakim, A. (2023). Upaya Meningkatkan Kualitas Pemasaran Dari Segi Kemasan Pada UMKM Sambel Sereh Mak Banih di Desa Purwamekar, Karawang. *Abdima : Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 2488–2496.
- Burhanuddin, B., & Estiyono, A. (2019). Desain Food Truck Zangrandi Sebagai Sarana Pendukung Media Promosi Untuk Kawasan Food Truck Area di Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 90–95.
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.37366>
- Chapman, C. (2021, August 18). *A Crash Course in Typography: The Basics of Type*. The Jotform Blog. <https://www.jotform.com/blog/a-crash-course-in-typography-the-basics-of-type/>
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II Perancangan Identitas Visual*. UNISNU PRESS.



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

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=JynGDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=fungsi+identitas+visual&ots=mgZ-sX1Wqy&sig=K20zq0y5GwhC7arJiLHzNTQ6Vmg&redir_esc=y#v=onepage&q=fungsi%20identitas%20visual&f=false

Eko Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 6(2), 54–71. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>

Fitria, R. (2017). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Dalam Iklan Kampanye Pasangan Calon Gubernur dan Wakil Gubernur Provinsi Bengkulu Tahun 2015. *MANHAJ : Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 6(7), 44–50. <http://dx.doi.org/10.1161/mhj.v5i1.698.g621>

Hidayat, D. (2023, February 27). *Pentingnya Graphic Standard Manual Sebagai Identitas Visual DJKN di Media Sosial*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-jatim/baca-artikel/15921/Pentingnya-Graphic-Standard-Manual-Sebagai-Identitas-Visual-DJKN-di-Media-Sosial.html>

Hidayat, K. S. (2020, January 4). *Pentingnya Peran Psikologi Warna dalam Bisnis Kuliner*. Mekari Jurnal. <https://www.jurnal.id/id/blog/peran-psikologi-warna-dalam-bisnis-kuliner/>

Ibnu, Y. (2023, July 3). Pengertian Serta Pemahaman Sign System Menurut Para Ahli. *portaldekave*. <https://www.portaldekave.com/artikel/pengertian-serta-pemahaman-sign-system-menurut-para-ahli>



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

Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2022, October 16). *BPPTIK Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Logo Dan Identitas Visual.* <https://bpptik.kominfo.go.id/Publikasi/detail/logo-dan-identitas-visual#gsc.tab=0>

Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis.* EDU PUBLISHER. https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_DESAIN_GRAFIS/12RnDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1

Kusumawati, Y. A. (2018, December 5). Legibility dalam Tipografi. *BINUS UNIVERSITY MALANG.* <https://binus.ac.id/malang/2018/12/legibility-dalam-tipografi/>

Listya, A., & Rukiah, Y. (2018). Visual Branding Produk Belimbing Olahan UMKM Depok Melalui Desain Logo. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia),* 3(02), 199. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1548>

Luzar, L. C., & Monica, M. (2013). Peranan Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora,* 4(1), 528. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3461>

Makka, S. A. (2023, May 23). *Mengenal Pameran: Pengertian, Tujuan, Manfaat, dan Jenisnya.* *detikedu.* <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6734568/mengenal-pameran-pengertian-tujuan-manfaat-dan-jenisnya>

Malik, A., Istianah, R., & Bagja, B. R. (2021). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang Makna Logo Pariwisata Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual,* 6(1), 40–49.



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

Nainggolan, E. U. (2020). *UMKM Bangkit, Ekonomi Indonesia Terungkit*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13317/UMKM-Bangkit-Ekonomi-Indonesia-Terungkit.html>

Oscario, A. (2013). Pentingnya Peran Logo dalam Membangun Brand. *Humaniora*, 4(1), 191. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3429>

Panindias, A. N. (2014). Identitas Visual Dalam Destination Branding Kawasan Ngarsopuro. *Jurnal Acintya*, 6(2), 151–163.

Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI. *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.34010/common.v3i1.1950>

Sangdes. (2015, July 2). Pengertian Logo menurut Para Ahli. *SangDes*. <https://www.sangdes.com/2015/02/tinjauan-umum-tentang-logo.html>

Setiawan, R. (2021, November 23). *Apa itu Tipografi dan Apa Kegunaannya?* Dicoding Blog. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-tipografi/>

Snapy, W. (2022, May 23). *Pengertian Banner sebagai Media Promosi untuk Bisnis*. Artikel Snapy. <https://snapy.co.id/artikel/banner-sebagai-media-promosi>

Stevens, E. (2020, January 30). *The design thinking process | What it is, how to use it, and what's next*. Invision. <https://www.invisionapp.com/inside-design/what-is-design-thinking/>

temapack. (2020, November 23). *Pengertian Paper Bag. Jual Paper Bag Murah*. <https://www.temapack.co.id/pengertian-paper-bag/>



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

Tisnadiwangsa, S. G., Soewardikoen, D. W., & Fauzy, M. T. (2021). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi UMKM Sambal Bawang MM. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 2720–2734.

Tunky, H., & Kohardinata, C. (2016). Perancangan Desain Kemasan Pada Merk Keripik Pisang Bananation Di Surabaya. *PERFORMA : Jurnal Manajemen dan Start-up Bisnis*, 1(5), 576–583. <https://doi.org/10.37715/jp.v1i5.346>

Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Jurnal AUTOMATA*, 1(2). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15408/10214>

Wijaya, J. (2022, September 3). Fungsi Kartu Nama Bisnis Di Era Digital. *BusinessTech HashMicro*. <https://www.hashmicro.com/id/blog/fungsi-kartu-nama-bisnis-di-era-digital/>

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45–54. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>



LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

a. Dosen Pembimbing 1

1	LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
2	PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
3	JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
4	POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
5				
6		NAMA MAHASISWA	JORDAN VIRGIAWAN	
7		NAMA PEMBIMBING	YULIANTO HADIPRAWIRO, S.Sg., M.Ds.	
8		JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UMKM SAMBAL BANG ARIV SEBAGAI PENYEDAP KHAS NUSANTARA	
9				
10	KETERANGAN:			
11	1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
12	2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
13	3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
14				
15				
16				
17	BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
18	1	05-04-2023	Menambahkan beberapa teori pada landasan teori, menghubungkan teori-teori kepada judul tugas akhir	Menambahkan kerangka teori pada Bab 2, melanjutkan ke Bab 3
19	2	05-17-2023	Ubah judul tugas akhir menjadi lebih spesifik, spesifikasikan keunggulan Sambal Bang Ariv dalam Strengths	Mengubah judul TA dengan memfokuskan identitas visual sebagai sambal khas nusantara, menyebutkan
20	3	07-12-2023	Mengeksplor lagi kata kunci dalam perancangan logo, mengubah komposisi layout pada kemasan.	Memperbaiki layout pada label kemasan, menambahkan moodboard klien, proyek, proyek sebelumnya
21	4			

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1

b. Dosen Pembimbing 2

1	LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
2	PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
3	JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
4	POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
5				
6		NAMA MAHASISWA	JORDAN VIRGIAWAN	
7		NAMA PEMBIMBING	RACHMADITA DWI PRAMESTI, M.Ds.	
8		JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UMKM SAMBAL BANG ARIV SEBAGAI PENYEDAP KHAS NUSANTARA	
9				
10	KETERANGAN:			
11	1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
12	2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
13	3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
14				
15				
16				
17	BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
18	1	05-17-2023	Rapikan format penulisan tugas akhir, Rapikan kalimat dan ejaan tulisan, perbaiki indent pada poin-poin	Merapihkan format penulisan tugas akhir, merapihkan kalimat dan ejaan tulisan
19	2	05-18-2023	Laporan sudah oke, lanjut ke perancangan	Melanjutkan ke bab 4
20	3	07-11-2023	Perhatikan ejaan pada bahasa Inggris, tambah penjelasan ke tiap alternatif desain komprehensif dan moodboard	Menambahkan penjelasan ke moodboard dan desain komprehensif, memperbaiki ejaan yang salah
21	4			

Lampiran 2 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2

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

2. Transkrip Wawancara

Transkrip wawancara dengan pemilik Sambal Bang Ariv

Hari / tanggal : Senin, 06 Maret 2023

Tempat : Chat WhatsApp

Waktu : 18:00 – 20:00

Narasumber : Ibu Wanda Amelia (Pemilik Sambal Bang Ariv)

- 1) Peneliti : Bagaimana sih awal mula berdirinya Sambal Bang Ariv tante?
Narasumber : Awalnya untuk cari income tambahan karena pandemi. Kebetulan aku & suami suka banget sambal roa, kami memutuskan untuk coba buat itu.
Peneliti : Ohh jadi karena emang udah sering bikin sambal roa ya tante?
Narasumber : Iya, lumayan suka bikin juga sebelumnya walau gak terlalu sering
- 2) Peneliti : Untuk usahanya sendiri apakah ada karyawannya tante? atau usaha individu saja dengan pak ariv?
Narasumber : Iya, ini usaha individu aja berdua dengan Pak Ariv. Kami belum pakai karyawan.
- 3) Peneliti : Untuk sistem pemesanannya bagaimana tante? apakah sambal selalu ada stoknya atau ada preorder?
Narasumber : Sistemnya selalu pre-order. Stok kadang ada kalau ada spare dari PO nya.
- 4) Peneliti : Tante bilang usahanya dimulai saat pandemi ya, tepatnya kapan ya tante usahanya mulai berjalan?
Narasumber : Kita buka order pertama itu di November 2020.



© 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) Peneliti : untuk bahan bahan yang digunakan apakah ada vendor tertentu?
Narasumber : Gak ada sih. Cuma kami punya bbrp langganan penjual di pasar.
- 6) Peneliti : Sekarang produk sambalnya udah ada berapa jenis tante?
Narasumber : Sekarang udah ada empat varian, Jordan.
- 7) Peneliti : Menurut tante apa yang membedakan produk sambal bang ariv sama produk sambal lainnya di pasaran?
Narasumber : Selama ini kalau tante coba sambal olahan yg dikemas gitu, selalu dapet yg ada after taste-nya. Apa ya, kayak ada rasa pengawet gitu. Kalau sambal Bang Ariv gak ada rasa itu insyaallah. Karena memang gak pakai pengawet apapun. Home cooked-nya tuh terasa insyallah.
- 8) Peneliti : ohh berarti sambalnya gak pake pengawet sama sekali ya tante? untuk masa tahannya kira kira berapa lama ya tante?
Narasumber : Kalau kemasannya gak dibuka, insyaallah tahan dua minggu di suhu ruang. Kalau sudah dibuka, selama ambilnya selalu pakai sendok bersih insyaallah tahan 5-7 hari. Kalau di lemari es bisa lebih lama lagi.
- 9) Peneliti : Untuk harganya berapa tante per varian?
Narasumber : Untuk semua varian harganya sama, 40 ribu/botol.
Peneliti : Satu botol 170gr ya tante?
Narasumber : Iya, Jordan. Berat bersih 170 gr.
- 10) Peneliti : untuk sekarang sambal bang ariv bisa dibeli lewat platform apa saja ya tante?
Narasumber : Untuk sementara masih PO via WA atau IG.
- 11) Peneliti : Kalau target market dari sambal bang ariv bagaimana ya tante? kalangan mana yang paling sering membeli produk sambal bang ariv?
Narasumber : Dengan harga segitu, biasanya customer dari usia 30 tahun ke atas dan ekonominya menengah ke atas.



© 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

12) Peneliti : Bagaimana proses pembuatan desain buat label sm logo dari produk sambal bang ariv yang sekarang? apakah buat sendiri atau menggunakan jasa?

Narasumber : Desainnya yang buat anaku, pakai Adobe Illustrator.

13) Peneliti : Apakah ada kesan tertentu yang ingin dibangun oleh sambal bang ariv? bagaimana tante ingin sambal bang ariv dikenal?|

Narasumber : Di kemasan kan ada fotonya Bang Ariv ya. Harapannya produk sambal ini bisa langgeng seperti produk2 legend seperti Ny. Meneer, KFC, Orang Tua... Tapi yg dua terakhir bukan bener2 foto sih. Inspirasi utamanya sih ya dari Nym Meneer itu

14) Peneliti : Untuk penjualannya biasanya terfokus di daerah mana ya tante?

Narasumber : Karena kita jualannya online, gak ada daerah2 tertentu yang jadi fokus penjualan, tapi kebanyakan yang beli dari daerah-daerah dekat sini. Pengirimannya ke seluruh Indonesia. Klo ke luar Indonesia yg pernah pakai jasa ekspedisi itu ke Hongkong & Singapura.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

3. Kuesioner

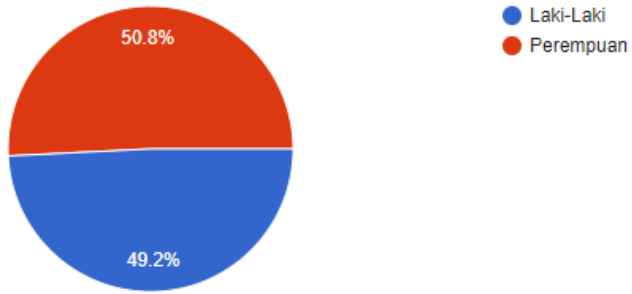
Hak Cipta :

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

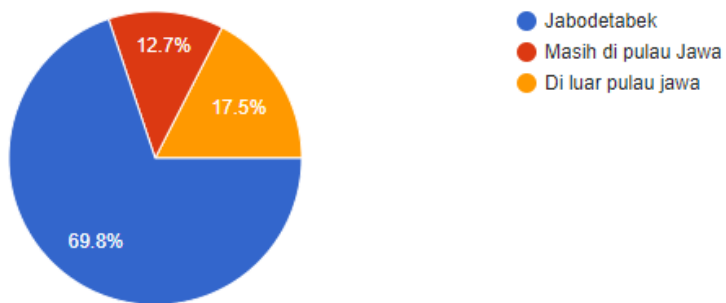
Jenis Kelamin

63 responses



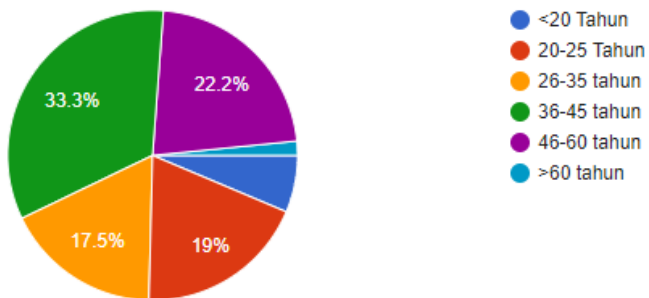
Domisili

63 responses



Usia

63 responses



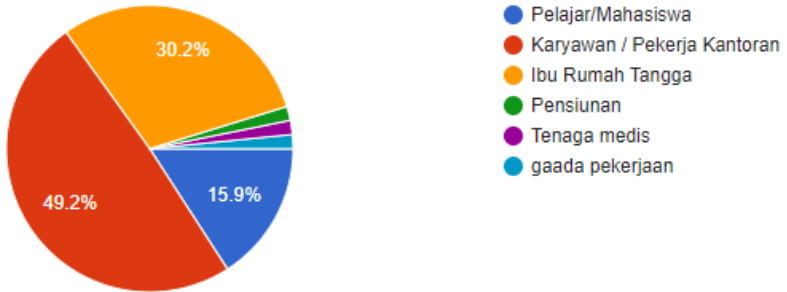


Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

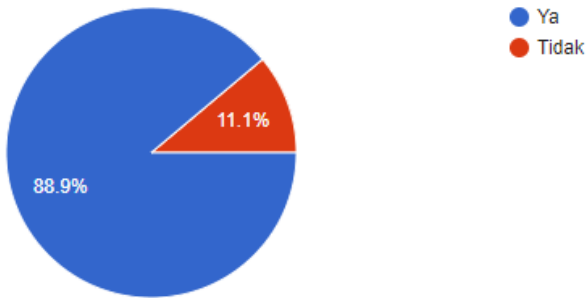
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Pekerjaan
63 responses

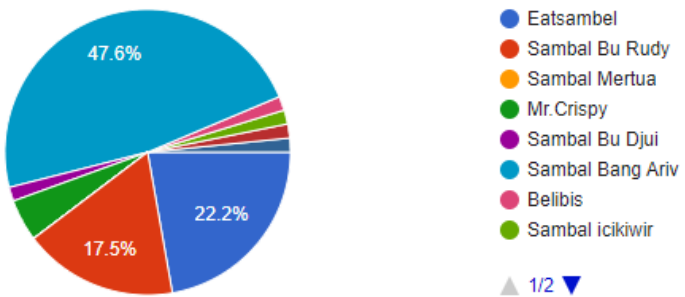


Riset Sambal Toples

Apakah anda pernah membeli produk sambal toples olahan?
63 responses



Apa produk sambal toples olahan yang paling anda kenal?
63 responses



▲ 1/2 ▼



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

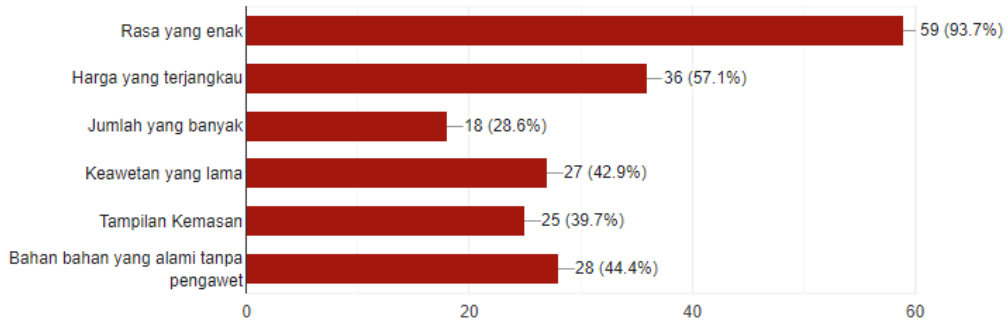
Hak Cipta :

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

Apa pertimbangan anda dalam membeli produk sambal toples olahan? (bisa memilih lebih dari satu)

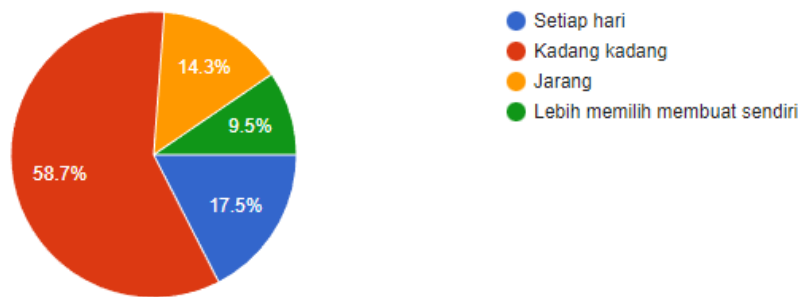
Copy

63 responses



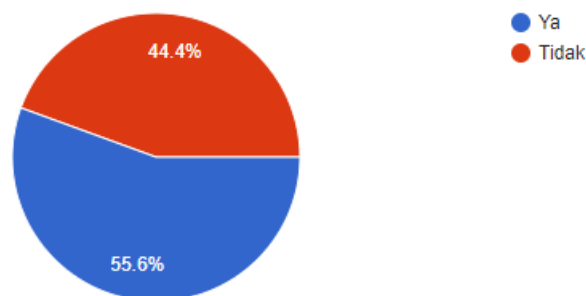
Seberapa sering anda mengonsumsi produk sambal toples?

63 responses



Apakah anda mengetahui produk [Sambal Bang Ariv?](#)

63 responses





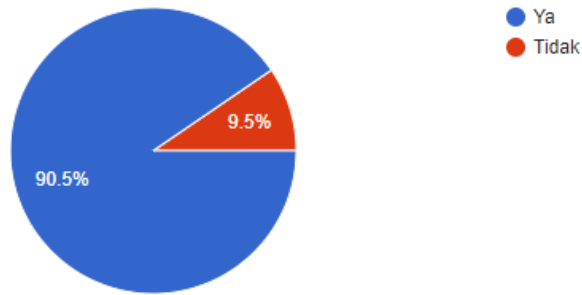
Hak Cipta :

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

Riset Desain

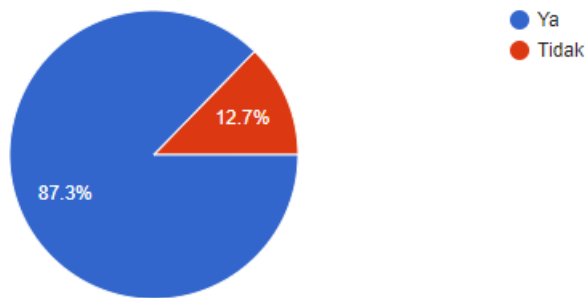
Menurut anda, apakah sebuah identitas visual (logo) diperlukan pada Sambal Bang Ariv?

63 responses



Apakah dengan adanya identitas visual pada merk Sambal Bang Ariv akan dapat lebih meyakinkan anda untuk membeli produk tersebut?

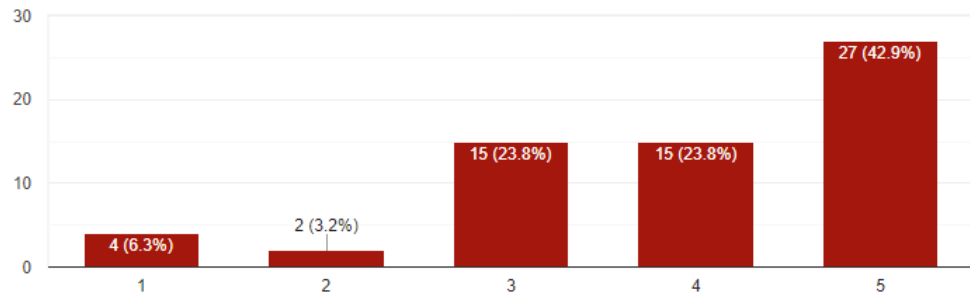
63 responses



Seberapa besar pengaruh suatu desain logo/kemasan dalam keputusan pembelian anda?

[Copy](#)

63 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

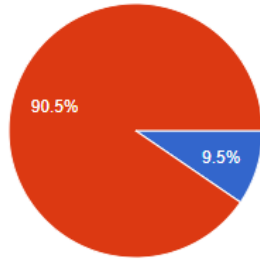
Hak Cipta :

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

Menurut anda, mana yang lebih anda sukai?

Copy

63 responses

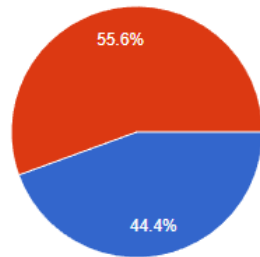


- Desain dengan penyajian informasi panjang dan mendetail
- Desain dengan penyajian informasi yang singkat namun jelas

Desain macam apa yang lebih anda pilih

Copy

63 responses

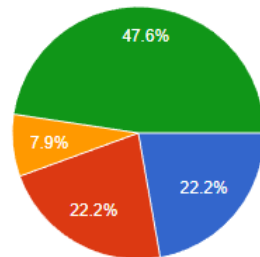


- Desain yang berfokus kepada produk yang dijual
- Desain yang berfokus kepada pesan dan ciri khas

Dari desain-desain berikut, desain manakah yang paling menarik bagi anda?

Copy

63 responses



- Modern, berfokus kepada tulisan
- Tradisional, berfokus kepada gambar
- Modern, berfokus kepada ilustrasi
- Gabungan, berfokus kepada ilustrasi dan gambar

a



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

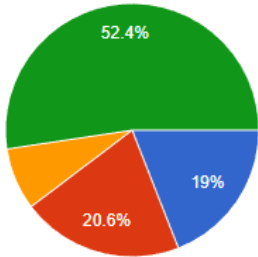
Hak Cipta :

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

Setelah menjawab pertanyaan di atas, menurut anda desain manakah yang paling cocok untuk Sambal Bang Ariv?

Copy

63 responses



- Modern berfokus kepada tulisan
- Tradisional berfokus kepada gambar
- Modern berfokus kepada ilustrasi
- Gabungan





4. Hasil Cek Plagiarisme Turnitin

TA Jordan Virgiawan

ORIGINALITY REPORT

18%	17%	3%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	2%
2	docplayer.info Internet Source	2%
3	www.jurnal.id Internet Source	2%
4	journal.uc.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	journal.binus.ac.id Internet Source	1%
7	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	1%
9	123dok.com Internet Source	1%

Hak Cipta :

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



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

5. Biodata



Jordan Virgiawan
Desainer Grafis

☎ 081387953856
✉ jvirgiawan@gmail.com
📍 Depok, Indonesia

PENGALAMAN

- Desainer Grafis** 01/2022 - Saat ini
Asambel.id
- Co-Founder dari brand sambel lokal toples Asambel
 - Membuat konsep dan perancangan untuk visual branding Asambel
 - Mendesain dan mengimplementasikan 20+ post sosial media untuk brand Asambel
 - Mengembangkan website Asambel
- Desainer Grafis** 08/2022 - 12/2022
Yayasan Hasnur Centre - Wetland Creative and Business Hub
- Merancang dan membuat identitas visual dan media promosi digital dan cetak untuk event "Banjarmasin Fun Cat Show"
 - Merancang 20+ konten mingguan sosial media instagram Wetland Square
 - Penanggung jawab desain sosial media untuk klien inkubasi Wetland Box "Baso Mercon Taso Ibu" dan "Liri's Gallery"
- Mahasiswa Pertukaran Pelajar Desainer Grafis** 05/2022 - 06/2022
Bicol State College of Applied Sciences and Technology, Philippines
- Merancang konsep dan mendesain karya infomercial motion grafis "Fishballs and where to find them"
 - Aktif dalam perkuliahan semasa waktu pertukaran pelajar

PENDIDIKAN

- Desain Grafis** 2023
Politeknik Negeri Jakarta - Sarjana Terapan
- Juara 8 Lomba Desain Kemasan Nasional "InPack 2021" oleh KonstelasiITGP
 - Akumulasi IP 3,59
 - Bekerja dalam berbagai proyek desain atau perancangan visual baik secara individual maupun secara kelompok
 - Mengikuti program Magang dan Studi Independen Bersertifikat di Kampus Merdeka Kemendikbud

SERTIFIKASI

- Berpartisipasi sebagai mahasiswa pertukaran pelajar di Bicol State College of Applied Sciences and Technology, Naga City, Filipina 06/2022 - Saat ini

KETRAMPILAN

Adobe Photoshop	Ahli	Adobe InDesign	Profesional
Adobe Illustrator	Ahli	Blender	Dasar
Adobe AfterEffects	Menengah	Adobe XD	Menengah
Adobe Premiere	Menengah	MS Office	Ahli

Clip Studio Paint	Profesional	WordPress	Menengah
-------------------	-------------	-----------	----------

BAHASA

English	Profesional	Bahasa Indonesia	Bahasa asli
---------	-------------	------------------	-------------