



## © 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 SEBAGAI UPAYA  
MENINGKATKAN BRAND IMAGE MEREK VEGAN COOKIES

PUNYANAO



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

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Oleh:

**ALFI BINTANG SADEWA**  
**196421011**

**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

## LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Ulang Identitas Visual sebagai Upaya Meningkatkan <i>Brand Image</i> Merek <i>Vegan Cookies PunyaNao</i>
Penulis	: Alfii Bintang Sadewa
Jurusan	: Teknik Grafika dan Penerbitan
Program	: 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

Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si  
NIP. 199509212022032014

Menyetujui  
Dosen Pembimbing II

Ade Haryani, S.E., M.M  
NIP. 196601121998022001



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND IMAGE MEREK VEGAN COOKIES PUNYANAO

Oleh:

ALFI BINTANG SADEWA  
NIM: 1906421011

Disahkan:

Depok, 31 Juli 2023

Pengaji I

Drs. Sujendro Hery Nugroho, M.Si  
NIP. 5200000000000000263

Pengaji II

Dwi Agnes Natalia, M. Ds  
NIP. 198812152018032001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika dan Penerbitan



Dra. Wivi Prastiwinarti, M.M  
NIP. 196407191997032001



## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR**

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

# PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN *BRAND IMAGE* MEREK VEGAN COOKIES **PUNYANAO**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Depok, 17 Juli 2023  
Yang menyatakan,

Alfi Bintang Sadewa

1906421011



## © 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

## ABSTRAK

Dewasa ini terjadi peningkatan jumlah dan kompetisi UMKM dikarenakan kemudahan akses informasi yang memudahkan wirausahawan untuk mendirikan bisnis mereka. Hal ini mendorong para pelaku UMKM, terutama yang baru berdiri, untuk mengokohkan citra merek mereka sehingga tampil beda dari kompetitor. Salah satu UMKM baru adalah PunyaNao, usaha kukis vegan yang berdiri pada Agustus 2022. PunyaNao saat ini belum memiliki identitas visual yang jelas dalam mewakili *brand image* mereka. Maka dari itu penelitian ini ditujukan untuk merancang identitas visual PunyaNao yang dapat meningkatkan *brand image*. Proses perancangan dimulai pengumpulan data dengan metode studi pustaka, wawancara, survei, dan observasi. Proses penelitian menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize, define, ideate, prototyping, dan testing*. Hasil perancangan berupa identitas visual bergaya *simple* dengan warna hangat *flat*, bentuk *rounded* serta menampilkan kesan *cute* dan *casual*. Desain dimuat dalam *graphic standard manual* yang berisi pedoman penggunaan identitas visual dengan benar. Selain itu desain juga diaplikasikan pada media turunan flyer, poster, stiker, dan feeds dan story Instagram. Dengan dirancangnya identitas visual ini diharapkan dapat dengan efektif meningkatkan *brand image* sehingga dapat membantu perkembangan bisnis ke depannya.

**Kata Kunci:** UMKM, Citra Merek, Identitas Visual, Kukis, Vegan

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



**Hak Cipta :**

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

## ABSTRACT

Nowadays, the advancement of technology and free access to informations allow entrepeneurs to have easier time building their UMKM, which increases the number and intensify the competition among UMKM on the market. This encourages UMKM, particularly the newly-established one, to create and strengthen their own brand image to distinguish themselves among competitors. One of such is PunyaNao, a vegan cookie vendor that was established on August 2022. Currently they don't have a proper visual identity yet to help strengthen their brand image. Therefore research is needed to design a brand visual identity that can effectively convey and strengthen the brand image that PunyaNao wanted. The design process applies design thinking method which consist of empathize, define, ideate, prototyping, and testing. The resulting design is a visual identity with rounded shape and flat color arranged in simplistic composition with cute and casual tone. The design comes with a graphic standard manual to explain the concept and guide to use it properly. In addition the design is also applied to derived media like flyer, poster, stickers, and Instagram feeds and story. It's hoped that this design can properly represent and strengthen PunyaNao's brand image and helps the business for future developement.

**Keywords:** UMKM, Brand Image, Visual Identity, Vegan, Cookies

**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

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya dan kepada kedua orangtua yang senantiasa memberikan dukungan penuh sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir Perancangan Ulang Identitas Visual Sebagai Upaya Meningkatkan *Brand Image* Merek Vegan Cookies PunyaNao yang juga diselesaikan tepat pada waktunya. Penyelesaian Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Sarjana Terapan (S.Tr) Program Studi Desain Grafis di jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl.Ing., H.T.L., 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 Prodi Desain Grafis.
4. Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ade Haryani, S.E., M.M. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Seluruh dosen di Jurusan TGP khususnya prodi Desain Grafis atas segala ilmu, motivasi, dan inspirasi yang telah diberikan selama penulis berkuliah di Politeknik Negeri Jakarta.
7. Kedua orangtua dan adik saya yang telah menemani, menyemangati, dan mendoakan kesuksesan saya selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
8. Owner dari UMKM PunyaNao yang telah mau bekerja sama menyertakan data yang relevan sehingga perancangan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar dan hasilnya memuaskan.
9. Azka Avicena yang telah menghibur, memotivasi, dan menyemangati selama penggerjaan Tugas Akhir ini.

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

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

10. Sahabat-sahabat dari grup SKEMA yang telah menyemangati dan menginspirasi saya dalam mengerjakan perancangan Tugas Akhir ini.
11. Rekan-rekan Jurusan TGP khususnya kelas DG-B yang telah berjuang bersama dalam perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.

Depok, 8 Mei 2023

Alfi Bintang Sadewa





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
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 .....	4
1.5. Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN .....	6
2.1. <i>Brand</i> (Merek) dan <i>Branding</i> .....	6
2.2. <i>Brand Image</i> (Citra Merek) .....	6
2.3. Identitas Visual .....	8
2.4. Elemen Identitas Visual .....	8
2.5. Prinsip <i>Gestalt</i> .....	15
2.6. Aplikasi Identitas pada Media .....	16
2.7. Metode Riset .....	17
BAB III METODE PERANCANGAN .....	19
3.1. Metode Riset Desain .....	19
3.2. Metode Pengumpulan Data .....	20
3.3. Analisis Data .....	24
3.4. Analisis SWOT .....	30



## © 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

3.5. Analisis STP .....	33
3.6. Arahan Kreatif .....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	36
4.1. Konsep Visual .....	36
4.2. Ideate .....	36
4.3. Prototyping .....	39
4.4. Revisi Logo .....	42
4.5. Desain Komprehensif .....	43
4.6. Aplikasi Media Pendukung .....	48
4.7. <i>Testing</i> .....	51
4.8. Pertimbangan Produksi.....	51
BAB V PENUTUP .....	53
5.1. Simpulan.....	53
5.2. Saran .....	55
DAFTAR REFERENSI .....	56
LAMPIRAN .....	61

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

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>legibility</i> dan <i>readibility</i> .....	12
Gambar 2.2 <i>Font serif</i> Baskerville .....	13
Gambar 2.3 <i>Font sans serif</i> Helvetica.....	13
Gambar 2.4 Contoh <i>font script</i> the Brands.....	14
Gambar 2.5 Contoh <i>font</i> dekoratif Vuarlest.....	14
Gambar 2.6 <i>Supergraphic</i> logo HUT RI ke-75.....	15
Gambar 2. 7 Contoh penerapan prinsip <i>Gestalt</i> .....	16
Gambar 3. 1 Akun Instagram PunyaNao .....	21
Gambar 3. 2 Akun IG Pop Cookies .....	22
Gambar 3. 3 Akun IG Endorphins .....	22
Gambar 3. 4 Akun IG Dough Lab.....	23
Gambar 3. 5 Logo lama PunyaNao .....	24
Gambar 3. 6 Variasi kukis PunyaNao .....	25
Gambar 3. 7 Packaging PunyaNao.....	26
Gambar 3. 8 Logo Pop Cookies .....	26
Gambar 3. 9 Logo Endorphins .....	27
Gambar 3. 10 Logo Dough Lab .....	28
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> .....	37
Gambar 4. 2 Moodboard .....	38
Gambar 4. 3 Eksplorasi sketsa kasar.....	39
Gambar 4. 4 Sketsa alternatif 1 .....	40
Gambar 4. 5 Sketsa alternatif 2 .....	40
Gambar 4. 6 Sketsa alternatif 3 .....	41
Gambar 4. 7 Desain terpilih .....	42
Gambar 4. 8 Desain komprehensif.....	43
Gambar 4. 9 Grid.....	44
Gambar 4. 10 <i>Clearspace</i> .....	45
Gambar 4. 11 <i>Minimum size</i> .....	45
Gambar 4. 12 Warna .....	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. 13 Jenis huruf .....	46
Gambar 4. 14 Penggunaan logo yang salah .....	47
Gambar 4. 15 <i>Pattern</i> dan elemen grafis .....	48
Gambar 4. 16 Pedoman standard grafis .....	49
Gambar 4. 17 Flyer dan Poster.....	49
Gambar 4. 18 Stiker .....	50
Gambar 4. 19 Instagram feeds dan story.....	50





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hubungan Respon Psikologis terhadap Warna .....	10
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2 <i>Creative Brief</i> .....	34
Tabel 4.1 <i>Key visual</i> terpilih .....	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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan TA Dosen Pembimbing I.....	61
Lampiran 2 Lembar Bimbingan TA Dosen Pembimbing II .....	62
Lampiran 3 Wawancara founder PunyaNao .....	62
Lampiran 4 Hasil kuesioner <i>consumer insight</i> .....	62
Lampiran 5 Hasil kuesioner <i>testing</i> .....	62
Lampiran 6 Hasil tes plagiarisasi .....	62
Lampiran 7 Riwayat hidup.....	62





## © 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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, akses informasi tidak lagi terbatas dikarenakan dampak globalisasi terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Perkembangan TIK yang pesat ini mendorong pertumbuhan ekonomi menjadi lebih baik yang kemudian meningkatkan daya persaingan dalam skala global (Ratiyah et al., 2021). Ketatnya persaingan di sektor ekonomi menuntut pengusaha untuk terus memikirkan strategi efektif untuk bersaing dengan kompetitor sejenis. Salah satu strategi berkompetisi tersebut adalah berinovasi.

Daya persaingan yang tinggi dan ajang berinovasi pun sangat terasa bagi para pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang mendominasi perekonomian Indonesia. Menurut Santika (2023) dilansir dari data Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (Kemenkop UKM) tahun 2022, terdapat total 8,71 juta unit UMKM di seluruh wilayah Indonesia. Salah satu bidang usaha UMKM yang paling populer adalah kuliner. Menurut Badan Pusat Statistik, pada tahun 2018 terdapat 1,9 juta industri manufaktur makanan dan minuman skala mikro dan kecil atau 99,8% dari industri manufaktur makanan dan minuman secara keseluruhan di Indonesia (Hardum, 2021). Populerinya industri kuliner juga menjadikan daya kompetisi dalam industri tersebut menjadi sangat ketat, sehingga mendorong para pelaku UMKM kuliner untuk terus berlomba berinovasi agar unggul di pasaran.

Salah satu cara untuk meningkatkan penjualan UMKM adalah dengan menguatkan *brand*. Dalam KBBI, *brand* diartikan sebagai sebuah tanda pengenal bagi perusahaan. Namun selain sebagai tanda pengenal, *brand* juga berguna mengkomunikasikan nilai dan kualitas produk suatu merek. Hal ini sejalan dengan pendapat Prof R. Soekardono (dalam Saputri, 2021), di mana beliau menyatakan *brand* adalah tanda yang menunjukkan ciri tertentu pada



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

suatu produk dengan tujuan menjamin kualitasnya ketika dibandingkan dengan produk sejenis. Dengan membangun *brand* yang kuat, maka perusahaan dapat bersaing dengan lebih baik di pasaran karena dapat dikenali.

Namun, *brand* tidak hanya sekadar nama, simbol, dan logo yang terlihat, melainkan semua yang ada di benak konsumen (Muntazori et al., 2019). Dengan kata lain, persepsi dan citra produk dan perusahaan di mata konsumen juga harus dibentuk. Pembentukan citra ini dapat dilakukan dengan membangun *brand image* atau citra merek. Menurut Kotler dan Keller (2015) dalam Oscar dan Keni (2019), *brand image* adalah persepsi atau kepercayaan konsumen mengenai merek yang tercermin dari pengalaman pribadi mereka. Contohnya dalam penelitian mengenai pengaruh *brand image* dan *brand trust* terhadap *brand loyalty* merek AQUA di Gorontalo (Ngabiso et al., 2021), dikatakan bahwa walau di Kota Gorontalo sudah banyak beredar merek air mineral kemasan pesaing, AQUA tetap menjadi pilihan nomor satu berkat citra positif yang mereka bangun. AQUA tidak hanya dengan gencar beriklan, namun juga menguatkan tampilan visual dan menjaga kualitas produknya.

Menurut Kotler dan Keller (2013) (dalam Pandiangan et al., 2021), dimensi dasar pembangun *brand image* yang utama adalah identitas merek. Identitas merek mencakup segala aspek visual seperti logo, slogan, warna, dsb. yang membentuk jati diri dan kepribadian merek. Fungsi identitas visual di antaranya: dapat memberikan *image* bagi sebuah merek agar dikenali masyarakat (Noviantari & Patria, 2020); menjadi sarana penyampaian visi dan misi merek (Kumalasari et al., 2020); sebagai unsur pembeda dengan merek kompetitor (Bakri et al., 2020).

Pengembangan identitas visual merek terutama sangat penting bagi usaha yang baru berdiri, karena mereka harus membangun citra dan unsur diferensi mereka untuk bersaing. Permasalahan ini lah yang dihadapi oleh PunyaNao, UMKM berbasis *online* yang berdiri pada Agustus 2022 silam. PunyaNao menawarkan produk *vegan cookie*, yaitu kukis yang dibuat dengan bahan-bahan non-hewani, misalnya mengganti susu dengan susu kedelai.



## © 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

Hingga saat ini PunyaNao belum memiliki identitas visual yang lengkap, dan hanya memiliki logo saja untuk mewakili merek mereka. PunyaNao pun menggunakan media promosi berupa instagram namun tidak memiliki ciri khas dan identitas visual yang kuat sehingga kurang menarik perhatian pasar. Karena peluang pasar yang kecil ini mengapa PunyaNao membutuhkan suatu identitas visual yang dapat mewakili dan memperjelas *brand image* mereka agar dapat dikenali dengan mudah oleh konsumen dan bersaing di pasar.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PunyaNao membutuhkan sebuah identitas visual merek agar mampu membangun *brand image* sesuai apa yang mereka inginkan dan menghadapi persaingan di dunia bisnis. Perancangan identitas visual ini dibuat untuk mencerminkan dan merepresentasikan merek PunyaNao dengan baik sesuai citra yang diinginkan.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang identitas visual yang mampu meningkatkan *brand image* PunyaNao?”

### 1.3. Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup yang akan dibahas untuk membatasi perancangan tugas akhir ini berkaitan dengan perangan identitas visual merek PunyaNao, yakni sebagai berikut:

1. Perancangan identitas visual agar dapat mewakili dan meningkatkan *brand image* PunyaNao menggunakan elemen dan prinsip desain grafis.
2. Penerapan desain identitas visual merek PunyaNao pada media pendukung, yakni *Graphic Standard Manual* (GSM), flyer, poster, stiker, feeds dan story Instagram.



## © 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

### 1.4. Tujuan dan Manfaat

#### 1.4.1 Tujuan

1. Menjelaskan proses perancangan identitas visual merek PunyaNao.
2. Menjelaskan penerapan prinsip dan elemen desain grafis yang digunakan dalam perancangan identitas visual merek PunyaNao.
3. Menerapkan desain identitas visual merek PunyaNao pada media pendukung yakni *Graphic Standard Manual* (GSM), flyer, poster, stiker, feeds dan story Instagram.

#### 1.4.2 Manfaat

1. Dapat menjadi referensi pengembangan desain grafis selanjutnya, khususnya perancangan identitas visual.
2. Membantu klien mengembangkan identitas visual mereknya lebih lanjut berdasarkan GSM.
3. Membantu merek klien agar dapat membangun *brand image* yang sesuai dengan keinginan PunyaNao.

### 1.5. Sistematika Penulisan

Agar penulisan tugas akhir ini dapat mudah dipahami, maka diperlukan sebuah struktur yang tersusun rapi yang disusun sebagai berikut:

#### 1. BAB I Pendahuluan

Pada Bab ini membahas latar belakang penyusunan tugas akhir, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penyusunan tugas akhir, dan sistematika penulisan.

#### 2. BAB II Landasan Perancangan

Pada Bab ini membahas landasan teori yang digunakan untuk mendukung perancangan identitas visual PunyaNao. Landasan-landasan



## © 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

teori ini berkaitan dengan desain grafis dan disadur dari buku, jurnal, dan website.

### 3. BAB III Metode Perancangan

Pada Bab ini berisi penjabaran metode riset data, kaidah metodologi pengumpulan data yang digunakan, data mengenai profil PunyaNao, data SWOT, analisis data, dan arahan kreatif yang disusun dari data-data yang telah dikumpulkan.

### 4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada Bab ini dijabarkan proses dan hasil perancangan desain yang dilakukan. Proses perancangan dimulai dari proses ideasi berdasarkan data yang didapatkan dari arahan kreatif. Diikuti pembuatan sketsa berdasarkan konsep yang telah didapatkan, hingga eliminasi sketsa untuk dijadikan *final artwork* dan *mockup* desain.

### 5. BAB V Penutup

Pada Bab ini berisi pernyataan singkat, jelas, dan sistematis yang menyimpulkan keseluruhan hasil analisis dan pembahasan serta saran yang didapatkan dari proses perancangan ini.

**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

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Simpulan

Proses perancangan identitas visual PunyaNao menghasilkan beberapa simpulan sebagai berikut:

- 1) Proses perancangan identitas visual PunyaNao mengaplikasikan metode *design thinking* yang melalui beberapa tahap. Tahap pertama yakni *empathize* yang mencakup eksplorasi dan riset data-data melalui studi pustaka, wawancara, observais, dan survei untuk mendapatkan gambaran masalah yang dihadapi oleh PunyaNao secara jelas. Tahap ini diikuti tahap *define* yakni proses analisis data-data yang telah dihimpun dengan metode SWOT dan STP. Dari riset dan analisis data ini didapatkan bahwa PunyaNao membutuhkan identitas visual yang dapat menguatkan *brand image* kukis vegan yang sehat. Selain itu PunyaNao juga dapat memanfaatkan elemen visual kucing untuk menarik konsumen anak muda. Data yang dianalisis kemudian dijadikan landasan *creative brief* (arahan kreatif). Arahan kreatif ini meliputi latar belakang perancangan, *objective*, *key message*, *design tone and manner*, *mandatory elements*, dan *media details*. Kemudian dilanjutkan ke tahap *ideate* yaitu *brainstorming* ide-ide berdasarkan arahan kreatif melalui *mindmapping* untuk mendapatkan *key visual*. Kata kunci yang didapatkan berupa *warm color*, *paws*, *simple*, *round*, kukis, dan daun. *Key visual* kemudian dijadikan landasan untuk menyusun *moodboard* untuk mencari inspirasi visual. Tahap selanjutnya adalah *prototyping* yaitu pembuatan sketsa logo dengan mempertimbangkan arahan kreatif, *key visual*, dan *moodboard*. Proses sketsa dimulai dengan membuat 12 sketsa kasar, kemudian dieliminasi menjadi 3 sketsa yang didigitalisasi menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Selanjutnya dari 3 sketsa digital yang telah dibuat, dipilih satu sketsa untuk dijadikan desain komprehensif. Tahap terakhir adalah *testing* yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada konsumen sasaran



## © 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

untuk mengetahui pendapat mereka mengenai rancangan desain yang telah dibuat.

- 2) Identitas visual PunyaNao menerapkan logo berjenis *combination mark* yang mengaplikasikan prinsip *gestalt*, di mana kepala huruf P pada kata “Punya” membentuk ilusi visual daun menggunakan prinsip *closure*, lalu huruf O pada kata “Nao” disubstitusi dengan ilustrasi kukis. Elemen *choco chip* pada ilustrasi kukis tersebut juga dibentuk menjadi *paws* kucing menggunakan prinsip *proximity*. Secara keseluruhan logo diberikan warna *flat* dan bentuk *round* untuk menghasilkan kesan *cute* dan *casual*. *Typeface* yang digunakan adalah Chewy Regular untuk *display* dan Nunito untuk *bodycopy*. Kedua *typeface* berjenis sans-serif dan tampil *round*. Warna cokelat mewakili kukis dan warna hangat dan hijau yang mewakili veganisme dan aspek sehat. *Supergraphics* menerapkan pola yang diambil dari elemen pada logo dan *moodboard*. Elemen *mandatory* kucing diperkuat dengan elemen grafis ilustrasi kucing yang telah disimplifikasi.
- 3) Prinsip desain yang ditonjolkan pada identitas visual ini meliputi *unity* (kesatuan) yakni penggunaan elemen grafis dengan gaya yang serupa mulai dari ilustrasi hingga jenis huruf agar didapatkan kesatuan desain. Kemudian prinsip *emphasize* (penekanan) pada logo di mana huruf P diberikan warna hijau untuk menonjolkan visualisasi daunnya. Untuk prinsip keseimbangan logo PunyaNao menerapkan keseimbangan sederajat di mana walau logo terbentuk dari kombinasi elemen berbeda, namun *logotype* bagian atas dengan bawah berukuran seimbang sehingga membentuk *square*.
- 4) Berdasarkan survei yang telah dilakukan untuk mengetahui pendapat konsumen akan identitas visual yang baru, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan rancangan identitas visual PunyaNao sudah terlihat lebih menarik, profesional, dan rapi. Kesan imut dan bersahabat juga tersampaikan. Namun citra vegan belum tersampaikan dengan maksimal karena kurang menonjolnya elemen vegan pada identitas visual. Maka dari itu dibutuhkan evaluasi dan pengembangan lagi ke depannya.



## © 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) Media utama yang dipakai adalah *graphic standard manual* yang berisi penjelasan konsep dan pedoman penggunaan identitas visual PunyaNao. Media turunan berupa *flyer A5*, poster A3, stiker vinyl, dan unggahan *feeds* dan *story* Instagram. Media turunan tersebut juga akan dicetak sebagai *mockup* untuk kebutuhan *review*.

### 5.2. Saran

Dalam proses perancangan identitas visual PunyaNao didapatkan beberapa saran pemecahan masalah bagi perancangan serupa di masa depan. Saran-saran tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Dalam melakukan riset data perancangan patut memastikan data yang telah dihimpun cukup atau relevan untuk dianalisis.
- 2) Bagi perancangan selanjutnya patut memperhatikan keterkaitan ide yang didapat dari eksplorasi ide dengan arahan kreatif agar nantinya konsep yang disusun tetap relevan dengan masalah yang dihadapi klien.
- 3) Dalam perancangan identitas visual, diharapkan untuk senantiasa mempertimbangkan *consumer insight* dan pendapat klien mengenai desain rancangan sehingga dapat menghasilkan *final artwork* yang tidak hanya baik dari segi estetika namun juga menjadi solusi masalah yang tepat.
- 4) Perancangan identitas visual yang sudah mencapai tahap *final artwork* wajib diujikan kepada konsumen untuk mengetahui pendapat mereka mengenai perancangan yang baru, sehingga dapat diperbaiki dan dimaksimalkan lagi jika memerlukan revisi.



## © 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 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

- 6 *Prinsip Gestalt yang dapat Anda Gunakan untuk Memudahkan Audiens Anda dalam Memproses Visualisasi Data.* (2021, August 30). Kemdikbud.Go.Id. <https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/6-prinsip-gestalt-yang-dapat-anda-gunakan-untuk-memudahkan-audiens-anda-dalam-memproses-visualisasi-data>
- Azis, A. S., Natalia, D. A., & Thabraney, S. (2020). Perancangan Identitas Visual Museum Tanah dan Pertanian. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1), 35–47.
- Bakri, N., Sukarman, & Nurabdiansyah. (2020). *Perancangan Visual Branding Usaha Mila di Kabupaten Sidrap* [Diploma thesis, Universitas Negeri Makassar]. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/17129>
- Bernarto, I., Berlianto, M. P., Meilani, Y. F. C. P., Masman, R. R., & Suryawan, I. N. (2020). The Influence of Brand Awareness, Brand Image, and Brand Trust on Brand Loyalty. *Jurnal Manajemen*, 24(3), 412. <https://doi.org/10.24912/jm.v24i3.676>
- Farida, E., Kholidah, N. R. J., & Sarjono, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 10(1), 40. <https://doi.org/10.24036/011085220>
- Frenredy, W., & Dharmawan, P. (2020). Dimensi Brand Image Untuk Memprediksi Brand Love Dan Brand Loyaty. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(4), 1005. <https://doi.org/10.24912/jmk.v2i4.9884>



## © 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

- Hafidzan, M. A., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Identitas Visual Taman Kota 1 Tangerang Selatan Melalui Media Informasi. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 1694.
- Hardum, S. E. (2021, March 29). *Sektor Makanan dan Minuman Penyumbang PDB Industri Nonmigas Terbesar*. BeritaSatu.com. <https://www.beritasatu.com/ekonomi/752649/sektor-makanan-dan-minuman-penyumbang-pdb-industri-nonmigas-terbesar>
- John, Prayogi, R., & Ramadhani, I. (2022). Makna Warna Logo Toko Sun Kado Houseware Terhadap Psikologi Persepsi Konsumen. *PROPORSI Journal*, 8(1), 84–93.
- Justin, M. R., Rohiman, R., & Darmawan, A. (2022). Desain Identitas Visual pada UMKM Ruang Keramik Studio Kota Metro Lampung. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 156. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.34948>
- Kanta, I. M. D. R., & Artayasa, I. N. (2022). Analisis Tipografi pada Logo Sprite. *Jurnal Penalaran RIset*, 1(2), 130–134.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, dan Warna. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18187>
- Kumalasari, H., Pratiwi, P., & Utami, B. S. (2020). Brand Identity Untuk Kampung Singkong Salatiga Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Merek. *Segara Widya Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 1–9.
- Laksono, Y. T. A., & Islam, M. A. (2020). Penerapan Design Thinking dengan Menggunakan Gaya Desain Monoline pada Perancangan Logo D'Papo Surabaya. *Jurnal Barik*, 1(2), 261–274.



## © 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

- Listya, A., & Dawami, A. K. (2018). Perancangan Logo Organisasi Forum Komunikasi Masyarakat Peduli Difabel (FKMPD) Klaten. *Jurnal Desain*, 5(02), 61. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i02.2195>
- Maulana, A. R. (2022). *Perancangan Brand Identity dan Desain Kemasan Cireng Tilu Mojang* [Universitas Widyatama]. <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/15473>
- Morr, K. (2023, February). *The 7 types of logos (and how to use them)*. 99designs.Com. <https://99designs.com/blog/tips/types-of-logos/>
- Muntazori, A. F., Listya, A., & Qeis, M. I. (2019). Branding Produk UMKM Pempek Gersang. *Jurnal Desain*, 6(03), 177. <https://doi.org/10.30998/jd.v6i3.4252>
- Ngabiso, F., Radji, D. L., & Kango, U. (2021). Pengaruh Citra Merek (Brand Image) dan Kepercayaan Merek (Brand Trust) Terhadap Loyalitas Merek (Brand Loyalty) Pada Produk Air Minum Dalam Kemasan Merek Aqua (Studi Pada Konsumen Amdk Merek Aqua Di Kota Gorontalo). *JAMBURA: Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.37479/jimb.v4i1.10453>
- 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>
- Nugraha, D. S. (2022). *Perancangan Brand Identity Dan Desain Kemasan Nyeblak Didieu* [Universitas Widyatama]. <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/15480>



## © 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

- Oscar, Y., & Keni, K. (2019). Pengaruh Brand Image, Persepsi Harga, Dan Service Quality Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi dan Bisnis*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.24912/jmieb.v3i1.3300>
- Pandiangan, K., Masiyono, & Dwi Atmogo, Y. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Brand Equity: Brand Trust, Brand Image, Perceived Quality, & Brand Loyalty. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(4), 471–484. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i4.459>
- Pradana, W. S., & Kristiana, N. (2021). Prinsip Gestalt pada Label Kemasan Air Minum Ades. *Jurnal Barik*, 3(1), 44–53.
- Ramelan, K. H. (2022). *Perancangan Ulang Visual Brand Identity di.MA 'EM.in* [Thesis, Politeknik Negeri Jakarta]. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/6244/>
- Ratiyah, R., Hartanti, H., & Setyaningsih, E. D. (2021). Inovasi dan Daya Kompetitif Para Wirausahawan UMKM: Dampak dari Globalisasi Teknologi Informasi. *Jurnal Ecodemica Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis*, 5(2), 152–163. <https://doi.org/10.31294/eco.v5i2.10582>
- Rosita, D. Q. (2022). Analisis Tipografi pada Logotype dan Konten Instagram @Souri.Bkk Signature Box. *Jurnal Desain*, 9(3), 415. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i3.11983>
- Santika, E. F. (2023, February 2). *Jumlah UMKM di Indonesia Sepanjang 2022, Provinsi Mana Terbanyak*. Katadata.co.id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/02/jumlah-umkm-di-indonesia-sepanjang-2022-provinsi-mana-terbanyak>
- Santoso, A., & Istizar, M. (2020). Penguatan Pemahaman Strategi Branding melalui Pendampingan Daring bagi Anggota Asosiasi Pusat Pengembangan Sumberdaya Wanita. *Prosiding Seminaskat LPPM UMJ*, 1–9.



## © 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

- Saputri, S. D. (2021). Faktor Pengaruh Daya Tarik Visual Brand Organicup terhadap Brand Awareness Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata. *TUTURRUPA*, 3(2), 20. <https://doi.org/10.24167/tr.v3i2.3139>
- Satriajatnika, A. D. (2022). *Perancangan Ulang Identitas Visual Toko Pizza* [Diploma thesis, Politeknik Negeri Jakarta]. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/6197/>
- Swarnadwitya, A. (2020, March 17). *Design Thinking – Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Binus.Ac.Id. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Tyoso, J. S. P., & Haryanti, C. S. (2020). Perlukah Mempertahankan Keunggulan Kompetitif oleh UMKM? (Studi Kasus UMKM Semarang). *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 9(2), 123. <https://doi.org/10.30588/jmp.v9i2.496>
- Ulita, N. (2019). Tinjauan Warna pada Visual Branding Warung Kopi Lokal. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 4(2), 205–223. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i2.5895>
- Valentino, D. E. (2018). Perancangan Logo Brand Identity Sandpiper Sebagai Upaya Peningkatan Brand. *TEMATIK Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(2), 127.
- Vashti, S. N. (2021). *Perancangan Identitas Visual UMKM Namakna* [Politeknik Negeri Jakarta]. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/3836>



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Lembar Bimbingan TA Dosen Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	03 April 2023	<p><b>Revisi Bab I</b></p> <p>Gertakan sumber, perhatikan text alignment dan penggunaan kata, simpulkan kalimat dan penomoran sub-kat, gunakan data terbaru.</p> <p>Upah kalimat kesimpulan rumusan masalah dari pernyataan menjadi pertanyaan</p> <p>Sebaiknya poin lingkup pembahasan dengan apa yang dibahas di latar belakang</p> <p>Pertanyaan lagi untuk latar belakangnya, jangan lupa sertakan sumber/landasan argumen tsb km tidak bisa hanya berdasarkan opini pribadi. Elaborasi lagi: komp. identitas visual itu penting, apakah ada pengaruhnya terhadap brand awareness? Tambahkan konsep territorialitas dan peranannya terhadapnya yang berkaitan dengan topik yang kamu angkat.</p> <p>Pernyataan kalimat harus menggunakan unsur ketidaksamaan subjek predikat, dan disesuaikan dengan objek, pelengkap serta keterangan sesuai jenjang akademik, agar terlihat sebagai Artikel Ilmiah.</p>	<p>Menjalankan pernyataan kalimat, penomoran sub-kat, dan mempertanyakan sumber teori untuk mendukung tesisku saya.</p> <p>Poin pada lingkup pembahasan yang keliru disesuaikan dengan penjabaran di latar belakang. Dan "Perancangan identitas visual agar dapat mencerminkan merek," menjadi "Perancangan identitas visual agar dapat mewakili merek Punyanao sehingga mudah dilihat masyarakat menggunakan elemen dan prinsip desain grafis"</p> <p>Kesimpulan rumusan masalah dibuat strukturnya dari pernyataan menjadi pertanyaan. Dan "Bagaimana merancang identitas visual yang mampu mewakili merek Punyanao agar dapat menciptakan brand awareness di benak masyarakat?" menjadi "Bagaimana merancang identitas visual yang mampu mewakili merek Punyanao agar dapat menciptakan brand awareness di benak masyarakat?"</p>
2	14 April	<p><b>Revisi Bab II</b></p> <p>Pertanyaan kutipan tidak langsung</p> <p>Pertanyaan penulisan singkat dan kepanjangannya karena ada yang terbalik (seharusnya kepanjangannya diulu tsuru singkatannya).</p> <p>Mempersiapkan pemilihan kata dan kalimat</p>	<p>Mempersiapkan kutipan langgung : "Menurut Sangmi Choi (Aayhart, et al., 2018)" menjadi "Menurut Choi (dalam Aayhart, et al., 2018)"</p> <p>Mengganti "UMKH (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah)" menjadi "Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)"</p> <p>Mengganti kalimat "Yuk!" menjadi "Yaitu".</p> <p>Menghapus kalimat "Hal ini dapat merugikan..."</p> <p>Mengganti kalimat "Hal ini dapat merugikan karena usaha ini mengandalkan promosi lewat Instagram dan pemasaran via WhatsApp, sehingga produk ini hanya dikenal dalam ruang lingkup yang sangat kecil. Pada laman Instagramnya pun Punyanao tidak banyak update konten mereka," menjadi "Sedangkan, Punyanao menggunakan media promosi melalui Instagram namun tidak memiliki ciri khas brand yang kuat. Oleh sebab itu, Punyanao pun tidak terlalu aktif untuk memperbarui isi konten mereka. Selain Instagram, Punyanao hanya mengandalkan media promosi melalui aplikasi WhatsApp dan hanya menjadikannya pasar yang sangat kecil."</p> <p>Mengganti kata "Masyarakat" menjadi "Konsumen"</p>
3	27 April	<p><b>Revisi Bab I dan Bab II</b></p> <p>Mempersiapkan kutipan</p> <p>Mengganti kalimat</p> <p>Mempersiapkan dan melengkapi alasan merancang</p>	



## © 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	8 May	<b>Revisi kalimat Judul, presentasi sempro, dan Bab III</b> Memperbaiki judul Menambahkan kerangka teori pada presentasi sempro. Menentukan target responden kuesioner	Menambahkan perjelas tujuan pada judul Menambahkan kerangka teori pada presentasi sempro. Meresponsikan responden kuesioner dengan target market bisnis klien
5	17 May	<b>Revisi presentasi sempro</b> Memperbaiki isi slide PPT Sempro	Memperbaiki tata letak PPT Sempro
6	30 May	<b>Revisi laporan sesuai arahan revisi Sempro</b> Ganti judul dengan perancangan ulang dan representasi citra brand Rumusan masalah dituliskan saja ke perancangannya dan desain identitas visual yang diharapkan seperti apa. Kerangka teori dibuat dengan ratus, dimulai dari teori makro-teori mikro dan memiliki hubungan antar teori yang jelas. Tambahkan literatur tentang brand dan branding Observasi tambatkan dengan kompetitor juga. Matriks SWOT ditambahkan penjelasan kesimpulan strategi desainnya Ganti key message eco-friendly menjadi vegan-friendly Pertajam konsep veganisme	Revisi sesuai dengan arahan
7	13 June	<b>Revisi Bab IV</b> Memperbaiki mindmap	Pemilih kata induk yang sesuai dengan arahan kreatif dan profiklien agar kata turunannya masih berhubungan
8	19 June	<b>Revisi Bab IV</b> Memperbaiki mindmap	Pemilih kata induk yang lebih spesifik agar nancinya kata turunan juga bisa lebih spesifik dan memudahkan membuat moodboard dan desain
9	5 July	<b>Revisi Sketsa alternatif 2</b> Diskusi mengenai sketsa logo digital yang dipilih klien	Membuat alternatif lain dari sketsa logo yang terpilih lalu diberikan ke klien lagi untuk diseleksi
10	7 July	<b>Revisi Sketsa alternatif 2</b> Diskusi mengenai sketsa logo digital yang dipilih klien	Memodifikasi sketsa logo agar bentuknya lebih rapi
11	10 July	<b>Revisi Sketsa alternatif 2</b> Diskusi mengenai sketsa logo digital yang dipilih klien	Memodifikasi sketsa logo agar bentuknya lebih rapi
12	13 July	<b>Revisi prototipe buku graphic standard manual</b>	Melengkapi konten buku GSM
13	14 July	<b>Review laporan terakhir</b> Sebutkan harapan dari dirancangnya identitas visual pada abstrak dan jelaskan apakah identitas visual tersebut sudah menjadi solusi bagi rumusan masalah pada bagian simpulan	Revisi sesuai dengan arahan

**NEGERI  
JAKARTA**



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

Lampiran 2 Lembar Bimbingan TA Dosen Pembimbing II

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Alfi Bintang Sadewa		
NAMA PEMBIMBING	Ade Haryani, S.E, M.M		
JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND IMAGE MEREK KUKIS VEGAN PUNYANO		
KETERANGAN:	<p>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</p>		
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	08 April 2023	Memperbaiki kata yang salah ketik dan memperhatikan tanda baca	
2	27 April	Memperbaiki kata yang salah ketik	
3	17 July	Menjelaskan sistematika penulisan bab IV dan V	

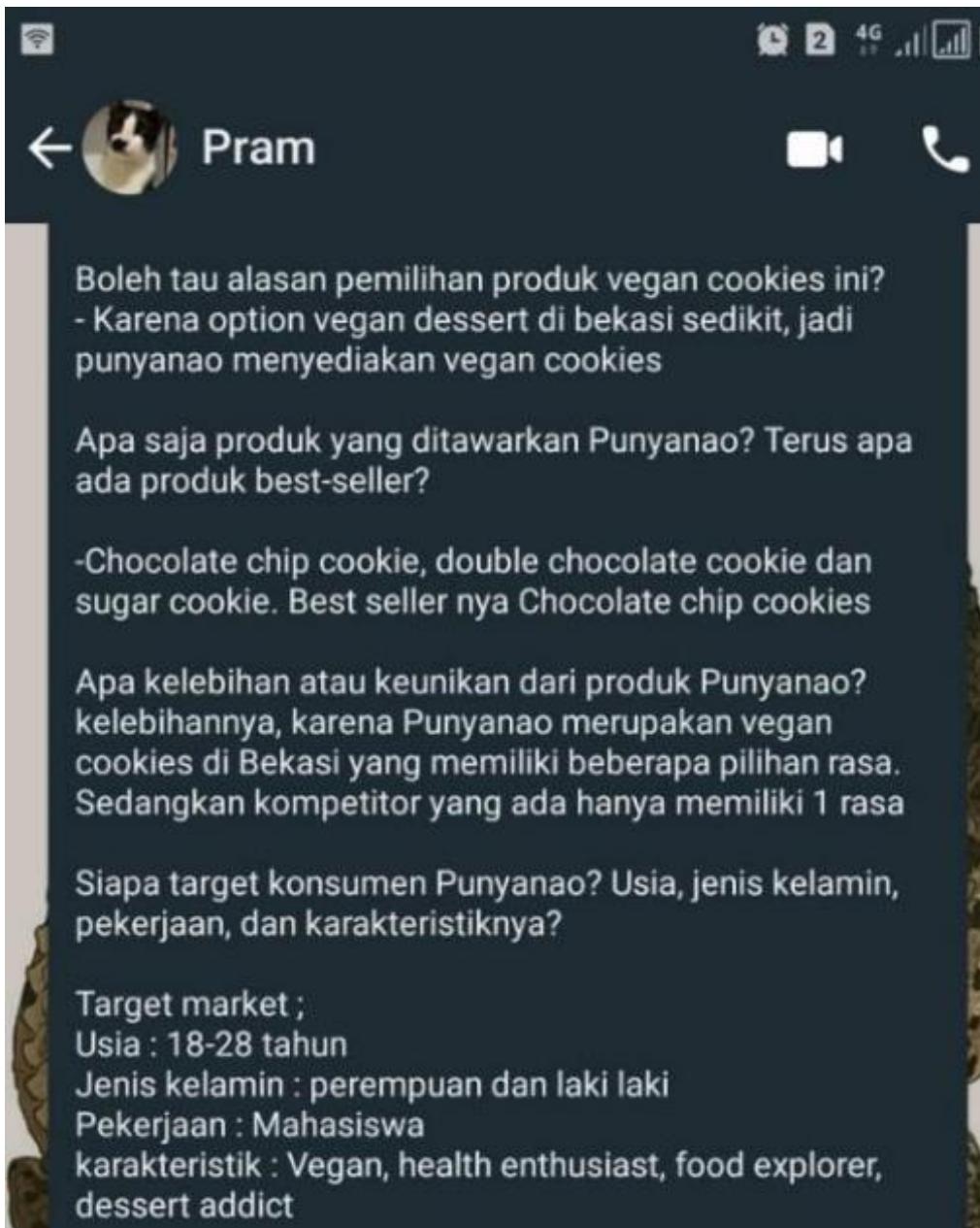


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

Lampiran 3 Wawancara founder PunyaNao





## © 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.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kesan atau tone seperti apa yang ingin dipancarkan dari brand Punyanao? Misalnya produk fun dan eco-friendly gitu?

Punyanao menggunakan packaging yang eco friendly karena mudah terurai ditanah. Untuk produk sendiri karena produk yang dijual adalah vegan, kami tidak sama sekali menggunakan produk hewani yang kurang ramah lingkungan.

Apa Punyanao sudah memiliki elemen identitas visual yang udh ditetapkan? Misalnya warna, gaya ilustrasi, atau tipografi gitu?

Untuk logo sendiri, karena Punyanao menunggunakan nama dari kucing pemilik, maka elemen yg digunakan harus menggambarkan kucing.

Typography kami menggunakan font yang kesannya homey, karena kami juga mau mempromote home made cookies, jadi visual kami juga bener bener homey

Apa saja media promosi yang dirasa dibutuhkan oleh Punyanao saat ini?

Melalui tiktok, dengan memposting video mengenai pembuatan cookies atau memposting reels di instagram

18:48

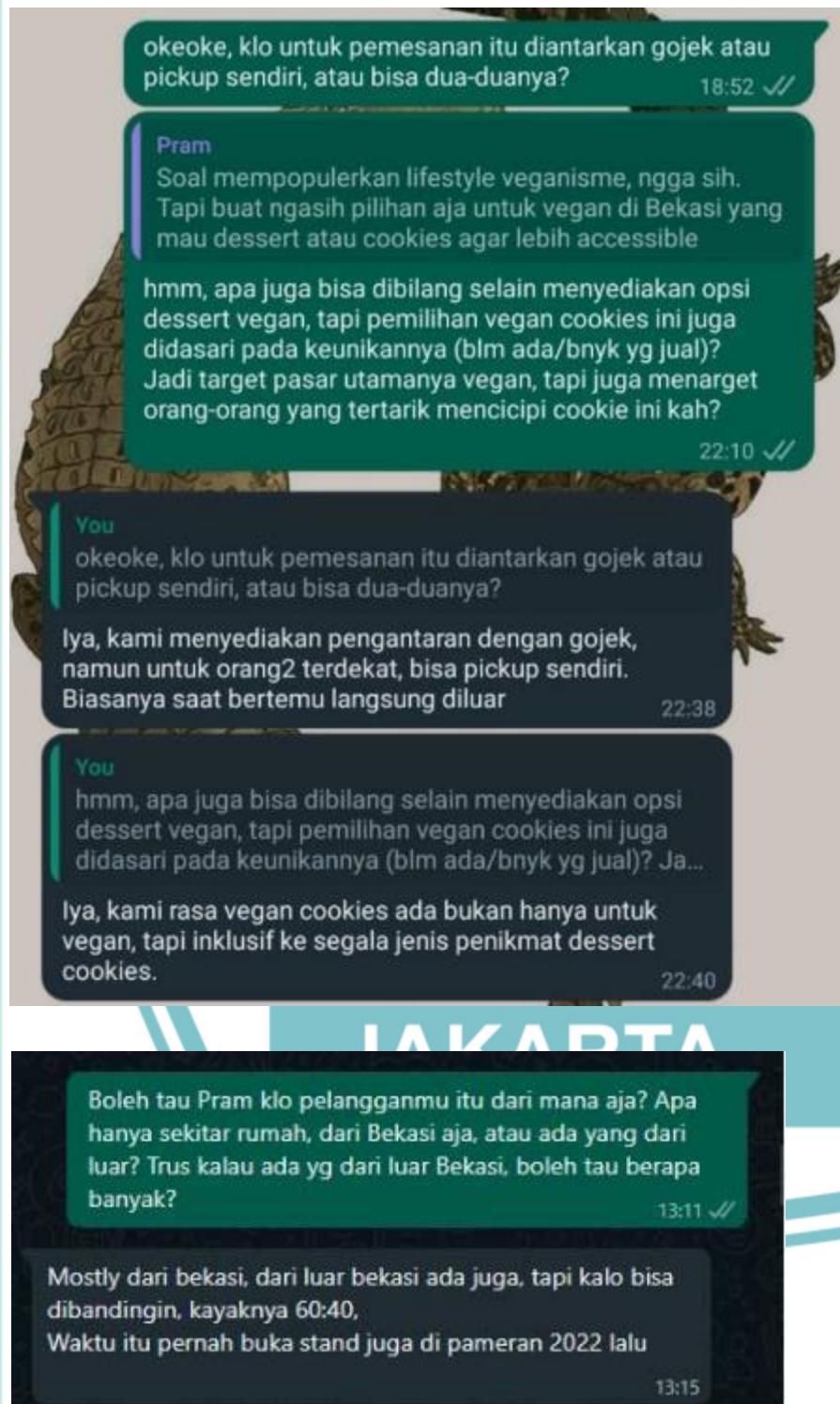
**NEGERI  
JAKARTA**



## © 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

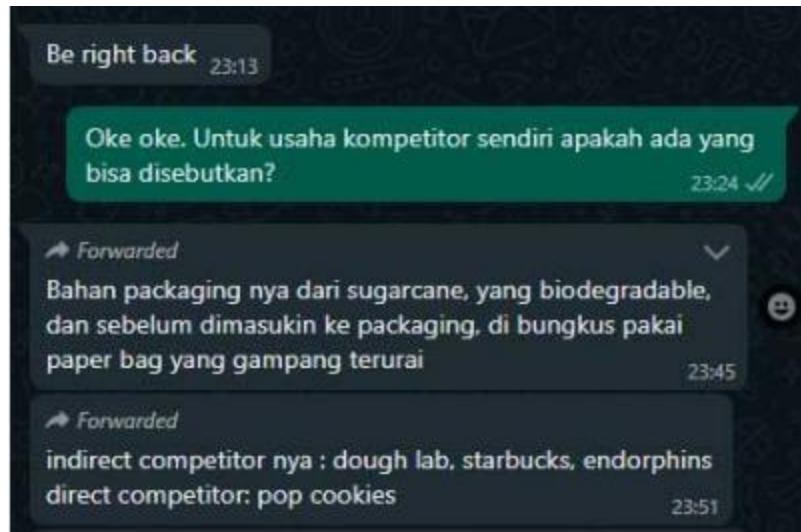




## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

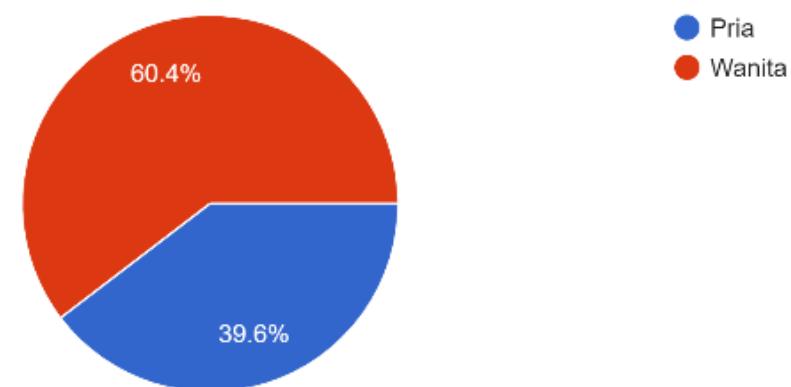
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian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



Lampiran 4 Hasil kuesioner *consumer insight*

Jenis Kelamin

53 responses





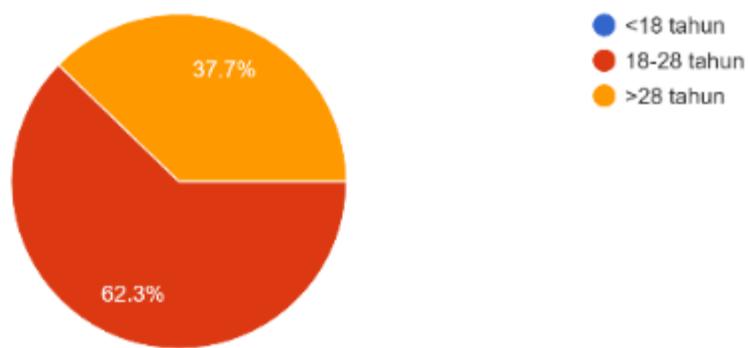
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

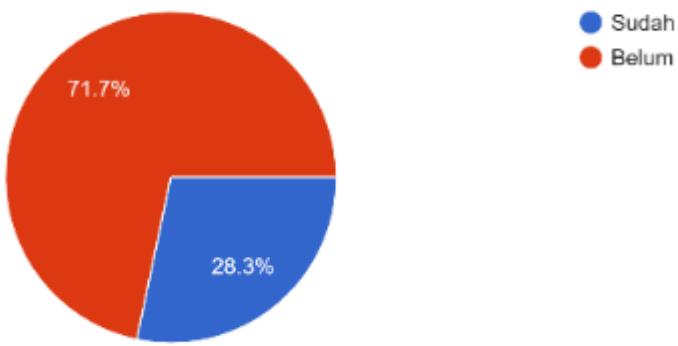
Usia

53 responses



Apakah Anda sudah pernah mengkonsumsi kukis vegan?

53 responses





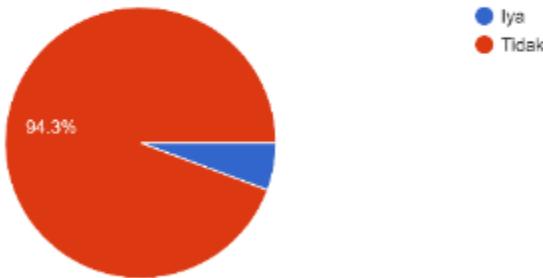
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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 wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apa Anda mengetahui bisnis vegan cookies Punyanao?

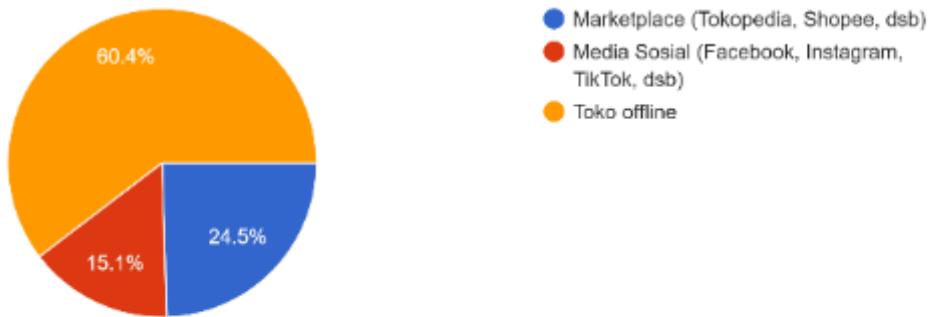
53 responses



Iya  
Tidak

Di mana Anda biasa mencari produk dessert?

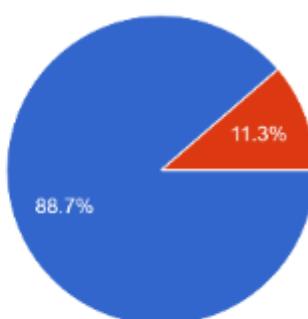
53 responses



Marketplace (Tokopedia, Shopee, dsb)  
Media Sosial (Facebook, Instagram, TikTok, dsb)  
Toko offline

Apakah Anda penggemar makanan dessert?

53 responses



Iya  
Tidak



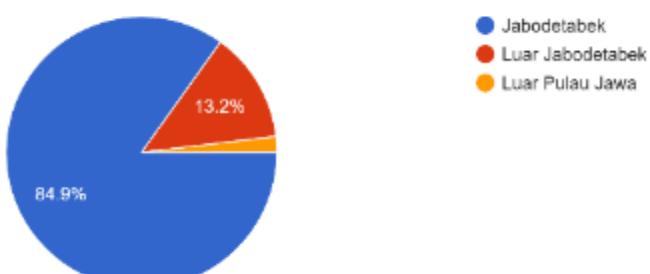


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

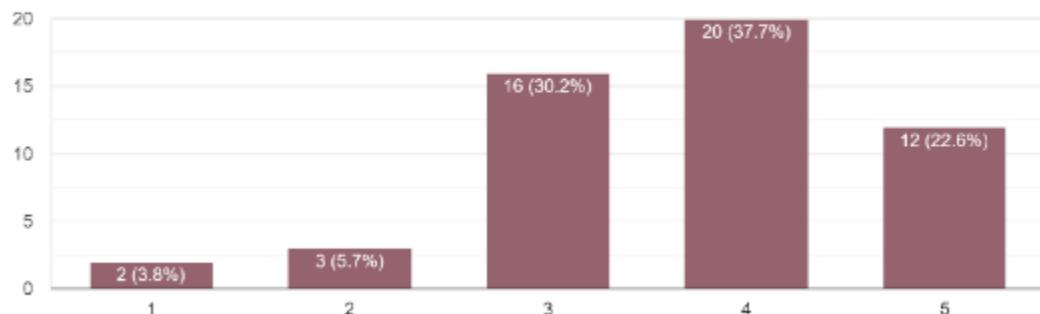
### Hak Cipta :

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

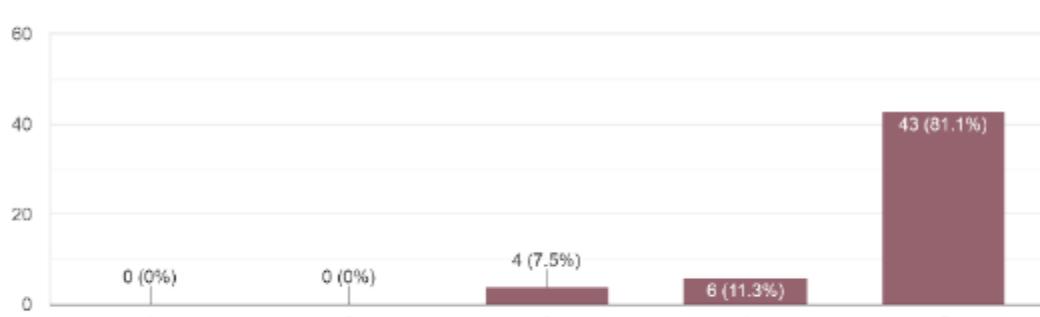
Domisili saat ini  
53 responses



Apakah Anda tertarik untuk membeli produk Punyanao?  
53 responses



Menurut Anda apakah identitas visual dapat membuat suatu merek lebih mudah dikenali dan dibedakan dari pesaingnya?  
53 responses





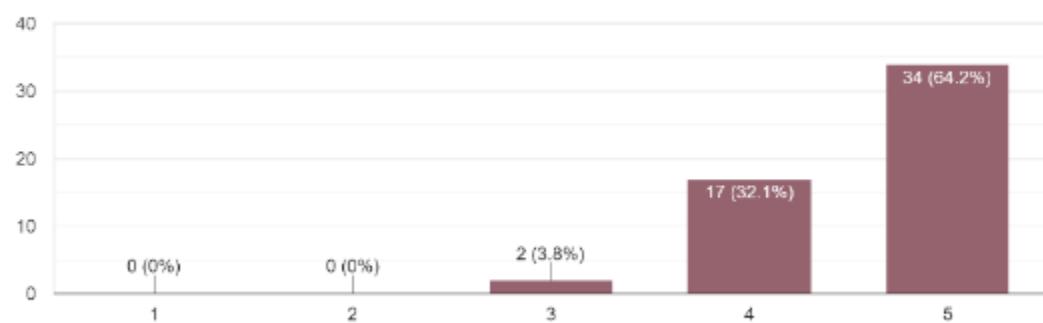
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

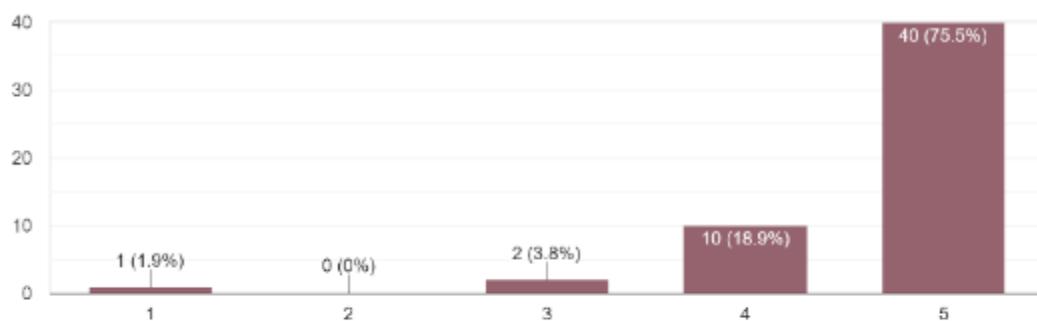
Menurut Anda apakah identitas visual dapat mempengaruhi daya jual dan promosi suatu merek?

53 responses



Menurut Anda apakah identitas visual (logo, tipografi, warna, elemen grafis, dsb.) penting bagi bisnis UMKM?

53 responses



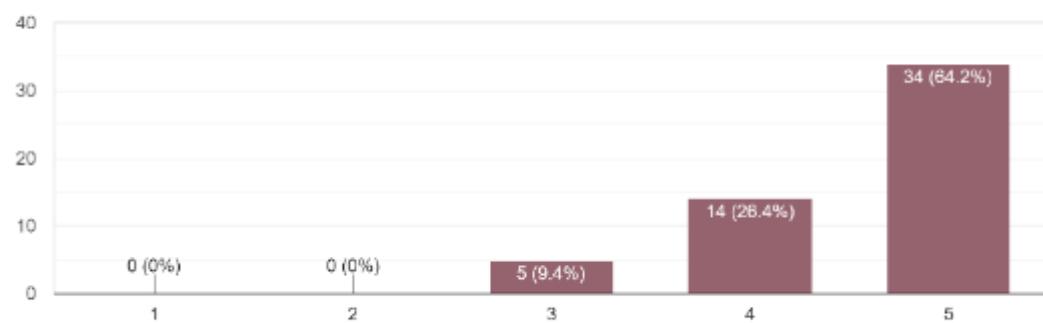


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

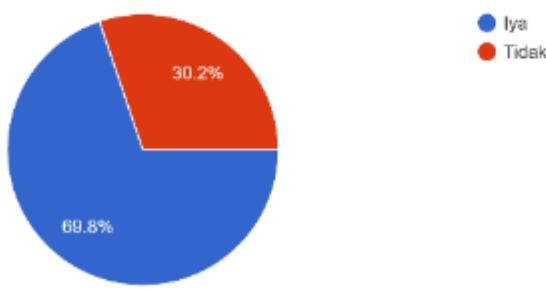
### Hak Cipta :

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 apakah identitas visual dapat mempengaruhi persepsi konsumen akan suatu merek?  
53 responses



Apakah identitas visual menjadi tolak ukur utama Anda dalam memilih suatu merek?  
53 responses



**NEGERI  
JAKARTA**



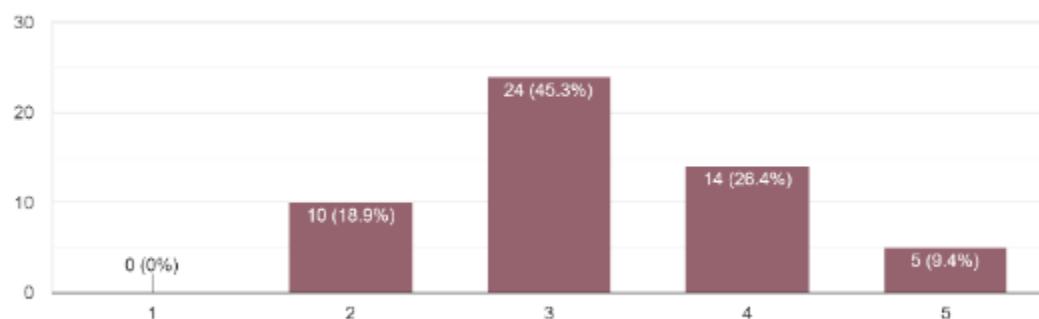
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

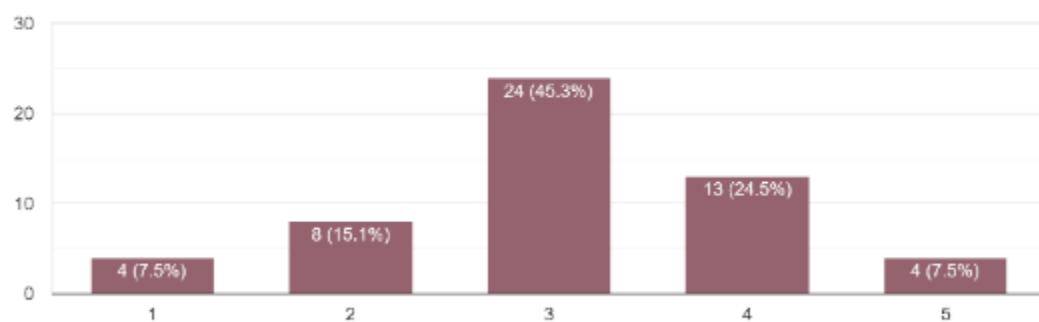
Menurut Anda apakah desain logo Punyanao sudah merepresentasikan brand Punyanao?

53 responses



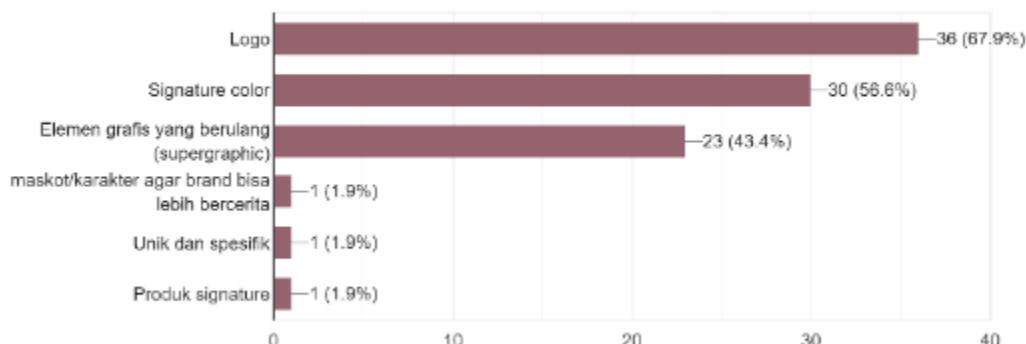
Apakah menurut Anda laman Instagram Punyanao sudah menampilkan identitas visual yang unik?

53 responses



Menurut Anda, elemen apa yang dapat membuat merek menjadi lebih mudah diingat?

53 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

Pilihlah jenis logo yang menurut Anda yang cocok bagi brand Punyanao

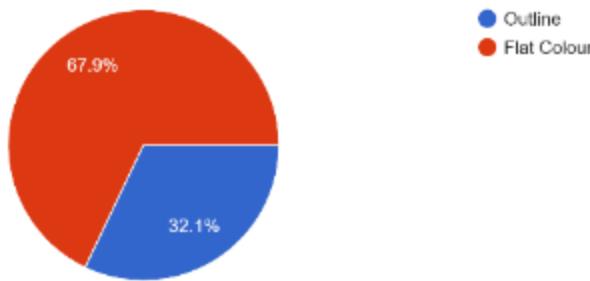
53 responses



- Logotype (logo tulisan nama/inisial saja)
- Logomark (logo gambar tanpa tipografi)
- Combination (kombinasi tulisan dan gambar)

Pilihlah jenis ilustrasi yang menurut Anda yang cocok bagi brand Punyanao

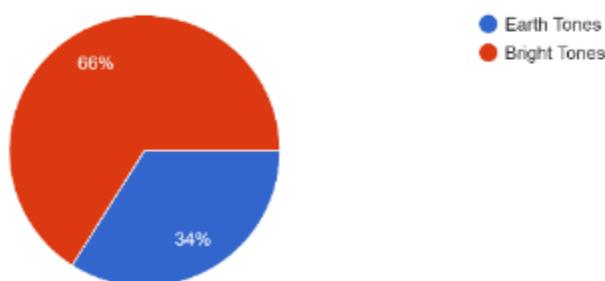
53 responses



- Outline
- Flat Colour

Pilihlah palet warna yang menurut Anda yang cocok bagi brand Punyanao

53 responses



- Earth Tones
- Bright Tones

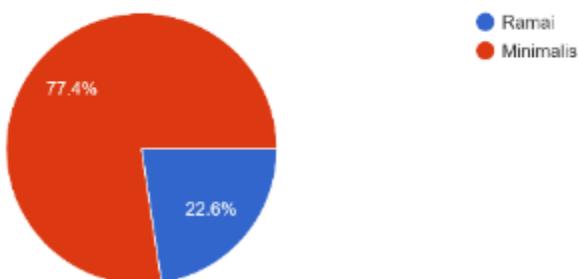


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

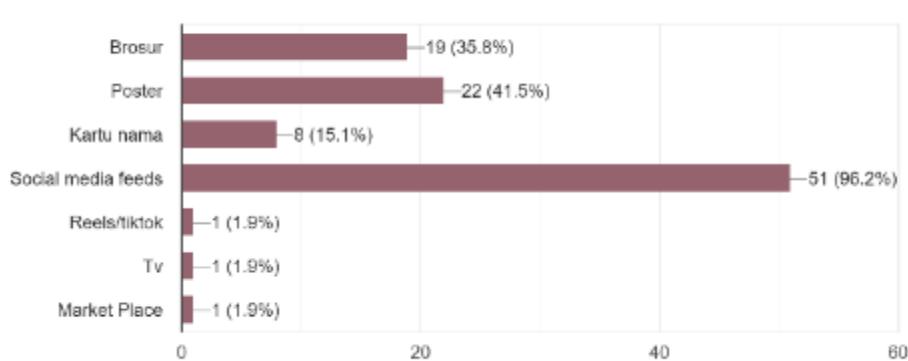
### Hak Cipta :

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

Pilihlah gaya desain yang menurut Anda yang cocok bagi brand Punyanao  
53 responses



Menurut Anda, media promosi apa yang tepat untuk mempromosikan Punyanao? (bisa memilih lebih dari satu)  
53 responses





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

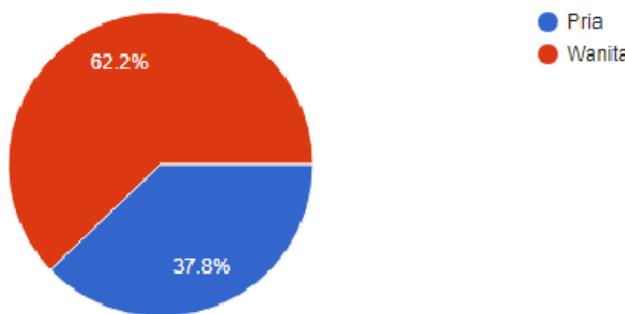
### Hak Cipta :

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

Lampiran 5 Hasil kuesioner *testing*

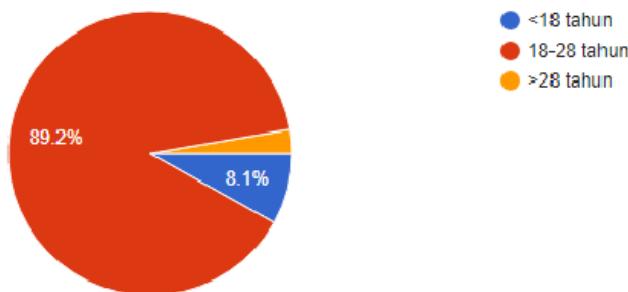
Jenis Kelamin

37 responses



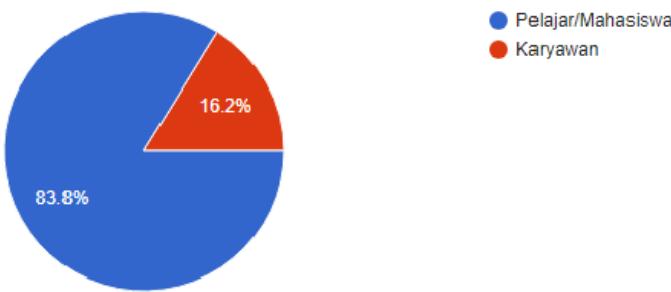
Usia

37 responses



Profesi

37 responses





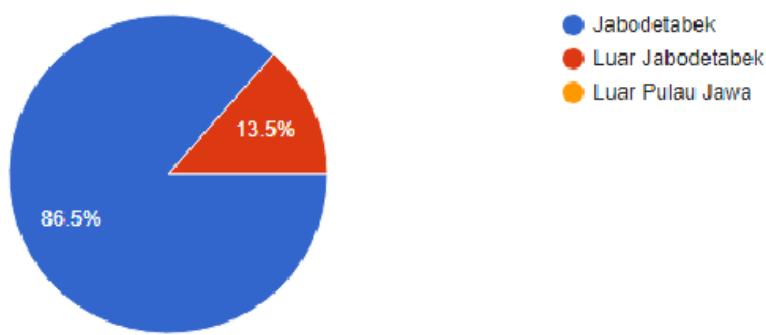
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

### Domisili saat ini

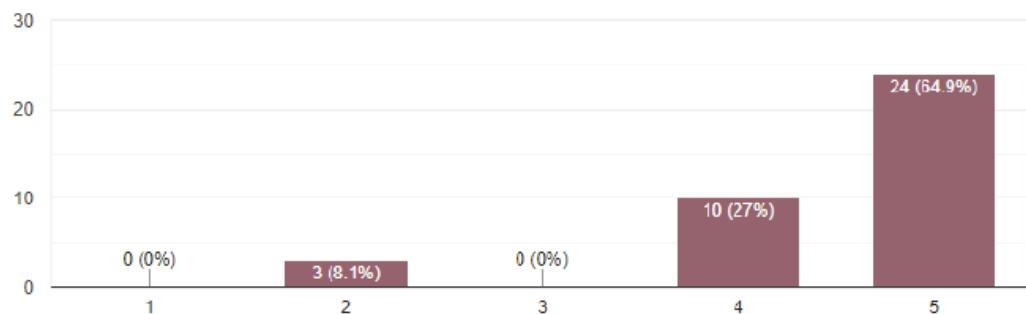
37 responses



Menurut Anda apakah desain logo Punyanao yang baru sudah menunjukkan tampilan yang menarik?

Copy

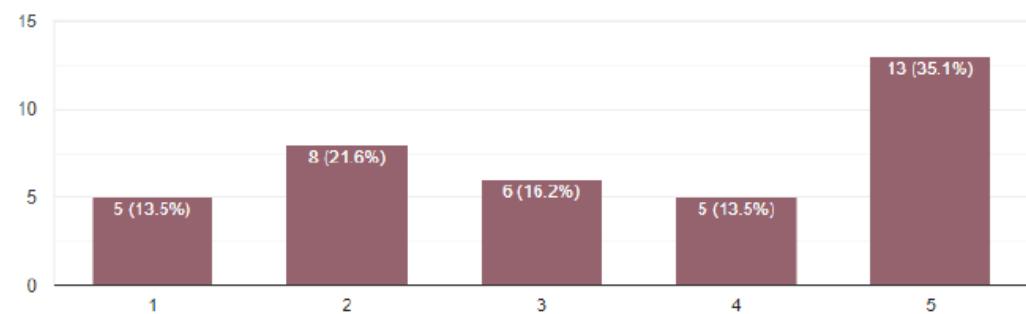
37 responses



Menurut Anda apakah desain logo Punyanao yang baru sudah menunjukkan citra vegan?

Copy

37 responses





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

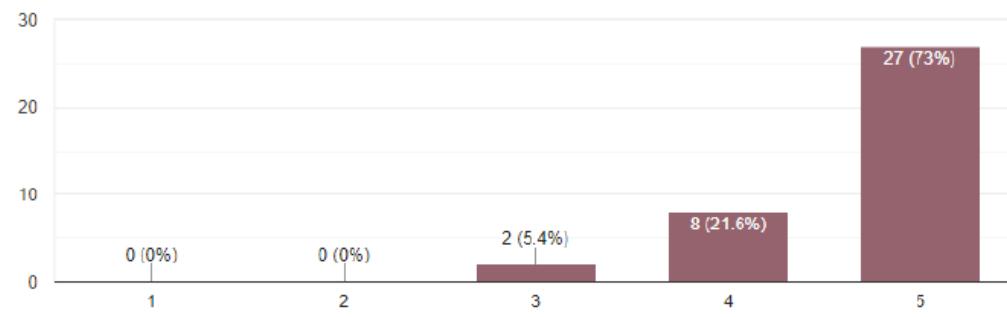
### Hak Cipta :

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 apakah desain elemen grafis PunyaNao sudah menunjukkan tampilan yang menarik?

[Copy](#)

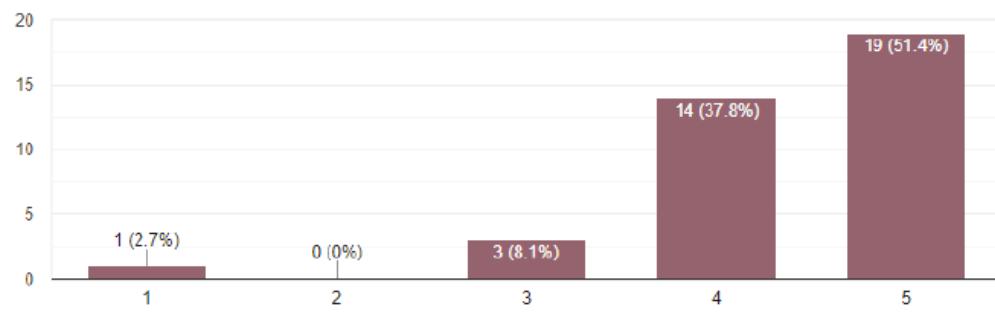
37 responses



Apakah menurut Anda tampilan laman Instagram berikut sudah menampilkan identitas visual yang menarik?

[Copy](#)

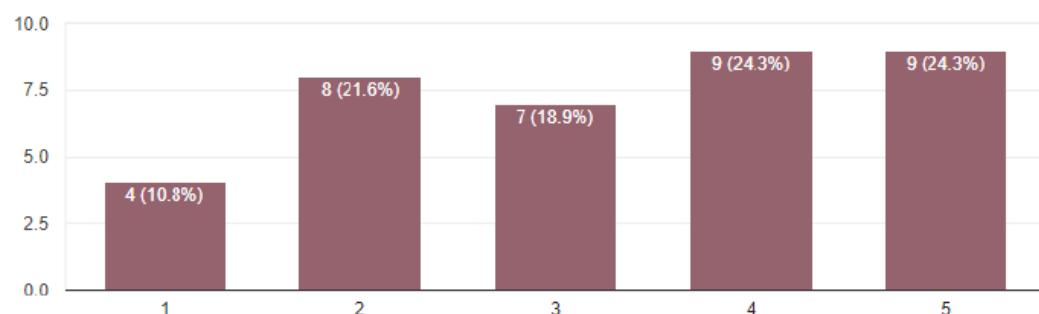
37 responses



Menurut Anda, apakah ketika melihat tampilan laman Instagram berikut Anda dapat menebak bahwa merek ini menawarkan produk vegan/berbahan non-hewani?

[Copy](#)

37 responses



Opini lonsumen mengenai keseluruhan rancangan

1. Ya
2. sudah



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

3. Ya, tampilan yang baru terlihat lebih menarik dengan berbagai desain dibanding hanya foto-foto saja.
4. Tampilan yang baru lebih menarik di mata target konsumen. mungkin refensi, namun saya suka tampilan yang lama, karena terlihat homemade.
5. iya
6. ya, rancangan tampilan instagram yang sekarang lebih mencerminkan brand vegan.
7. Ooh jelas
8. terlihat lebih menarik dibandingkan sebelumnya
9. Sudah sangat lebih menarik
10. Tampilan telah mencerminkan identitas baru
11. Ya, karena lebih tertata
12. Sudah
13. Jauh lebih baik. Lebih rapih dan ada sistem sehingga produk lebih menyakinkan untuk para pembeli.
14. ya sangat menarik dan sesuai dengan penggambaran konsep yang sesuai
15. Sangat setuju
16. Yang baru lebih menarik, tapi personally lebih suka yang lama
17. Yang baru cukup menarik
18. Yang baru sudah lebih menarik
19. terlihat lebih playful karena banyak menggunakan perpaduan elemen-elemen grafis
20. Sudah terlihat lebih baik dan profesional
21. Sudah menarik
22. Ga beda jauh sih cuma yg baru tu feeds langsung 3 dan emang lebih rapih aja
23. Tampilan lama memiliki daya tarik sendiri dan memberikan nilai bahwa cookies ini merupakan home made dan ada vibes kehangatan tersendiri, namun tampilan baru memang terlihat lebih rapih dan lebih profesional.
24. ya sudah sangat lebih baik
25. Sudah tampak lebih seperti bisnis kuki profesional
26. udh lebih lucu dan warna-warni
27. yang baru lebih lucu dan unik karena yang lama terlalu sepi
28. iya, sudah lebih menarik dan terlihat professional
29. sudah lebih rame dan eye-catching
30. dah lucu dan menarik
31. iya stuju
32. setuju
33. iya karena terlihat lebih teratur dan eye-catching, tapi mungkin sekilas keliatan kyk makanan kucing ya wkwkw. Tapi kalau ditambah tulisan deskripsi vegan mungkin ngebantu
34. terlihat lebih oke, warnanya juga lebih bagus dan teratur
35. Setuju, sudah lebih komprehensif



## © 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

Saran responden mengenai rancangan

1. sudah cukup
2. Menurut saya, desain saat ini sudah terlihat cukup menggambarkan elemen vegan.
3. maybe warna hijau nya dibuat lebih gelap? jadi seimbang sama unya Nao yg lain
4. tidak, tapi mungkin cukup ditambah elemen vegan lainnya
5. tidak
6. Jujur saya suka logo kucing :)
7. logo kurang merepresentasikan citra vegan friendly, tebal huruf pada logo sebaiknya diseragamkan
8. Tidak ada, desain sudah sangat baik
9. buat stiker gif! lucu xixi
10. Lebih ditambahkan info vegan nya seperti logo agar lebih mencolok
11. Tekankan pada branding bahwa kukis tsb vegan untuk menjual aspek "vegan" nya
12. Mungkin bentuk bulat di huruf "A" bisa terlihat elemen tanaman seperti di huruf "P"
13. Lebih ditekankan lagi elemen yang menunjukkan vegan nya
14. Kuatkan bagian vegan terutama di huruf O yg menggunakan ilustrasi kukis, menurut saya ga perlu ada paw kucing disana dan agak kurang cocok perpaduan huruf P yg daun dan O yg paw kucing, tapi overall bagus!!
15. Cookiesnya imo kurang appetizing. Mungkin kendala di foto produk kuenya. Mungkin biar keras vegannya, bisa eksplor visual yang minimalis banyak putihnya / elemen kayu yang menggambarkan alam instead of color block? Bisa studi branding produk vegan baik makanan atau barang fmfg lain. Contoh: Sukin, manic panic, dll
16. menguatkan element vegan
17. elemen kucing pada kukis vegannya jadi bikin salah fokus dan kurang merepresentasikan vegan
18. Komentar saya, elemen kucing dan cookies nya terlalu seimbang. Sehingga membuat orang awam yang melihat, lebih berpikir "ini makanan kucing yang sehat". Saran saya, elemen cookies dan vegan yang lebih ditonjolkan. Atau elemen cookies dan kucing dipadukan menjadi satu kesatuan. Mungkin kucing bisa dibuat menjadi maskot saja, yang tidak melulu ada di setiap postingan. Semangat kak, salam DKV 🐱
19. Belum ada
20. Elemen vegan masih minim. Mungkin coba ditambahkan daun di kepala kucing



## © 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

21. Dari aku sih cukup ya, mungkin biar kerasa vegan nya perbanyak colour pallet yg ijo ijo gt
22. '
23. tidak ada, sudah cukup bagus
24. udah lebih bagus, tapi gk terlalu keliatan vegan gitu
25. mungkin jgn terlalu nonjolin kucingnya karena nnti dikira cat food wkwkw
26. di akun ignya gk keliatan kalau itu kukis vegan kecuali pas ada tulisan vegannya
27. maskot kucingannya bisa dijadiin merch stiker
28. Sudah bagus, trus kembangkan lagi agar menjadi lebih baik
29. Tambahkan elemen vegan
30. sudah lucu dan menunjukkan kalau itu menjual kukis, tapi gak langsung tau itu kukis vegan
31. iya elemen vegannya kuatkan
32. saya sarankan untuk diberikan elemen grafis yang lebih nonjolin bahan non-hewani dan vegannya, tapi kalau dh final gapapa lah ya, nanti dibenerinnya.
33. kalau masih bisa, tambahin deskripsi kalau ini kukis vegan untuk manusia yaa
34. Kurangin ilustrasinya di beberapa postingan biar foto kukisnya lebih nonjol.  
Terus perjelas bahwa ini kukis vegan untuk orang. Mungkin untuk orang awam bisa ngira ini cat food hahaha. Tapi overall sudah lebih kuat identitasnya.

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

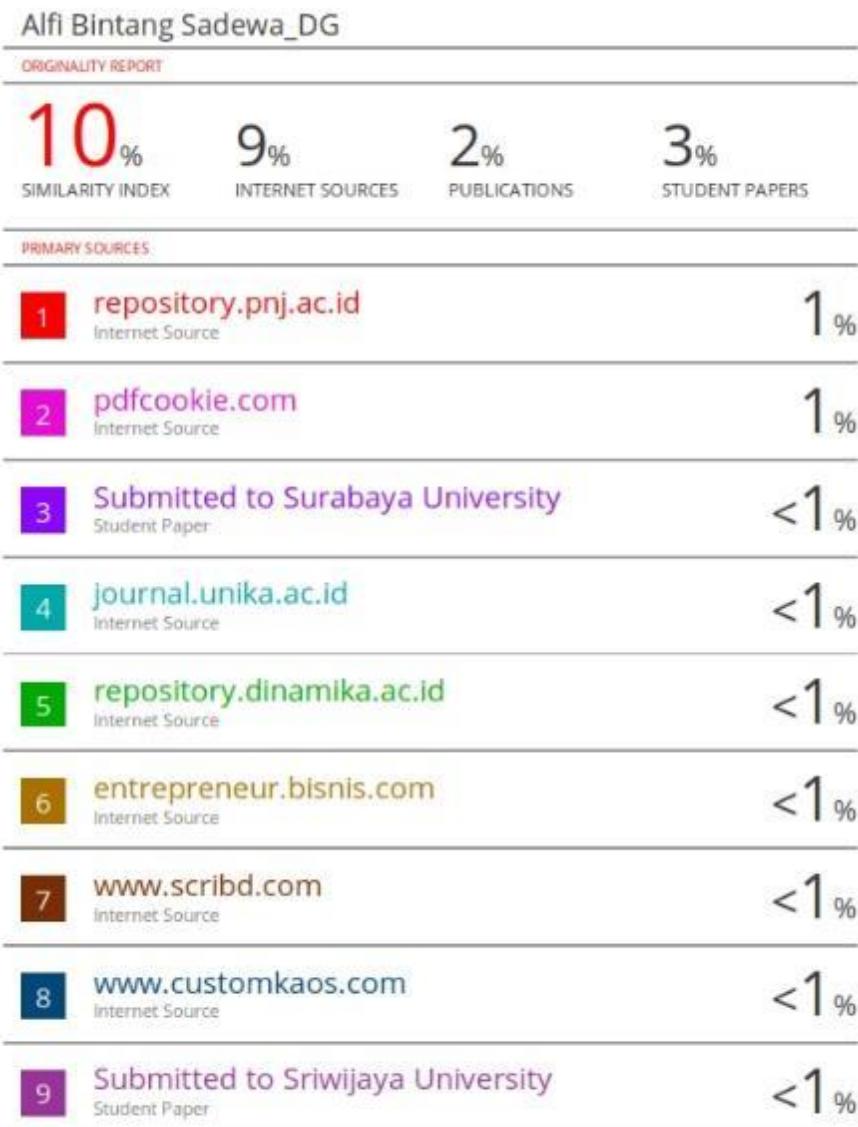


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

Lampiran 6 Hasil tes plagiarisasi





## © 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

10	docplayer.info Internet Source	<1 %
11	eprints.polsri.ac.id Internet Source	<1 %
12	id.123dok.com Internet Source	<1 %
13	digilib.isi.ac.id Internet Source	<1 %
14	www.taboomuskoka.com Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
16	repo.itera.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Binus University International Student Paper	<1 %
18	laakfkb.telkomuniversity.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.maranatha.edu Internet Source	<1 %
20	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to Sekolah Cikal Jakarta Student Paper	<1 %



## © 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

22	<a href="http://dgip.go.id">dgip.go.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://journal.ummat.ac.id">journal.ummat.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://palu.tribunnews.com">palu.tribunnews.com</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://eprints.kwikkiangie.ac.id">eprints.kwikkiangie.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://johannessimatupang.wordpress.com">johannessimatupang.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://pers.droneemprit.id">pers.droneemprit.id</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://dspace.ulii.ac.id">dspace.ulii.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://traveling.bisnis.com">traveling.bisnis.com</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://unkhair.ac.id">unkhair.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	Nabilah Charisma Azelia, Asidigisanti Surya Patria. "Perancangan Identitas Visual UMKM	<1 %



## © 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

Ecoprint Girly Lestari di Surabaya", Jurnal SASAK : Desain Visual dan Komunikasi, 2022  
Publication

34	dewey.petra.ac.id Internet Source	<1 %
35	ejournal.iisip.ac.id Internet Source	<1 %
36	ejournal.unp.ac.id Internet Source	<1 %
37	eprints.perbanas.ac.id Internet Source	<1 %
38	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
39	es.scribd.com Internet Source	<1 %
40	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
41	Djunaidi Djunaidi, Heri Subagyo. "Pengaruh Service Scape dan Brand Image Terhadap Kepuasan Konsumen di SK Coffee Lab Kota Kediri", Ekonika : Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri, 2020 Publication	<1 %
42	Lailatul Munawaroh, Ainur Rochmaniah. "Resepsi Konsumen terhadap Brand Image	<1 %



## © 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.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Produk Fashion Sophie Martin Paris", KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2017

Publication

43	eprints.akakom.ac.id Internet Source	<1 %
44	fpphpalapa.wordpress.com Internet Source	<1 %
45	journal.unair.ac.id Internet Source	<1 %
46	kc.umn.ac.id Internet Source	<1 %
47	Desta Bambangsastra, Tuti Nuraini. "KEJADIAN EXCESSIVE DAYTIME SLEEPINESS (EDS) DAN KUALITAS TIDUR PADA MAHASISWA KESEHATAN", Jurnal Keperawatan Indonesia, 2017 Publication	<1 %
48	EVA Zuraidah. "Analisis Strategi Pengembangan Koperasi Simpan Pinjam Pada PT.Simona dengan Metode SWOT", PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer, 2021 Publication	<1 %
49	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %



## © 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 wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Riwayat hidup



# ALFI BINTANG SADEWA

Illustrator & Graphic Designer

Jakarta, Indonesia | 5th January, 2001

### About me

Hi, I'm an illustrator and graphic designer who mainly creates digital painting for science communication or fanarts. My hobbies include drawing, reading, and indulging myself in ACG. I have a good interpersonal communication skill that helps me in teamwork. I also love learning new things and experimenting with new artstyles.

### Education

- Desain Grafis D4 – Politeknik Negeri Jakarta (2019 – now)
- SMAN 6 Jakarta (2016 – 2019)

### Experiences

- BKN Fest 2021  
BKN Fest 2021 was a band competition held by Badan Kebudayaan Nasional from October - November 2021. I was charged to handle the design of promotional Instagram feeds and other miscellaneous like signage and award board.

### Achievements

- Mural tiang JLNT Antasari 2018  
In 2018, I took part in painting the mural of Antasari overpass alongside my school extracurricular club. The theme of the mural was Jakarta culture.

### Languages

- Indonesian Native
- English Conversational

### Contacts

- +6285108835367
- Alfib5adewa@gmail.com
- spineless.chordate
- www.linkedin.com/in/alfib5adewa

### Hard skills

- Digital painting
- Vector art
- Traditional drawing

### Software skills

Tool	Rating
Sal 2	★★★★★
Illustrator	★★★★★
Indesign	★★★★★
Photoshop	★★★★★
After Effects	★★★★★

### Soft skills

Skill	Icon
Creative	
Communication	
Adaptability	
Teamwork	