



© 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

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN DESAIN *DISPLAY BOOTH* SEBAGAI *MEDIA BRANDING*
UMKM BASAFA**



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**
Oleh :
FAUZUL RAMADHAN
1906421016

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



Hak Cipta :

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

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain *Display Booth* Sebagai Media
Branding

UMKM Basafa

Penulis : Fauzul Ramadhan

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 18 Juli 2023
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds
NIP 198812152018032001

Dosen Pembimbing II

Rina Ningtyas, M.Si
NIP 198902242020122011



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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN *DISPLAY BOOTH* SEBAGAI MEDIA *BRANDING*
UMKM BASAFA

Oleh:

FAUZUL RAMADHAN
1906421016

Disahkan:

Depok, Juli 2023

Penguji I

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

Penguji II

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom
NIP. 197908032003122003

Ketua Jurusan
Teknik Grafika dan Penerbitan

Dra. Wiwi Prasastwinarti, 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 DESAIN *DISPLAY BOOTH* SEBAGAI *MEDIA BRANDING* UMKM BASAFA

adalah hasil karya saya.

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

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

Depok, 20 Juli 2023

Yang menyatakan,

Fauzul Ramadhan

1906421016



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

Industri kecantikan berkembang pesat berkat platform pasar digital yang mampu memperluas produk-produk kosmetik hingga pelosok dan mancanegara. Platform pasar digital juga mendorong tumbuhnya merek-merek kosmetik baru. Basafa adalah *brand* kosmetik dan kecantikan yang baru memulai usahanya di awal tahun 2023 ini dengan merilis produk pertamanya yaitu “Beauty Water” dan “Strong Acid Water”. Basafa berniat untuk melakukan promosi produk dan nama *brandnya* dengan mengikuti pameran atau *bazaar* UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang bakal diikutinya nanti, Basafa membutuhkan media *branding* dan *display booth* yang menarik para pengunjung untuk meningkatkan penjualannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat desain media *branding* yang akan digunakan oleh Basafa di *booth* yang mereka tempati. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini diawali dengan melakukan wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan melakukan studi pustaka untuk mendapatkan data. Data yang didapat dikelola menjadi arahan kreatif dan menghasilkan kata kunci *minimalist* dan *clean*. Tercipta konsep visual “*Minimalist Natural*” dari *key visual* berupa elemen daun, butiran air dan bentuk ombak. Font yang digunakan adalah *sans serif* untuk mendukung konsep *minimalist* dengan *readability* yang tinggi sehingga pengunjung tidak kesulitan saat membaca. Media utama dari perancangan adalah *backdrop banner* dengan media turunan cetak seperti X *banner*, *flyer* A5, kartu nama, dan *lanyard* sekaligus *id card*. Untuk media turunan digital berupa 3 post Instagram feed.

Kata kunci : desain, *display booth*, kecantikan, *media branding*

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

The beauty industry has been rapidly growing with digital marketplaces that can expand cosmetic products to even the most remote areas and overseas. Digital marketplaces also encourage the emergence of new cosmetic brands. Basafa is a new cosmetic and beauty brand that started its business in early 2023 by releasing the first products, "Beauty Water" and "Strong Acid Water." Basafa intends to promote the products and brand name by participating in upcoming UMKM (Small and Medium Enterprises) exhibitions or bazaars. To achieve this, Basafa needs attractive media branding and display booths to engage visitors and boost sales. The aim of this research is to create a media branding design that Basafa will use in the booth they occupy. The research method used is qualitative descriptive research. The process begins with interviews, questionnaires, documentation, and literature review to gather data. The collected data is then managed to form creative directions and generate minimalist and clean keywords. The resulting visual concept is called "Minimalist Natural," featuring elements such as leaves, water droplets, and wave shapes. A sans-serif font is used to support the minimalist concept with high readability, ensuring that visitors can easily read the content. The primary media in this design is the backdrop banner, complemented by print derivatives like X banners, A5 flyers, business cards, lanyards, and ID cards. Additionally, digital derivatives include 3 Instagram feed posts.

Key words : *beauty, design, display booth, media branding*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena atas izin-Nya lah laporan praktik industri ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tidak lupa shalawat dan salam tercurah kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, serta para pengikutnya. Tidak lupa juga terimakasih diucapkan kepada kedua orangtua yang telah memotivasi selama ini.

Tahap terakhir yang harus dilalui semua mahasiswa/i dalam perjuangan selama menempuh pendidikan di kampus Politeknik Negeri Jakarta tepatnya jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan adalah menulis skripsi. Oleh sebab itu, skripsi ini ditulis sebagai syarat untuk menempuh kelulusan.

Pada kesempatan ini ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada :

1. Bapak Dr. sc. Zainal Nur Arifin, Dipl. Eng. HTL. MT, selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M. M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Anggi Anggarini, M. Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds. selaku pembimbing materi pada penulisan skripsi ini.
5. Ibu Rina Ningtyas, M. Si. selaku pembimbing teknis pada penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Teknik Grafika dan Penerbitan khususnya dosen program studi Desain Grafis atas ilmu, pengetahuan, bimbingan, dan segala inspirasi yang telah diperoleh selama berkuliah di Politeknik Negeri Jakarta.
7. Kak Kesty selaku owner Basafa yang sudah membantu kelancaran skripsi ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

8. Falen, Rafli, Oji, Vaulin, dan Rani yang dari awal kuliah selalu saling memberikan dukungan dalam moral dan memotivasi dalam keadaan suka maupun duka.
9. Nida yang memberikan saran terkait desain grafis untuk Tugas Akhir ini.
10. Bang Farhan sebagai CEO Stapo Indonesia yang juga membantu kelancaran skripsi ini.
11. Teman-teman program studi Desain Grafis angkatan 2019 yang telah berjuang bersama dalam proses perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
12. Serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu disini.

Depok, Juli 2023

Fauzul Ramadhan



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 ISI

| | |
|---|-----------|
| LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR..... | i |
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR..... | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 15 |
| 1.1 Latar Belakang | 15 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 16 |
| 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan..... | 16 |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat | 17 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 18 |
| BAB II LANDASAN PERANCANGAN..... | 20 |
| 2.1 <i>Branding</i> | 20 |
| 2.1.1 Jenis Media Branding..... | 20 |
| 2.2 Booth Sebagai Media Branding | 23 |
| 2.3 Pameran..... | 24 |
| 2.3.1 <i>Display</i> | 25 |
| 2.3.2 Kualifikasi Desain <i>Display</i> | 25 |
| 2.4 Toko Ritel <i>Display</i> | 25 |
| 2.4.1 <i>Window Display</i> | 26 |
| 2.4.2 <i>In Store Display</i> | 27 |
| 2.5 Elemen Desain Grafis | 28 |
| 2.5.1 Warna | 28 |
| 2.5.2 Warna dalam Pengaruh Psikologi | 30 |
| 2.5.3 Fotografi..... | 31 |
| 2.5.3 Tipografi..... | 32 |
| 2.6 Teori Riset Desain..... | 34 |



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

| | |
|---|-----------|
| 2.6.1 <i>Design Thinking</i> | 34 |
| BAB III METODE PERANCANGAN..... | 36 |
| 3.1 Metode Riset Desain | 36 |
| 3.2 Metode Pengumpulan Data | 38 |
| 3.3 Data dan Analisis | 39 |
| 3.3.1 Profil Klien..... | 39 |
| 3.3.2 Product Knowledge..... | 39 |
| 3.3.3 Kompetitor | 40 |
| 3.3.4 Hasil Wawancara | 43 |
| 3.3.5 Consumer Insight | 44 |
| 3.4 Analisis Data | 45 |
| 3.5 Arahan Kreatif..... | 48 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN | 51 |
| 4.1 <i>Ideate</i> | 51 |
| 4.1.1 <i>Mind Map</i> | 51 |
| 4.1.2 <i>Keyword</i> | 52 |
| 4.1.3 <i>Moodboard</i> | 53 |
| 4.2 Prototype | 53 |
| 4.2.1 Tahap Sketsa | 54 |
| 4.2.2 Desain Komprehensif..... | 56 |
| 4.2.3 Desain Terpilih..... | 60 |
| 4.3 Media Turunan | 63 |
| 4.3.1 Media Cetak | 63 |
| 4.3.2 Media Digital | 71 |
| 4.3.3 Pertimbangan Produksi | 71 |
| 4.3.4 <i>Testing</i> | 72 |
| BAB V KESIMPULAN | 73 |
| 5.1 Simpulan | 73 |
| 5.2 Saran..... | 74 |
| DAFTAR REFERENSI | 75 |

LAMPIRAN..... 78



© 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





Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 <i>Backdrop Banner</i> | 21 |
| Gambar 2. 2 Contoh Media Promosi <i>Standing Banner</i> | 22 |
| Gambar 2. 3 <i>Lanyard dan Id Card</i> | 22 |
| Gambar 2. 4 <i>Flyer</i> | 23 |
| Gambar 2. 5 <i>Window Display</i> | 26 |
| Gambar 2. 6 <i>In-Store Display</i> | 28 |
| Gambar 2. 7 Warna Premier..... | 29 |
| Gambar 2. 8 Warna Sekunder..... | 29 |
| Gambar 2. 9 Warna Tersier..... | 30 |
| Gambar 2. 10 Warna Netral..... | 30 |
| Gambar 2. 11 <i>Earth Tone</i> | 30 |
| Gambar 2. 12 Contoh Fotografi Pada Media Promosi..... | 32 |
| Gambar 2. 13 <i>Font Serif</i> | 33 |
| Gambar 2. 14 <i>Font Sans Serif</i> | 33 |
| Gambar 2. 15 <i>Font Dekoratif</i> | 34 |
| Gambar 2. 16 Tahap <i>Design Thinking</i> | 35 |
| | |
| Gambar 3. 1 Logo <i>UMKM Basafa</i> | 39 |
| Gambar 3. 2 Produk <i>Face Mist Mineral Botanica</i> | 41 |
| Gambar 3. 3 Produk <i>Face Mist Brunbrun</i> | 42 |
| Gambar 3. 4 Produk <i>Face Mist DeeVa Derma Soft Skin</i> | 43 |
| | |
| Gambar 4. 1 <i>Mind Map</i> | 52 |
| Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> | 53 |
| Gambar 4. 3 <i>Sketsa Alternatif 1</i> | 54 |
| Gambar 4. 4 <i>Sketsa Alternatif 2</i> | 55 |
| Gambar 4. 5 <i>Sketsa Alternatif 3</i> | 55 |



© 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. 6 Desain Komprehensif 1 | 56 |
| Gambar 4. 7 <i>Mockup Design</i> 1..... | 57 |
| Gambar 4. 8 Desain Komprehensif 2..... | 58 |
| Gambar 4. 9 <i>Mockup Design</i> 2..... | 58 |
| Gambar 4. 10 Desain Komprehensif 3..... | 59 |
| Gambar 4. 11 <i>Mockup Design</i> 3..... | 60 |
| Gambar 4. 12 Desain Komprehensif Terpilih..... | 61 |
| Gambar 4. 13 Tipografi..... | 61 |
| Gambar 4. 14 Warna | 62 |
| Gambar 4. 15 <i>Final Art Work</i> | 62 |
| Gambar 4. 16 <i>Final Art Work Display Booth</i> | 63 |
| Gambar 4. 17 Media Cetak <i>X Banner</i> | 64 |
| Gambar 4. 18 <i>Mockup X Banner</i> | 65 |
| Gambar 4. 19 Media Cetak <i>Wheel of Fortune</i> | 66 |
| Gambar 4. 20 Media Cetak <i>Flyer</i> | 67 |
| Gambar 4. 21 <i>Mockup Design Flyer</i> | 67 |
| Gambar 4. 22 Media Cetak Kartu Nama..... | 68 |
| Gambar 4. 23 <i>Mockup Design</i> Kartu Nama..... | 69 |
| Gambar 4. 24 Media Cetak <i>Lanyard & ID Card</i> | 70 |
| Gambar 4. 25 <i>Design Mockup Lanyard & ID Card</i> | 70 |
| Gambar 4. 26 Media Digital <i>Instagram Feed</i> | 71 |
| Gambar 4. 27 <i>Design Mockup Instagram Feed</i> | 71 |



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Matriks SWOT..... | 47 |
| Tabel 3. 2 Arahan Kreatif..... | 49 |
| Tabel 4. 1 <i>Keyword</i> | 52 |





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Lembaran Bimbingan Tugas Akhir..... | 78 |
| Lampiran 2 Consumer Insight..... | 80 |
| Lampiran 3 Riset Desain Booth..... | 83 |
| Lampiran 4 Transkrip Wawancara..... | 84 |
| Lampiran 5 Dokumentasi Klien..... | 86 |
| Lampiran 6 Bukti Cek Plagiarisme..... | 88 |
| Lampiran 7 Riwayat Hidup..... | 92 |



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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rudjito mengungkapkan UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) berperan penting dalam usaha perekonomian di negara Indonesia, mulai dari terciptanya sisi lapangan kerja yang luas hingga sisi jumlah usahanya (Solang dkk., 2019). Berdasarkan data Badan Koordinasi Penanaman Modal UMKM memiliki kontribusi terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) yaitu sebesar 61,97% dari total PDB nasional atau setara dengan Rp8.500 triliun pada tahun 2020 (Zakawali, 2022).

Industri kecantikan berkembang pesat berkat platform pasar digital yang mampu memperluas produk-produk kosmetik hingga pelosok dan mancanegara. Platform pasar digital juga mendorong tumbuhnya merek-merek kosmetik baru. Data Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2021 mengungkapkan industri kosmetika yang mencakup sektor industri farmasi, kimia dan obat tradisional mengalami pertumbuhan hingga 9,61%. BPOM juga mencatat industri kosmetik mengalami kenaikan jumlah perusahaan hingga 20,6%. Sepanjang 2021 hingga Juli 2022, industri kosmetik mengalami penambahan dari 819 menjadi 913. Peningkatan industri kosmetik tersebut didominasi oleh UMKM, yakni sebesar 83% (Makmun, 2022). Dengan peningkatan industri kosmetik UMKM yang melesat, maka dibutuhkan strategi pemasaran yang mampu bersaing.

Peningkatan minat terhadap dunia kecantikan menjadikan event-event seperti beauty bazaar sebagai pusat perhatian dalam industri kecantikan beberapa tahun terakhir. Dengan berbagai macam produk kecantikan yang ditawarkan saat *beauty bazaar* menjadikannya sebagai tempat yang populer bagi mereka yang ingin menjelajahi tren terbaru dalam dunia kecantikan dan menjadi strategi yang efektif untuk meraih keuntungan yang lebih besar (Ramadhan, 2022).

Pada bazaar atau pameran, setiap tenant akan menggunakan *booth* untuk *display* produknya. Penggunaan *booth* berfungsi sebagai media promosi, *branding*,

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

alat penjualan dan memberikan materi informasi yang berkaitan dengan produk yang ditampilkan di *booth*. Selain itu, dengan maraknya orang-orang yang berlomba untuk dapat mempromosikan produknya di event maupun di bazar. *Booth* juga memiliki fasilitas untuk dapat berhubungan langsung dengan para calon konsumen atau konsumen produk tersebut. Merancang *display booth* juga harus dilakukan dengan teliti seperti penempatan rak *display*, produk disusun dengan rapi, dan menaruh sign dengan benar agar calon konsumen tertarik. (Nuzul & Adiani, 2022; Palim, dalam Reza, 2019)

Basafa adalah UMKM brand kosmetik yang membuat produk kecantikan wajah, saat ini memiliki produk baru yang ingin dipasarkan yaitu "Beauty Water" dan "Strong Acid Water" yang bermanfaat untuk merawat wajah.

Sebagai UMKM yang baru merintis di tahun 2023, Basafa belum memiliki *brand awareness* yang kuat. Oleh karena itu, Basafa berencana untuk mempromosikan produknya dengan mengikuti bazaar atau pameran yang berkaitan dengan kecantikan. Pada event pameran kecantikan di Jabodetabek, Basafa akan mengisi slot tenant untuk mempromosikan produk terbarunya. Untuk itu Basafa membutuhkan desain *display booth* yang dapat menjadi media branding. Berdasarkan permasalahan di atas, maka perancangan *display booth* sebagai media promosi Basafa penting untuk dilakukan. Oleh karena itu, judul tugas akhir ini adalah “Perancangan Display Booth Sebagai Media Branding UMKM Basafa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang didapat adalah: Bagaimana membuat perancangan media *branding booth* untuk bazar yang akan diikuti oleh Basafa agar meningkatkan *brand awareness* dan menarik para *target audience*?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam penyusunan Tugas Akhir ini berfokus pada Perancangan Display Booth Sebagai Media Branding UMKM Basafa dengan

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

membatasi masalah yang dipaparkan agar pembahasan Tugas Akhir ini tidak meluas. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Proses perancangan desain media promosi Basafa untuk bazar.
2. Penggunaan dan pengaplikasian prinsip dan elemen desain grafis pada perancangan desain media promosi Basafa untuk *bazaar*.
3. Penerapan media desain turunan pada perancangan media promosi untuk *bazaar*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari proses pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Display Booth Sebagai Media Branding UMKM Basafa adalah sebagai berikut:

1. Membuat perancangan desain media *branding* untuk event bazar terdekat. Media promosi yang akan dibuat adalah *backdrop banner, flyer, wheel of fortune*, kartu nama dan *lanyard*.
2. Mengaplikasikan pengetahuan ilmu desain grafis ke dalam karya media *branding* untuk *display booth* UMKM Basafa.
3. Mengaplikasikan perancangan desain yang sudah dibuat ke dalam media branding turunan yang berbentuk digital atau *mockup*.

Manfaat yang ingin dicapai dari proses pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Display Booth Sebagai Media Branding UMKM Basafa adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk klien/*user*
Perancangan *display booth* sebagai media *branding* ini dapat digunakan untuk *event* atau bazaar yang akan diikuti dan menjadi sarana media *branding* yang baik untuk klien agar bisa memperkenalkan *brand* atau produknya kepada calon konsumen/*target audience*.
2. Manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan
Perancangan *display booth* sebagai media *branding* UMKM Basafa ini dapat menjadi referensi maupun informasi yang berhubungan dengan Tugas Akhir atau

karya ilmiah dan agar mahasiswa atau peneliti lainnya dapat meneruskan atau memperbaiki penelitian ini dalam penelitian selanjutnya.

3. Manfaat untuk desain grafis

Perancangan *display booth* sebagai media *branding* UMKM Basafa ini dapat menjadi salah satu referensi *display booth* lainnya dengan memperhatikan aspek desain dari segi visual, pemilihan tipografi, layout, warna, dan pemilihan media yang sesuai dengan tema pameran atau bazaar.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini memiliki susunan penulisan yang sistematis, maka dibuatlah sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang mengapa diperlukan desain *booth* untuk UMKM Basafa dan juga terdapat ruang lingkup pembahasan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang teori-teori yang dapat mendukung jalannya proses “Perancangan *Display Booth* Sebagai Media *Branding* UMKM Basafa” yang bersumber dari buku dan jurnal ilmiah desain. Teori yang digunakan adalah teori umum mengenai desain grafis, teori khusus yang membahas tentang media *branding* dan teori khusus tentang pameran serta *display booth* yang akan menjadi topik untuk Tugas Akhir ini. Berdasarkan teori-teori tersebut maka dapat menjadi solusi dari masalah yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir ini yaitu “Perancangan *Display Booth* Sebagai Media *Branding* UMKM Basafa”.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana metode analisis yang digunakan untuk merancang *display booth* sebagai media *branding* UMKM Basafa beserta hasil riset dengan metode wawancara, observasi, dan studi literatur serta analisis dari hasil riset tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Pada bab ini meliputi hasil dan pembahasan desain. Pembahasan desain berisikan dari pengembangan konsep yang dilakukan secara bertahap, mulai dari pengembangan ide, *brainstorming & mindmapping*, mencari *key visual* atau membuat *moodboard*, pembuatan sketsa, pembuatan desain komprehensif beserta alternatif desain hingga finalisasi desain dengan menerapkan prinsip dan elemen desain. Desain yang dipilih akan dijelaskan alasan memilih secara rinci, kemudian desain yang terpilih sebagai desain utama akan diterapkan ke media pendukung dan pertimbangan produksi dalam Tugas Akhir ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil karya desain yang telah dibuat sebagai media *branding* untuk desain *display booth* UMKM Basafa, dan saran yang didapat dari penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

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



Hak Cipta :

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

BAB V KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari proses Perancangan Desain *Display Booth* Media *Branding* UMKM Basafa yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses Perancangan Desain *Display Booth* Sebagai Media *Branding* diawali dari mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh klien, kemudian melakukan sebuah riset serta mengumpulkan data sekaligus fakta lalu diolah menjadi matriks SWOT dan arahan kreatif untuk membuat konsep visual. *Mindmap* dan *moodboard* dibuat bertujuan untuk mendapatkan *key word* dan *key visual*. Proses selanjutnya membuat 3 sketsa dari *key visual* yang sudah didapat lalu dipilih 1 sketsa terbaik untuk dibuat menjadi desain komprehensif dan terpilih tema “*Minimalist Natural*” yang menjadi desain utama *display booth*. Lalu desain utama akan menjadi *final art work* untuk diimplementasikan pada media utama dan media turunan.
2. Elemen desain grafis yang diterapkan pada perancangan desain *display booth* ini adalah dominasi butiran air dan daun, juga aksent ombak sebagai pendukung nuansa yang segar. Penggunaan elemen warna biru muda dan turunannya cocok untuk desain terlihat lebih bersih. Penggunaan tipografi *sans serif* membuat kesan modern. Penempatan tata letak menggunakan *white space* agar desain memberi kesan *minimalist*.
3. Material yang digunakan pada perancangan desain *display booth* sebagai media *branding* UMKM Basafa adalah kertas albatros, *art paper* 120gsm untuk *flyer* and kartu nama, *polyster tissue* untuk tali *lanyard* dan kertas pvc. Papan, *stopper*, *stand* aluminium. Untuk desain yang akan dicetak perlu menggunakan warna CMYK untuk hasil yang lebih maksimal.



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

5.2 Saran

Saran agar Perancangan Desain *Display Booth* Sebagai *Media Branding* UMKM Basafa dengan lebih baik untuk pengembangan dan penelitian serupa ke depannya yaitu:

1. Saran untuk mahasiswa

Saran untuk mahasiswa yang ingin dan/atau sedang melakukan penelitian terkait desain media promosi dan media *branding* untuk *display booth* agar melakukan riset lebih luas dan dalam terkait solusi dari permasalahan yang perlu diselesaikan dengan desain grafis, juga melakukan riset terkait target market secara lebih mendetil agar hasil dari observasi dan dokumentasi yang lebih maksimal, dan juga mengenal lebih banyak tentang *display booth* sebelum ingin dan/atau sedang melakukan penelitian serta memperbanyak diskusi dengan pihak yang memiliki pengetahuan di bidang *display booth*.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

DAFTAR REFERENSI

- Atintri, A., & Kamal, M. nasrul. (2020). PERANCANGAN VIDEO PROMOSI RCM DJ SCHOOL DI KOTA PADANG. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 263. <https://doi.org/10.24036/dekave.v10i2.108163>
- Bailey, S., & Baker, J. (2022). *Visual Merchandising for Fashion* (2 ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Boka, R. M. B., Saerang, D. P. E., & Arie, F. V. (2019). Pengaruh Tata Letak Toko dan Tampilan Interior Terhadap Keputusan Pembelian Pelanggan di Multimart Tomohon. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Dlomah, M. (2020). *Analisis Konsep Brand Identity Batik Ponoragan Sebagai Salah Satu Identitas Kabupaten Ponorogo* [Thesis]. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Finthariasari, M., Ekowati, S., & Krisna, R. (2020). Pengaruh Kualitas Produk, Display Layout, dan Variasi Produk Terhadap Kepuasan Konsumen. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 8(2), 149–159. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v8i2.1081>
- Fitriah, M. (2018). *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Deepublish.
- Hanif, M. B., Rifai, A., Setiaji, G. G., & Gunata, K. P. (2022). Pemanfaatan Desain Flyer Untuk Meningkatkan Pemasaran Produk Pada Forum Koperasi dan Usaha Mikro Kecamatan Semarang Lor. *Jurnal Tematik*, 4(2).
- Husna, H. Y. (2022). *Pengaruh Display Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada MR.DIY Cabang Kota Duri Riau* [Thesis]. Universita Islam Riau.
- Intansari, N. M. (2020). *Pengaruh Visual Merchandising, Product Display, dan Store Atmosphere Terhadap Impulse Buying Pada Ritel Miniso di Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Maharani, P. A. (2023). *Pentingnya Pameran bagi Pelaku Bisnis* [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/nstx5>
- Makmun, N. (2022). *Industri Kecantikan Tumbuh Pesat Berkat Platform Digital*. Investor.Id. <https://investor.id/business/309488/industri-kecantikan-tumbuh-pesat-berkat-platform-digital>
- Maryati, D., & Erveni. (2020). Pengaruh Price Discount dan In-store Display Terhadap Impulse Buying Pada Labello Store Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis Eka Prasetya : Penelitian Ilmu Manajemen*, 6(1), 34–43. <https://doi.org/10.47663/jmbep.v6i1.33>
- Mediana, N., Putra, I. D., & Khomariah, S. H. (2023). Perancangan Ulang Identitas Visual dan Promosi La La Land Baby & Kids Clothing. *e-Proceeding of Art & Design, No.10*, 3439.



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

- Natalie, G. (2020). *Peranan Penting Visual Merchandising Dalam Branding Fashion Bisnis Budaya Ready To Wear. 1.*
- Nuzul, M. K., & Adiani, N. (2022). *Desain Sarana Display Dan Penyimpanan Produk Pameran Aksesoris (Studi Kasus: UMKM Aksesoris Di Mojokerto). 10(1).*
- Patria, A. S., & Kristiana, N. (2022). *Tipografi (1 ed.)*. Penerbit Lakeisha.
- Rahmadani, F., & Andrini, S. (2021). Strategi Public Relations dalam Membangun Citra Perusahaan Melalui Pameran Indonesia International Motor Show (IIMS). *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(01), 38–59.* <https://doi.org/10.33633/ja.v4i01.4203>
- Ramadhan, B. (2022). *Perkembangan Industri Kecantikan Terus Meningkatkan Secara Signifikan.* Republika. <https://ameera.republika.co.id/berita/rhsl94330/perkembangan-industri-kecantikan-terus-meningkat-secara-siginifikan>
- Reza, M. (2019). *Perancangan Display Booth Sebagai Media Promosi Sad Cat Club [Thesis]*. Politeknik Negeri Jakarta.
- Rezky, S. F., Sirait, A., Apdilah, D., & Simangunsong, P. (2022). *Buku Ajar Desain Grafis I*. CV. Cattleya Darmaya Fortuna.
- Sampingan, B. (2021, November 11). *Visual Merchandiser: Tugas dan Manfaatnya untuk Bisnis Retail*. Staffinc.co. <https://staffinc.co/post/visual-merchandiser>
- Sari, R. (2022, September 30). *Pentingnya Warna dalam Desain Kosmetik untuk Logo Maupun Kemasan.pdf*. mashmoshem.co.id. <https://mashmoshem.co.id/warna-dalam-desain-kosmetik/>
- Solang, F. S., Kaawoan, J. E., & Sumampow, I. (2019). Strategi Dinas Koperasi dan Usaha Kecil Menengah Dalam Pemberdayaan Usaha Kecil Menengah Masyarakat di Kabupaten Minahasa Selatan. *Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan, 3(3), 1–10.*
- Sonata, I. (2019). Pengaruh Price Discount dan In-store Display Terhadap Keputusan Impulse Buying Pada Produk Miniso. *Jurnal Riset Manajemen & Bisnis, 46–53.* <https://doi.org/10.30743/jrmb.v4i1.1393>
- Supriatna, B. (2019). *Perancangan Rebranding Merubah Citra Gitar Allegro [Thesis]*. Universitas Pasundan.
- Sutanti, T., & Martadi. (2023). *Desain Maskot Bank Sampah Sumber Makmur Kelurahan Ganungkidul Nganjuk. 1(1).*
- Syahrial, A. S. (2019). Pengaruh Komposisi Warna & Objek Pendukung Pada Window Display Terhadap Customer Perceived Value Dari Produk Batik Keraton Yogyakarta. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior, 6(1), 31–45.* <https://doi.org/10.24821/lintas.v6i1.3046>
- Wara, F. A., & Silva, Y. O. D. (2023). Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Koperasi (MOKO). *Techno.Com, 22(1), 215–222.* <https://doi.org/10.33633/tc.v22i1.7067>
- Zakawali, G. (2022, Desember). *Proyeksi UMKM 2023, Jadi Tulang Punggung*



Ekonomi Nasional! store.sirclo.com. <https://store.sirclo.com/blog/proyeksi-umkm-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

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembaran Bimbingan Tugas Akhir

| LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR | | | |
|---|-------------------|--|--|
| PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS | | | |
| JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | | | |
| POLITEKNIK NEGERI JAKARTA | | | |
| NAMA MAHASISWA | | Fauzul Ramadhan | |
| NAMA PEMBIMBING | | Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds | |
| JUDUL TUGAS AKHIR | | Perancangan Display Booth Sebagai Media Branding UMKM Basafa | |
| KETERANGAN: | | | |
| 1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa | | | |
| 2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing | | | |
| 3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang | | | |
| BIMBINGAN KE- | TANGGAL BIMBINGAN | KOMENTAR PEMBIMBING | RENCANA PROGRESS/REVISI* |
| 1 | 04 April 2023 | 1. Mengubah paragraf kalimat-kalimat yang masih berantakan 2. Menambahkan cerita tentang kebutuhan booth Basafa 3. Menambahkan kalimat penutup di bab I | Merevisi bab I bagian latar belakang |
| 2 | 06 April 2023 | 1. Memperbaiki intro dan ending pada bab I 2. Menambahkan informasi tentang pentingnya display booth yang baik 3. Menghapus detail produk untuk dimasukkan ke product knowledge 4. Menambahkan media turunan di bab I | Merevisi bab I bagian latar belakang lalu bisa dilanjutkan ke bab II |
| 3 | 30 April 2023 | 2.1 s/d 2.4 OK yaa.. tapi masih perlu ditambah lagi.. media branding/media promosi yang menjadi TAmu, misalnya backdrop, x banner, branding sticker (yang suka ada di pilar, meja, rak), wiggle2 yang pop up, atau media lainnya yang bakal kepake di booth. Subbab 2.5 - untuk warna, tambahin psikologi warna, bisa juga warna untuk produk kosmetik - ilustrasi --> apakah nanti kamu akan pakai ilustrasi di TA? kalau ga pake, ga usah ada teori ini lainnya | Merevisi bagian sub-bab dari Bab II |
| 4 | 3 Mei 2023 | sementara udah OK yaa | Bab II diacc dan melanjutkan ke Bab III |
| 5 | 12 Mei 2023 | merombak kuesioner | kuesioner dirombak dan melanjutkan Bab III |
| 6 | 16 Mei 2023 | Memperbaiki bagian data analisis Merombak bagian analisis SWOT dan arahan kreatif di bab III | Merevisi bagian data dan analisis sekaligus analisis SWOT |
| 7 | 17 Mei 2023 | Analisis SWOT belum mendapatkan benang merahnya | Merevisi bagian analisis SWOT |
| 8 | 18 Mei 2023 | Analisis SWOT diterima dan acc bab III | |



© 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

| | | | |
|----|--------------|---|--|
| 9 | 10 Juni 2023 | desain masih plain karena permainan eksplorasi layout masih minim dan mindmap & moodboard juga belum dieksplor banyak | merombak seluruh hasil desain komprehensif |
| 10 | 13 Juni 2023 | desain sudah lebih baik dr sebelumnya, coba buat desain mock up | membuat mock up |
| 11 | 14 Juni 2023 | ACC media utama, lanjut ke media turunan | merubah desain alternatif ketiga |
| 12 | 16 Juni 2023 | media turunan dan media digital sudah OK semua ya | melanjutkan penulisan bab 4 dan bab 5 |

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Fauzul Ramadhan

NAMA PEMBIMBING Rina Ningtyas, [M.Si](#)

JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Display Booth Sebagai Media Branding UMKM Basafa

KETERANGAN:

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

| BIMBINGAN KE- | TANGGAL BIMBINGAN | KOMENTAR PEMBIMBING | RENCANA PROGRESS/REVISI* |
|---------------|-------------------|---|---------------------------------|
| 1 | 18 Mei 2023 | Perhatikan untuk rata kanan kiri atau spasi yaa | revisi penulisan rata dan spasi |
| 2 | 19 Mei 2023 | Dibuat daftar refrensinya lebih ke kanan | |

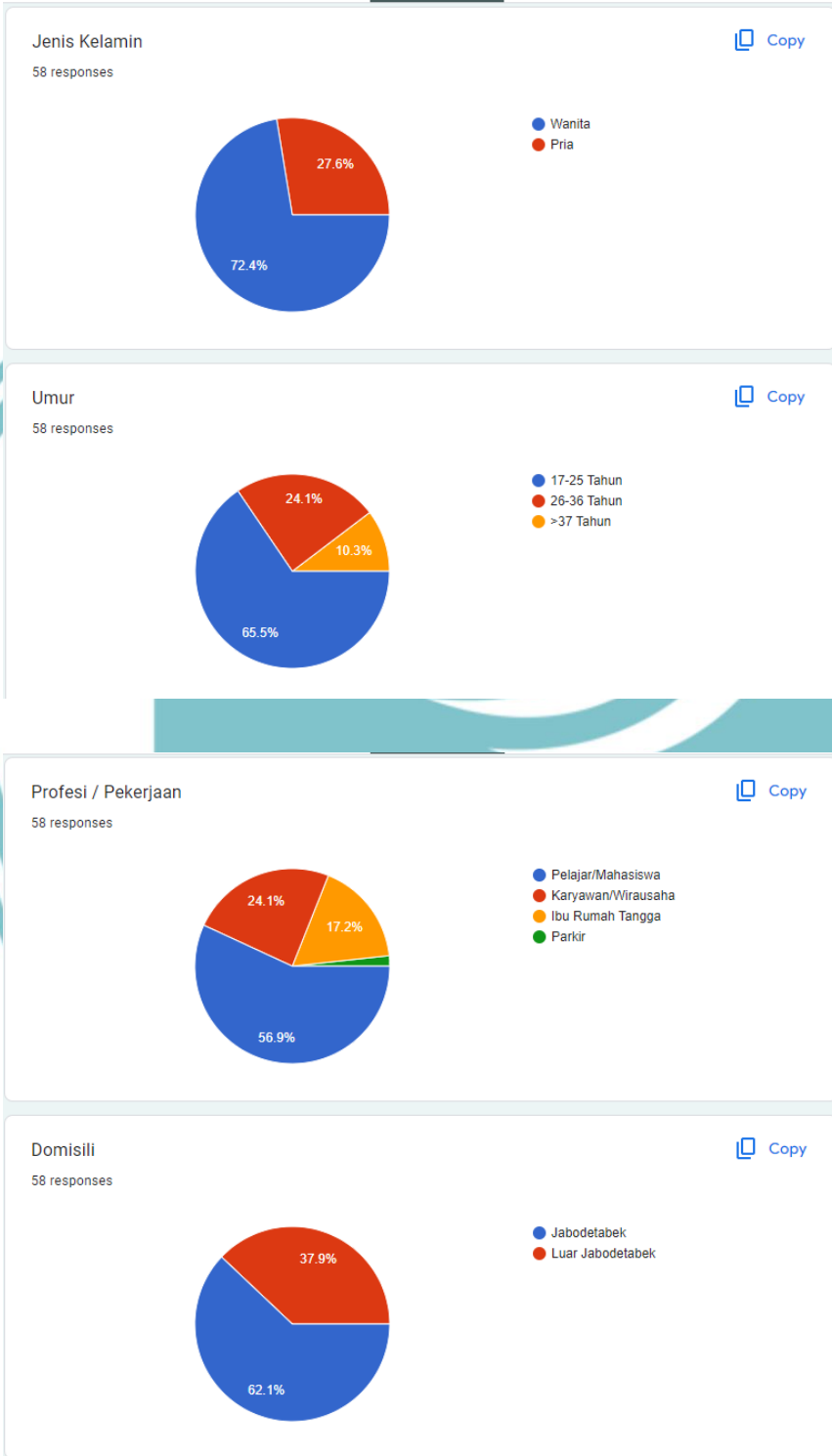
NEGERI
JAKARTA



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

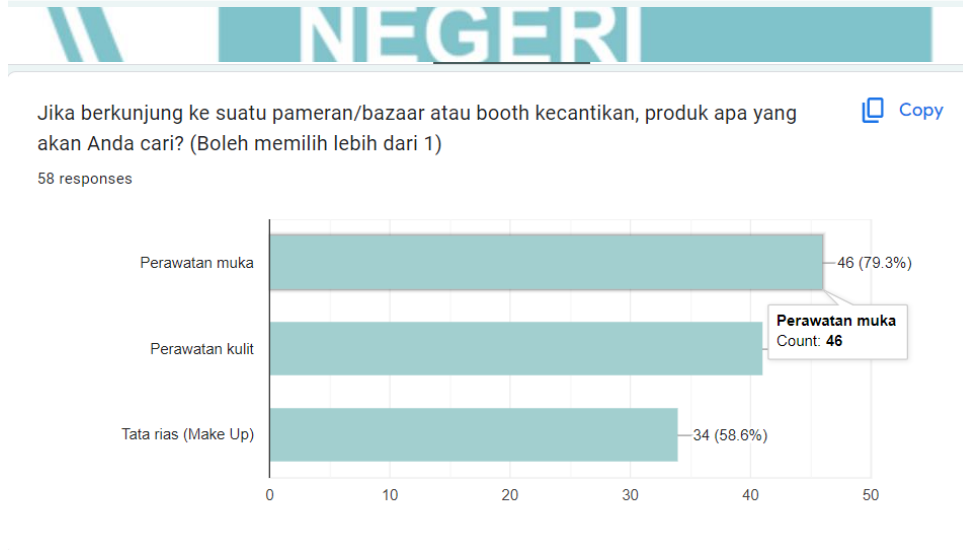
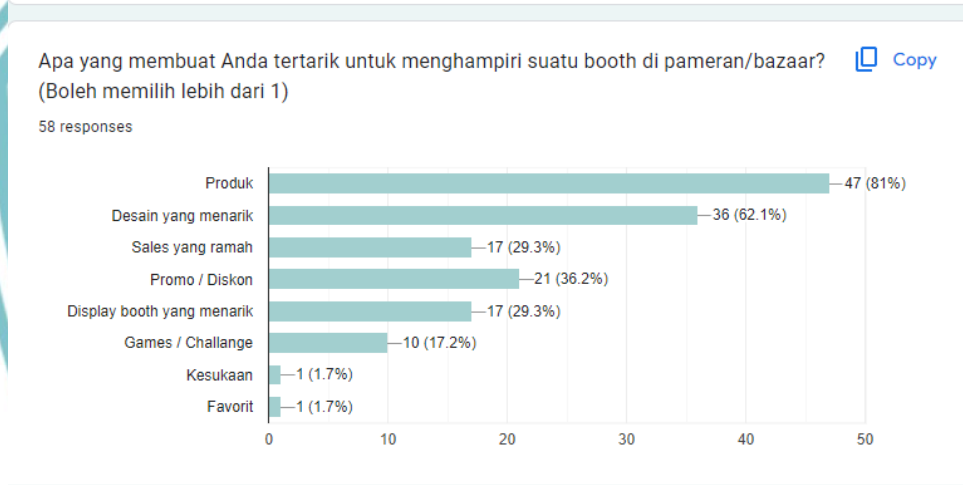
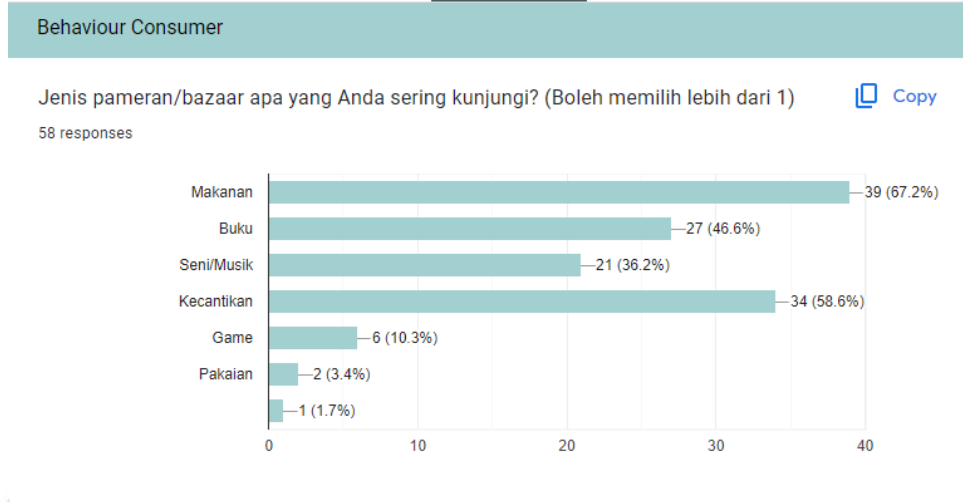
Lampiran 2 Consumer Insight





Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

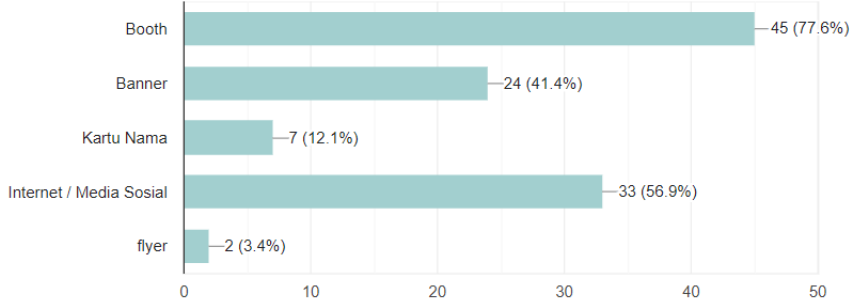
Hak Cipta :

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

Saat berkunjung ke pameran/bazaar, Anda akan mencari informasi suatu produk dari...

Copy

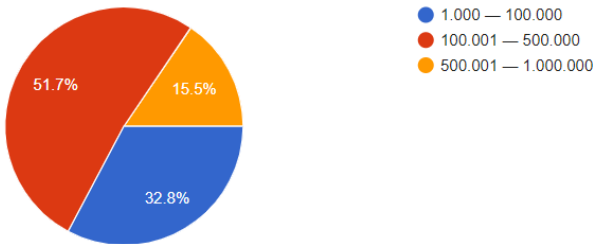
58 responses



Berapa biaya yang pernah atau biasa Anda habiskan jika berkunjung ke pameran/bazaar UMKM?

Copy

58 responses



NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

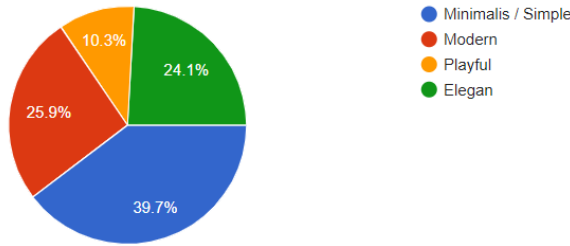
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 Riset Desain Booth

Saat melihat booth, desain poster mana yang membuat Anda tertarik?

 Copy

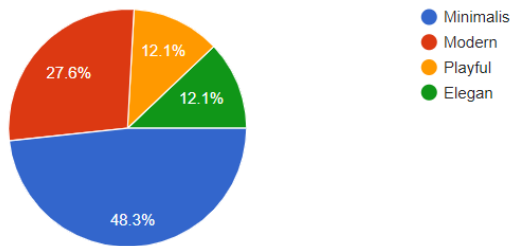
58 responses



Saat melihat booth, desain banner mana yang membuat Anda tertarik?

 Copy

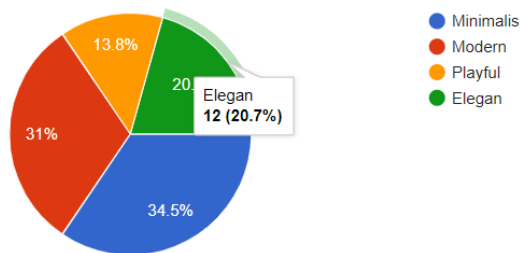
58 responses



Saat melihat booth, desain stand banner / x banner mana yang membuat Anda tertarik?

 Copy

58 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

Lampiran 4 Transkrip Wawancara

Waktu : Selasa, 28 Februari 2023
Narasumber : Kak Kesty (*Owner* Basafa)
Lokasi : Online (Chat via WhatsApp)
Hasil : Informasi tentang Basafa dan produk Basafa, keunggulan Basafa.

Transkrip Wawancara

1. Latar Belakang dari *brand* Basafa itu apa, kak?
Basafa adalah *brand* kosmetik yang memiliki produk Beauty Water dan Strong Acid Water. Basafa berdiri sejak tahun 2023. Dengan bahan berupa air dengan PH 5,5 dan 2,5 tanpa bahan aditif apapun. Nama “Basafa” sendiri diambil dari bahasa Arab yang artinya putih.
2. Apa alasan Kak Kesty memilih untuk membuat produk kecantikan padahal banyak produk lain?
Alasan memilih membuat Basafa karena produk kecantikan itu menjadi kebutuhan semua orang, terutama perempuan. Tujuannya bukan hanya sekedar cantik, tetapi juga harus sehat dan menjaga kulit berfungsi maksimal. Prosesnya tidak mudah lantaran harus rutin dan bijak memilih produk perawatan kulit dan kebetulan di produk Basafa yang saya buat ini terbilang sangat sederhana terutama dari cara pemakaian dan bahan yang digunakan. Satu lagi produk saya yang buat tidak menggunakan alcohol jadi cocok untuk digunakan semua kulit.
3. Untuk penjualan Basafa nanti akan disebar kemana aja, kak?
Untuk awal kita di media sosial dan relasi terdekat, seiring berjalannya waktu akan merangkak ke *e-commerce* yaitu Shopee, Tokopedia, Lazada, dan lain-lain. Mungkin akan mengikuti pameran kecantikan juga untuk memperkenalkan ke masyarakat.



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

Waktu : Selasa, 16 Mei 2023
Narasumber : Farhan Sasongko (CEO Stapo Indonesia)
Lokasi : Online (Chat via WhatsApp)
Hasil : Informasi tentang pengalaman menjadi tenant di pameran Transmart Sartika Dewi.

Transkrip Wawancara

1. Bang Farhan waktu itu menjadi tenant untuk mengisi slot pameran, itu di pameran apa? Lalu apa yang bang Farhan promosikan di tenant waktu itu?

Waktu itu bazaar umkm yang diselenggarakan komunitas JCI di Transmart Dewi Sartika Depok ya, Zul. Stapo Indonesia buka stand di situ dan menjual jasa desain.

2. Nah, saya mau tanya soal booth/tenant yang diisi sama Stapo. Itu desain yang digunakan sama bang Farhan seperti apa? Apakah ada pendukung booth?

Waktu itu Stapo Indonesia ga sempet bikin desain yang lebih lanjut karena mepet deadline, jadi kita cuma pake *x banner* aja. Media promosinya kita pake brosur dan kartu nama.

3. Kalo begitu cara untuk membuat pengunjung tertarik untuk datang ke booth Stapo itu gimana, bang Farhan?

Kita sih buka live konsultasi desain di booth, jadi banyak yg dateng sekalian nanya-nanya tentang desain untuk produk mereka juga.

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

Lampiran 5 Dokumentasi Klien



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Hasil dokumentasi yang diambil oleh klien saat photoshoot dan foto produk.



Hak Cipta :

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

Lampiran 6 Bukti Cek Plagiarisme

| ORIGINALITY REPORT | | | |
|--------------------|---|--------------|----------------|
| 16% | 16% | 1% | 4% |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |
| PRIMARY SOURCES | | | |
| 1 | repository.pnj.ac.id Internet Source | 9% | |
| 2 | investor.id Internet Source | 1% | |
| 3 | Submitted to Institut Kesenian Jakarta Student Paper | 1% | |
| 4 | www.momsmoney.id Internet Source | 1% | |
| 5 | docplayer.info Internet Source | 1% | |
| 6 | 123dok.com Internet Source | <1% | |
| 7 | Submitted to Academic Library Consortium Student Paper | <1% | |
| 8 | sistem-informasi-s1.stekom.ac.id Internet Source | <1% | |
| 9 | repository.dinamika.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 yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

| | | |
|----|---|------|
| 10 | network.bepress.com Internet Source | <1 % |
| 11 | eprints.unisnu.ac.id Internet Source | <1 % |
| 12 | Submitted to Universitas Pertamina Student Paper | <1 % |
| 13 | akberpekalongan.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 14 | journal.pancabudi.ac.id Internet Source | <1 % |
| 15 | Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper | <1 % |
| 16 | agroedupolitan.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 17 | glints.com Internet Source | <1 % |
| 18 | Submitted to Universitas Wijaya Kusuma Surabaya Student Paper | <1 % |
| 19 | kc.umn.ac.id Internet Source | <1 % |
| 20 | tugaskami25.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 21 | eprints.iain-surakarta.ac.id | <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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

| | | |
|----|---|------|
| | Internet Source | <1 % |
| 22 | jualauraglowtermurah.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 23 | digilib.unila.ac.id Internet Source | <1 % |
| 24 | es.scribd.com Internet Source | <1 % |
| 25 | id.123dok.com Internet Source | <1 % |
| 26 | www.kalteng.go.id Internet Source | <1 % |
| 27 | Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper | <1 % |
| 28 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper | <1 % |
| 29 | irnamufiana96.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 30 | issuu.com Internet Source | <1 % |
| 31 | kangenwater.co.id Internet Source | <1 % |
| 32 | konsultasiskripsi.com 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 yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

| | | |
|----------------------|---|---------------------|
| | | <1 % |
| 33 | repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source | <1 % |
| 34 | repository.its.ac.id Internet Source | <1 % |
| 35 | repository.uin-suska.ac.id Internet Source | <1 % |
| 36 | repository.widyatama.ac.id Internet Source | <1 % |
| 37 | www.gmp.web.id Internet Source | <1 % |
| 38 | www.secureparking.co.id Internet Source | <1 % |
| 39 | www.slideshare.net Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| Exclude quotes | Off | Exclude matches Off |
| Exclude bibliography | On | |

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 7 Riwayat Hidup



FAUZUL RAMADHAN

Graphic Designer

CONTACT

- 📞 0851 5733 5782
- ✉ fauzulr09@gmail.com
- 📍 Serang, Banten, 42117

MY SKILLS

- Illustration
- Digital Imaging
- Visual Design
- Editing Video
- Simple Animation
- Interpersonal Communication

SOFTWARE

- Adobe Illustrator (Intermediate)
- Adobe Photoshop (Intermediate)
- Adobe InDesign (Basic)
- Adobe After Effect (Intermediate)
- Adobe Premiere Pro (Intermediate)

PORTFOLIO

- * linktr.ee/izvl_

PROFILE

Currently in my last year of Graphic Design. I am interested in vector illustration, flat art, and video editing, also have a passion for writing and reading. I am confident in public speaking and able to work in a team.

EDUCATION

| | |
|----------------------------------|---------------------------|
| Politeknik Negeri Jakarta | SMAN 3 Kota Serang |
| Graphic Design | 2016 - 2019 |
| 2019 - Now | |

WORK EXPERIENCE

Intern Visual Merchandiser 08/2022 - 12/2022
PT Mitra Adiperkasa Tbk.

- Arranging the placement of shoes in 4 brands (Clarks, Fitflop, Payless & Rockport).
- Made design POP for IQ Charm Fixture Fitflop.
- Made guideline photo store for sales.

Freelancer 2020 - 2022

- Succeed make 50+ vectors by application Infinite Design and Adobe Illustrator.

Editor & Videographer 09/2021 - 12/2021
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

- Have made 8 scenarios and videos for video teaching materials in the field of mobile phone technicians by a team

VOLUNTEERING

Crew of Creative Division 12/2021 - 06/2022
Apresiasi Kreativitas (APATIS 2022)

- Made one animation video design for feed and reels on Instagram.