



© 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 PROYEK DESAIN

PERANCANGAN *PORTFOLIO BOOK* SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI
NERVE STUDIOS



JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK
2023



Hak Cipta :

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

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**



Judul Tugas Akhir : Perancangan *Portfolio Book* Sebagai Media Publikasi Nerve Studios

Penulis : Gilang Attariq

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

Anggi Anggarini, M.Ds.
NIP 198503162010122002

Dosen Pembimbing II

Drs. Djony Herfan, M.I.Kom.
NIP 22992014110319631213

LEMBAR PENGESAHAN


Perancangan *Portfolio Book* sebagai Media Publikasi Nerve Studios

Oleh:

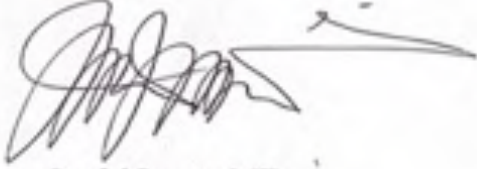
Gilang Attariq
1906421034

Disahkan:

Depok, 31 Juli 2023
Penguji I


Drs. Ade Ndor Riyadhi
NIP. 5200000000000000323

Penguji II


Saeful Imam, MT
NIP. 198607202010121004

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan


Dra. Wiwi Brasirwinarti, M.M.
NIP. 198302191997022001

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan Portfolio Book sebagai Media Publikasi Nerve Studios

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, 31 Juli 2023
Yang menyatakan,



Gilang Alharizq
1906421034



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

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Portfolio Book* sebagai Media Publikasi Nerve Studios”. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih yang mendalam kepada orang tua atas semangat dan doa yang terus diberikan terus menerus sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tujuan dibuatnya Laporan Tugas Akhir untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan yang harus ditempuh oleh mahasiswa Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, yakni berupa dukungan bersifat saran, bimbingan, motivasi serta doa yang dipanjatkan kepada penulis, sehingga penulisan tugas akhir ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dr.sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing, HTL., M.T selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, S.Si, M.M selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan
3. Anggi Anggarini, M.Ds, selaku Ketua Program Studi Penerbitan dan Dosen Pembimbing I atas arahan, saran dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Drs. Djony Herfan, M.I.Kom. sebagai Dosen Pembimbing II dari atas arahan, saran dan bimbingan yang diberikan kepada penulis yang telah membantu dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir.
5. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds Selaku Pembimbing Akademik Kelas DG 8A yang telah membimbing selama masa perkuliahan.



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

6. Aldhimas Cahyo Pramudya selaku founder Nerve Studios atas waktu dan informasi yang telah diberikan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Kedua Orang Tua, saudara kandung serta keluarga besar, dan kerabat-kerabat dekat penulis Aisyah Fitri Alya, Adinda Allyssa, Adzkia Asakiinah, Gina Alya Nabilah, Leuwi Yuanita Utami, M Taufiq Tri Ananda, Muhammad Fadhlurrahman, Nabilla Nita Dewani, dan sahabat yang telah mendukung dan memberi semangat.
7. Seluruh dosen pengampu program studi desain grafis yang telah memberikan ilmu serta pengetahuan selama perkuliahan ini dan teman-teman kelas DG 8A yang telah berjuang bersama selama perkuliahan hingga dengan penyelesaian Laporan Tugas Akhir..

Dalam penyusunan laporan ini, saya menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari isi materi ataupun teknik penyajiannya, oleh karena itu saya sangat menghargai kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata, saya ingin meminta maaf atas kekurangan dan berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca. Terima kasih.

Depok, 31 Juli 2023

Gilang Attariq
(1906421034)



ABSTRAK

Studio kreatif merupakan suatu usaha yang menghadirkan pekerja-pekerja kreatif yang profesional di bidangnya, contohnya desainer grafis, videografer dan fotografer. Nerve Studios adalah salah satu studio kreatif berdomisili di Kota Jambi. Dalam studio kreatif, dibutuhkan sebuah pembuktian hasil karya yang menjadi tolak ukur dalam keputusan kerjasama antara klien dan studio kreatif tersebut. Nerve Studios sebagai studio kreatif belum mempunyai *portfolio* yang tersusun rapi sehingga belum efisien. Solusi dari permasalahan tersebut adalah merancang *portfolio book* yang memuat hasil-hasil karya Nerve Studios dan dibuat dengan konsep yang sesuai dengan citra Nerve Studios. Tujuan dari perancangan *portfolio book* ini adalah sebagai media publikasi yang akan digunakan Nerve Studios untuk *preview* hasil karya ke calon klien maupun kolaborator. Metode perancangan yang diterapkan pada *portfolio book* Nerve Studios ini adalah *mix method* yaitu kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif melalui tahap wawancara, observasi, kuesioner dan studi literatur. Konsep visual dari pembuatan *portfolio book* ini merupakan hasil brainstorming yang diangkat dari masalah, solusi dan pengembangan ide kreatif yang menjadi acuan dalam perancangan *portfolio book* Nerve Studios. Hasil akhir dari perancangan ini adalah berupa *portfolio book* dengan konsep *mixing colors* dengan kombinasi warna *solid* dan gradasi. Warna hijau neon dan magenta merepresentasikan kesan *vibrant* yang identik dengan konsep eksperimental seperti citra dari Nerve Studios, serta media pendukung berupa *bookcase*, kartu nama, *ID card* dan *lanyard*, konten Instagram, dan *e-flipbook*.

Kata kunci: *Media publikasi, Portfolio Book, Studio Kreatif*

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

ABSTRACT

A creative studio is a business that presents professional creative workers in their fields, for example graphic designers, videographers and photographers. Nerve Studios is a creative studio domiciled in Jambi City. In a creative studio, proof of work is needed which is a benchmark in the decision to cooperate between the client and the creative studio. Nerve Studios as a creative studio does not yet have a well-organized portfolio so it is not efficient. The solution to this problem is to design a portfolio book that contains the works of Nerve Studios and is made with a concept that matches the image of Nerve Studios. The purpose of designing this portfolio book is to serve as a publication medium that will be used by Nerve Studios to preview works to prospective clients and collaborators. The design method applied to the Nerve Studios portfolio book is a mix method, namely a combination of qualitative and quantitative methods through interviews, observation, questionnaires and literature studies. The visual concept of making this portfolio book is the result of brainstorming which is raised from problems, solutions and the development of creative ideas which are used as a reference in designing the Nerve Studios portfolio book. The end result of this design is a portfolio book with the concept of mixing colors with a combination of solid colors and gradations. The neon green and magenta colors represent a vibrant impression synonymous with experimental concepts such as imagery from Nerve Studios, as well as supporting media in the form of bookcases, business cards, ID cards and lanyards, Instagram content and e-flipbooks.

Keywords: *Publication Media, Portfolio Book, Creative Studio*

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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	6
2.1 Media Publikasi	6
2.2 <i>Portfolio Book</i>	7
2.2.1 Anatomi Buku.....	9
2.3 Desain Grafis.....	10
2.3.1 Prinsip Desain	10
2.4 <i>Layout</i>	11
2.4.1 Prinsip <i>Layout</i>	11
2.4.2 Elemen <i>Layout</i>	14
2.4.3 <i>Margin</i> dan <i>Grid</i>	18
2.4.4 Jenis <i>Layout</i>	21



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

2.5 Tipografi.....	24
2.5.1 <i>Readability</i> dan <i>Legibility</i>	24
2.5.2 Jenis Huruf.....	25
2.6 Warna	26
2.6.1 Kombinasi Warna	26
2.7 Proses Desain	29
2.7.1 Metode Desain	29
BAB III METODE PERANCANGAN	31
3.1 Metode Riset Desain	31
3.1.1 <i>Mindmap</i>	31
3.1.2 <i>Moodboard</i>	31
3.1.3 Sketsa Manual	31
3.1.4 Desain komprehensif.....	32
3.1.5 <i>Prototype (Mockup)</i>	32
3.1.6 <i>FAW (Final Artwork)</i>	32
3.2 Metode Pengumpulan Data	32
3.3 Data dan Analisis.....	34
3.3.1 <i>Nerve Studios Profile</i>	34
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	35
3.3.3 <i>Competitors</i>	39
3.3.4 <i>Consumer Insight</i>	41
3.3.4 <i>SWOT Matrix</i>	44
3.4 Creative Brief.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Konsep Visual	48
4.1.1 <i>Mindmap</i>	48
4.1.2 <i>Moodboard</i>	50
4.2 Proses Desain	51
4.2.1 Sketsa Manual.....	51
4.2.2 Sketsa Digital.....	54
4.2.3 Desain Terpilih	58
4.2.4 <i>Prototype (Mockup)</i>	63



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4.2.5 Final Artwork.....	65
4.3 Pertimbangan Produksi	70
BAB V PENUTUP	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	77





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 GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	6
Gambar 2.2 <i>Cover Portfolio Book</i>	8
Gambar 2.3 Contoh Isi Konten <i>Portfolio Book</i>	8
Gambar 2.4 Contoh Prinsip <i>Layout</i> Keseimbangan Asimetris	12
Gambar 2.5 Contoh Prinsip <i>Layout</i> Keseimbangan Simetris.....	13
Gambar 2.6 Contoh Prinsip <i>Layout</i> Penekanan	13
Gambar 2.7 Contoh Prinsip <i>Layout</i> Urutan.....	14
Gambar 2.8 Contoh Jenis <i>Grid</i>	18
Gambar 2.9 Contoh <i>Manuscript Grid</i>	19
Gambar 2.10 Contoh <i>Column Grid</i>	20
Gambar 2.11 Contoh <i>Modular Grid</i>	20
Gambar 2.12 Contoh Penerapan <i>Circus Layout</i>	22
Gambar 2.13 Contoh Penerapan <i>Picture Window Layout</i>	22
Gambar 2.14 Contoh Penerapan <i>Multi Panel Layout</i>	23
Gambar 2.15 Contoh Penerapan <i>Axial Layout</i>	24
Gambar 2.16 Contoh <i>Display Type</i> Untuk Judul	25
Gambar 2.17 Contoh <i>Text Type</i> Untuk <i>Body Text</i>	26
Gambar 2.18 Contoh Penggunaan Kontras Pada <i>Color Wheel</i>	27
Gambar 2.19 Contoh Warna Gelap.....	28
Gambar 2.20 Contoh Warna Netral	28
Gambar 2.21 Contoh <i>Mind Mapping</i>	29
Gambar 2.22 Contoh <i>Moodboard</i>	30
Gambar 2.23 Contoh Pembuatan Sketsa Pada <i>Layout</i>	31
Gambar 3.1 Profil Instagram Nerve Studios	35
Gambar 3.2 Profil Instagram Publist Social.....	39
Gambar 3.3 Profil Instagram After Visual.....	40
Gambar 3.4 Profil Instagram Lumikha.id	41
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	49
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Teknis	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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.3 <i>Moodboard Visual</i>	51
Gambar 4.4 Sketsa Alternatif 1 <i>Mixing Colors</i>	52
Gambar 4.5 Sketsa Alternatif 2 <i>Solid Colors</i>	53
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif 3 <i>Gradient Colors</i>	54
Gambar 4.7 Desain 1 <i>Mixing Colors</i>	55
Gambar 4.8 Desain 2 <i>Solid Colors</i>	56
Gambar 4.9 Desain 3 <i>Gradient Colors</i>	57
Gambar 4.10 Desain <i>Cover</i>	59
Gambar 4.11 Desain Terpilih.....	59
Gambar 4.12 Elemen Visual Pada <i>Portfolio Book Nerve Studios</i>	60
Gambar 4.13 Tipografi Pada <i>Portfolio Book Nerve Studios</i>	61
Gambar 4.14 Palet Warna Pada <i>Portfolio Book Nerve Studios</i>	62
Gambar 4.15 Elemen Ilustrasi Pada <i>Portfolio Book Nerve Studios</i>	62
Gambar 4.16 <i>Mockup Cover Portfolio Book Nerve Studios</i>	63
Gambar 4.17 <i>Mockup Halaman Portfolio Book Nerve Studios</i>	63
Gambar 4.18 <i>Testing Cetak Portfolio Book Nerve Studios</i>	64
Gambar 4.19 <i>Final Artwork Cover Portfolio Book Nerve Studios</i>	65
Gambar 4.20 Halaman <i>Portfolio Book Nerve Studios</i>	66
Gambar 4.21 <i>Mockup Kartu Nama Nerve Studios</i>	67
Gambar 4.22 <i>Mockup ID Card dan Lanyard Nerve Studios</i>	68
Gambar 4.23 <i>Mockup Konten Instagram Nerve Studios</i>	69
Gambar 4.24 <i>E-Flipbook Nerve Studios</i>	69



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 TABEL

Tabel 3.1 Matriks Analisis SWOT.....	44
Tabel 3.2 <i>Creative Brief</i>	45
Tabel 4.1 Key Visual.....	49
Tabel 4. 2 Tabel <i>Testing Cetak</i>	65





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 LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan.....	77
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	79
Lampiran 3. Hasil Survey Kuesioner.....	84
Lampiran 4. Hasil Turnitin	88
Lampiran 5. QR Code Piece of Works Portfolio by Nerve Studios.....	89
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup.....	90





- 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

Industri kreatif merupakan salah satu bidang yang banyak diminati semua kalangan, khususnya generasi muda dengan kolaborasi ide, keterampilan dan kreativitas dari beberapa orang (Natalia, 2020). Dalam kehidupan digital saat ini, ide bisnis kreatif selalu dibutuhkan seiring berkembangnya zaman. Kreativitas yang dihasilkan juga dapat membuka lapangan pekerjaan, potensi yang dihasilkan dapat berpengaruh terhadap perekonomian nasional dan global. Oleh sebab itu, industri kreatif harus dikembangkan sebagai salah satu penunjang perekonomian Indonesia (Aldean & Rafli, 2022). Dalam hal ini, tumbuhnya perekonomian didukung juga dengan inovasi dan kreativitas yang dihasilkan dari industri kreatif.

Kehadiran industri kreatif di Indonesia semakin banyak diminati dengan beragam ide dan gagasan yang inovatif dengan daya jual yang tinggi. (*14 Jenis Industri Kreatif yang Menjanjikan*, t.t.). Oleh karena itu, perusahaan dan pebisnis lainnya sangat membutuhkan industri kreatif untuk terciptanya suatu barang atau jasa yang prosesnya mengandalkan keahlian, kreativitas, inovasi dan bakat yang sangat berpengaruh untuk meningkatkan penjualan. Ada beberapa alasan pebisnis memerlukan jasa dari industri kreatif, yaitu tujuannya untuk meningkatkan efisiensi produk, agar produk yang dijual memiliki keunggulan yang berbeda dari kompetitor pasarnya. Tujuannya juga sebagai pembeda dari pesaing. Oleh karena itu, dengan kreativitas yang dihasilkan dapat berpeluang besar untuk menarik minat konsumen, terlebih lagi masyarakat sangat menyukai hal yang unik dan kreatif. Seiring dengan tumbuhnya ekosistem kreatif di Indonesia, bisnis kreatif semakin inovatif dan berkembang, salah satu contohnya studio kreatif.

Studio kreatif menawarkan jasa kreatif yang membantu memberikan dampak terhadap suatu bisnis melalui visual maupun audiovisual. Usaha seperti penyedia jasa kreatif atau disebut studio kreatif semakin merambah dengan menghadirkan SDM yang kreatif pula. Studio kreatif berisi pekerja-pekerja yang profesional di bidang kreatif, contohnya desainer grafis, videografer, fotografer.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Melalui karya yang dihasilkan oleh studio kreatif dari pekerja-pekerjanya, diharapkan mampu membantu klien untuk memenuhi keperluan visual dan pemasaran yang lebih baik dan terstruktur. Karya tersebut dapat berupa desain atau *branding* merek dengan cara yang lebih profesional. Studio kreatif memiliki tim khusus yang menangani jobdesk masing-masing perorangan. Kegiatan studio kreatif tidak hanya meliputi hasil desain, tetapi juga periklanan, fotografi, videografi, *motion*.

Dari hal tersebut, kemudian Nerve Studios melihat adanya peluang pada zaman industri kreatif ini untuk tidak hanya bekerja dan berhubungan antara klien dan studio, namun juga berkolaborasi. Kolaborasi adalah kata penting dalam bisnis ini, tidak hanya menjadi klien, tetapi klien juga dapat menjadi *partner* jangka panjang. Nerve Studios studio kreatif yang berdomisili di kota Jambi, Provinsi Jambi sejak 2021 yang menargetkan target pasar di sekitar Sumatera dan Bandung. Studio ini bergerak pada bidang *Multidisciplinary Digital Creative* yang berarti Nerve Studios menyediakan beberapa jasa layanan untuk kebutuhan *brand* maupun *event*, seperti *branding*, foto produk/model, *video cinematic*, *3d visual*, *motion*, *instagram management* untuk festival atau *event* lainnya, serta membuat konten-konten kreatif untuk media sosial. Studio kreatif ini menawarkan jasa melalui sosial media Instagram dan Tiktok, serta rekomendasi dari klien yang pernah bekerjasama dalam sebuah *project* atau biasa disebut *marketing Word of Mouth*.

Nerve Studios menghasilkan karya-karya proyek sejak awal berdiri sampai beberapa waktu belakangan yang di *posting* melalui media sosial Instagram dan Tiktok. Namun, karya-karya tersebut belum tersusun rapi pada satu wadah dan belum ada media lain yang mumpuni untuk menyatukan hasil karya yang pernah dibuat. Hal tersebut terkesan kurang profesional jika ada keperluan *preview* untuk kolaborasi. Jadi, untuk dapat memuat karya Nerve Studios secara profesional, Nerve Studios membutuhkan media publikasi berupa *portfolio book*. *Portfolio book* adalah kumpulan dokumentasi hasil karya yang menjadi unsur penting dalam pengembangan karier sebuah perusahaan dan meningkatkan daya tarik klien. Perancangan *portfolio book* ini nantinya digunakan untuk penawaran project kolaborasi bersama *brand* lain ataupun untuk *preview* kepada klien baru sehingga

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

lebih informatif dan profesional. Karena itu, dari permasalahan di atas melatarbelakangi dibuatnya penelitian yang berjudul “Perancangan *Portfolio Book* sebagai Media Publikasi Nerve Studios”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, disimpulkan bahwa rumusan masalah perancangan proyek Tugas Akhir ini yaitu “Bagaimana merancang *portfolio book* yang dapat digunakan sebagai media publikasi Nerve Studios?”

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, terdapat pula ruang lingkup pembahasan yang berfokus sebagai berikut:

1. Proses kreatif perancangan *portfolio book* untuk Nerve Studios.
2. Penerapan elemen serta teori desain grafis pada perancangan *portfolio book* Nerve Studios.
3. Pengaplikasian media turunan sebagai media pendukung Nerve Studios.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan laporan ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses dalam perancangan *portfolio book* untuk Nerve Studios.
2. Menjelaskan penerapan elemen dan prinsip desain yang digunakan pada perancangan *portfolio book* Nerve Studios.
3. Menjelaskan media turunan yang diaplikasikan sebagai media pendukung pada perancangan *portfolio book* Nerve Studios.

Adapun manfaat dari perancangan *portfolio book* Nerve Studios sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Dengan adanya *portfolio book* sebagai media publikasi ini diharapkan dapat meningkatkan *branding* yang baik serta dapat membantu menarik minat



- 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 kritis 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

konsumen dan dapat mempermudah jalannya kolaborasi antar *brand* lain sehingga secara *workflow* lebih profesional.

2. Manfaat secara akademis

Melalui perancangan *portfolio book* untuk Nerve Studios ini diharapkan bisa menjadi referensi penulisan kepada mahasiswa tingkat akhir yang sedang menjalani Tugas Akhir.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah perancangan Tugas Akhir ini, terdapat sistematika penyusunan laporan Tugas Akhir sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan latar belakang permasalahan perancangan *portfolio book* ini. Selain itu, terdapat juga rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan dalam perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam Tugas Akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Dalam bab ini, menjelaskan rangkaian teori desain grafis yang menjadi landasan perancangan *portfolio book* ini, seperti media publikasi, buku, serta kajian teori turunan lainnya.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisi mengenai metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini, serta metode perancangan desain dari tahap *mindmap* sampai *final artwork*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini menjabarkan konsep visual dan media pendukung yang digunakan, serta proses perancangan *portfolio book* dari tahap awal hingga akhir, mulai dari pembuatan *mindmap*, *moodboard*, sketsa kasar hingga proses digitalisasi desain.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari hasil Tugas Akhir perancangan *portfolio book* yang disusun dan didesain.



Hak Cipta :

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

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

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari proses perancangan *portfolio book* Nerve Studios ini, didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan *portfolio book* ini adalah *mix method* yaitu kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, observasi, survey kuesioner dan studi literatur. Setelah data terkumpul, data tersebut diolah dan dirangkum pada SWOT dan *creative brief*. Selain itu, proses kreatif yang dilalui mulai dari tahap *mindmap* untuk mendapatkan kata kunci turunan berupa konsep visual yang akan diterapkan pada rancangan *portfolio book*, lalu mengumpulkan referensi visual dan teknis melalui pembuatan *moodboard*. Kumpulan referensi tersebut dituangkan pada tiga sketsa manual lalu dilanjutkan dengan tahap selanjutnya yaitu digitalisasi pada masing-masing sketsa untuk dijadikan alternatif desain. Setelah menentukan satu desain terpilih, berlanjut ke tahap mockup digital untuk mengetahui bentuk jelas dari *portfolio book*, dan berakhir di tahap *final artwork* yang menyajikan desain keseluruhan secara utuh. Pada proses perancangan *portfolio book* Nerve Studios terdapat beberapa hal yang dialami termasuk adanya kendala. Kendala pada perancangan ini terdapat pada keterlambatan mendapatkan hasil dokumentasi yang belum dikirimkan oleh klien sehingga berpengaruh pada *timeline* perancangan.
2. Terdapat beberapa prinsip desain yang diterapkan pada perancangan ini beberapa diantara adalah kesatuan, rime, penekanan dan dominasi. Penerapan elemen pada perancangan *portfolio book* Nerve Studios serta media pendukung memiliki konsep *mixing colors* yaitu perpaduan elemen dengan kombinasi warna *solid* dan gradasi. Warna hijau neon dan magenta merepresentasikan kesan *vibrant* yang identik dengan konsep eksperimental



seperti citra dari Nerve Studios. Ilustrasi yang digunakan diantaranya bentuk geometris, garis abstrak, serta modifikasi bentuk geometris untuk menciptakan kesan *modern* kontemporer yang sama halnya dengan tipografi yang digunakan, terdapat dua jenis Sans Serif yang digunakan yaitu Nohemi dan Rany. Selain itu, elemen *layout* pada *portfolio book* menggunakan jenis *circus layout* dengan ciri khas tata letak yang dinamis, tidak beraturan dan sangat eksperimental karena tidak menggunakan grid.

3. Untuk mendukung media publikasi Nerve Studios, media pendukung yang digunakan diantaranya adalah *bookcase* untuk menjaga ketahanan buku, kartu nama yang berfungsi sebagai *business card*, *ID card* dan *lanyard* sebagai tanda pengenal, template konten Instagram untuk digunakan pada akun Instagram Nerve Studios , dan *e-flipbook* untuk *preview* klien secara daring.

5.2 Saran

Setelah melakukan rangkaian keseluruhan dari perancangan *portfolio book* ini, terdapat beberapa saran, yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya jika ingin melakukan riset dan perancangan terhadap media publikasi disarankan untuk mengatur *timeline* agar perancangan dapat selesai tepat waktu dan berjalan efisien.
2. Jika ingin merancang buku yang eksperimental, perbanyak referensi visual mengenai *layout*, bentuk, warna, tipografi dan teknis. Eksplorasi mendalam terhadap ide yang didapatkan sesuai dengan citra klien.
3. Dengan adanya *portfolio book* ini, diharapkan dapat memanfaatkan media utama dan media pendukung secara efisien sebagai media publikasi Nerve Studios.

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 PUSTAKA

- 14 Jenis Industri Kreatif yang Menjanjikan. (t.t.). Diambil 1 April 2023, dari <https://www.cimbniaga.co.id/id/inspirasi/bisnis/14-jenis-industri-kreatif-yang-menjanjikan>
- Afia, Z. (2022, Juni 2). *Sedang Belajar Desain? Ini 5 Prinsip Dasar Desain Grafis yang Perlu Kamu Tahu – Zeus Animation*. <https://zeusanimation.com/2022/06/02/sedang-belajar-desain-ini-5-prinsip-dasar-desain-grafis-yang-perlu-kamu-tahu/>
- Alaratte, M. Y. J. (2021). *Perancangan Buku Katalog Sad Cat Club* [Thesis, Politeknik Negeri Jakarta]. <https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/3815/2/IsiBab2sdBab4.pdf>
- aldean, & Rafli, A. M. (2022, Juni 23). *Apa yang dimaksud Industri Kreatif? Apa Manfaatnya?* Mekari Jurnal. <https://www.jurnal.id/id/blog/apa-yang-dimaksud-industri-kreatif-sbc/>
- Alicia, S. (2019). *Perancangan Buku Layout Portofolio Untuk Perusahaan Conceptalk*.
- Anggarini, A. (2021). *Anggi Anggarini—Desain Layout*. PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>
- Arifin, S. (2023, Maret 23). *12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak [Lengkap dengan Gambar] | Berita | Gamelab Indonesia*. Gamelab.ID. <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>
- Arifrahara, G. (2021). Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif Dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung. *Andharupa*, 7(1).

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3804/2204>

Azizah, F. T. N., Bahruddin, M., & Budiardjo, H. (2016). Penciptaan Buku Pop-up Legenda Ketintang dengan Menggunakan Teknik Moveable sebagai Upaya Konservasi Budaya Lokal Suraba. *Jurnal Art Nouveau*, 5(1), 76–84.

Azizah, L. N. (2022, November 3). Pengertian Portofolio: Fungsi, Manfaat, dan Cara Membuatnya. *Gramedia Literasi*.
<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-portofolio/>

Boicheva, A. (2021, Agustus 16). What Is A Mood Board and How To Create One: Practices, Tips, Examples. *GraphicMama Blog*.
<https://graphicmama.com/blog/what-is-mood-board/>

Faiz, A. N. (2022). *Kapal Pinisi Sebagai Ide Penciptaan Meja Rias* [Thesis]. UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA.

Frاندانا, A. Y. (2021). *Perancangan Buku Company Profile Redflag Photography* [Thesis]. Politeknik Negeri Jakarta.

Hidayat, W., Mahmuriyah, R., & Safitri, S. N. R. (2016). Media Visual Berbentuk Katalog Produk Sebagai Media Promosi. *SENSI Journal*, 2(2), 184–197.
<https://doi.org/10.33050/sensi.v2i2.752>

Jamalullail, A. F. T. (2022). *Perancangan Buku Company Profile PD APEI DKI Jakarta* [Thesis]. Politeknik Negeri Jakarta.

Junianto, E., & Zuhdi, M. Z. (2018). Penerapan Metode Palette untuk Menentukan Warna Dominan dari Sebuah Gambar Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31294/ji.v5i1.2740>



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

- Kusumawati, Y. (2018, Desember 5). Readability dalam Tipografi. *BINUS UNIVERSITY MALANG | Pilihan Universitas Terbaik di Malang*. <https://binus.ac.id/malang/2018/12/readability-dalam-tipografi/>
- Lesmana, F., & Asthararianty. (2020). *Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana*. 18(1).
- Medina, M. I. (2021, September 27). *Supaya Menonjol dan Nyaman Dilihat, Mainkan Warna Desainmu dengan Color Contrast*. Glints Blog. <https://glints.com/id/lowongan/color-contrast-desain/>
- muchoasia, asia. (2022, Desember 29). *Media Publikasi Adalah dan Tujuan Menggunakannya*. <https://mucho.asia/media-publikasi-adalah/>
- Mulyani, E. A. (2021). *Desain Grafis*. Media Sains Indonesia.
- Nafiah, A., Hery, A., & Kusumawardani, H. (2021). Evaluasi Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping pada Mata Kuliah Desain Ilustrasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik (JITET)*, 1(5), Article 5. <https://doi.org/10.17977/UM068v1n5p366-371>
- Natalia. (2020, Juni 19). *Pengertian Industri Kreatif dan Contoh Industri Kreatif di Indonesia*. Accurate.id. <https://accurate.id/bisnis-ukm/pengertian-industri-kreatif/>
- Olesen, J. (2021, Juli 13). *What Are Dark Colors and How Do You Use Them to Set the Right Mood?* Color Meanings. <https://www.color-meanings.com/dark-colors/>
- Sianturi, R. A. (2021, Agustus). *Typography – Rianthi Sianturi*. <https://riyanthisianturi.com/typography/>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Yangni, S. (2014). *Sketsa sebagai Proses Kreatif dalam Seni Lukis Kajian Sketsa dalam Estetika Deleuzian* [Thesis, Institut Seni Indonesia]. <https://core.ac.uk/download/pdf/38683236.pdf>

Zainudin, A. (2021). TIPOGRAFI. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–131.

Zainudin, A. (2022, Juni 2). *Istilah Dalam Dunia Percetakan*|SI Desain Grafis S.Ds. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Istilah-Dalam-Dunia-Percetakan/6e47e4ab9b5f5dcb806410c07fdafe09ca2baded>



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



LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Gilang Attariq	
NAMA PEMBIMBING		Anggi Anggarini, M. Ds.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan <i>Portfolio Book</i> sebagai Media Publikasi Nerve Studios	
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	11 April 2023	Terkait Bab 1 , pada latar belakang terdapat kalimat yang masih belum sesuai dengan urutannya serta permasalahannya perlu diringkas lagi harus singkat dan jelas. Pada Bab 2 terdapat beberapa topik yang kurang sesuai dengan pembahasan. Tambahkan beberapa teori seperti layout, teori desain grafis, tipografi, warna.	- Perbaiki latar belakang - Perbaiki rumusan masalah - Memperbaiki & menambahkan sesuai dengan arahan dosen
2	5 Mei 2023	Bab 2 Unsur desain dihapus, fokusin ke layout. Tambahkan elemen pada layout, diambil yang akan diterapkan pada bukunya saja. Tambahkan teori tentang proses desain, lalu sesuaikan dengan metodenya. Bab 3 Product knowledge ditambahkan lagi yang berhubungan sama bukunya nanti yang akan diterapkan seperti jasa yang ditawarkan, hasil dokumentasi karya. SWOT Matriks di sesuaikan lagi, cari dari semua hasil yang didapatkan.	- Memperbaiki dan menambahkan sesuai dengan arahan dosen. - Perbaiki dan lebih dilengkapi lagi pada product knowledge - SWOT Matriks dilengkapi lagi dan diperkuat.
3	10 Mei 2023	Bab 3 Brand awareness pada product knowledge dihapus, tambahkan juga cara nerve handle kliennya. Terdapat revisi beberapa poin pada SWOT dan Creative Brief.	Memperbaiki dan menambahkan sesuai dengan arahan dosen.
4	16 Mei 2023	Memberikan feedback terkait detail persiapan pada Bab 3 serta briefing untuk persiapan seminar proposal. Revisi minor pada Bab 3 Pada product knowlegde, bagian tentang portfolio booknya dihapus.	Memperbaiki revisi yang sesuai dengan arahan dosen

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

5	25 Mei 2023	<p>Memperlihatkan hasil penilaian seminar proposal kepada dosen pembimbing</p> <p>Bab 2 Memberikan feedback terkait revisi dari penambahan teori mengenai anatomi buku.</p> <p>Bab 3 Revisi minor terhadap citra brand dari nerve tambahkan dari hasil wawancara, mengumpulkan data untuk consumer insight dengan survey kuesioner yang disebarakan untuk klien nerve, ganti eksperimental di tone and manner menjadi dinamis.</p>	Membuat kuesioner, memperbaiki revisi sesuai dengan arahan dosen dan penilaian dari seminar proposal
6	27 Juni 2023	Terkait Bab 4 , revisi terhadap konsep visual perlu diubah mulai dari mindmap karena hasil konsep visual belum kerucut dan belum terlihat dengan desain yang dibuat, perlu adanya pemilihan dari kata benda dan sifat. Pada moodboard perlu ditambahkan 1 moodboard lagi yaitu moodboard visual, karena yang dibuat sebelumnya lebih ke teknis bukunya. Pada desain alternatif tambahkan nama desainnya disetiap opsi pilihan.	<p>Memperbaiki dan menambahkan pada revisi bab 4 sesuai dengan arahan dosen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep visual - Mindmap - Moodboard
7	10 Juni 2023	Memberikan feedback terkait persiapan sidang nantinya. Melanjutkan bab 4 pada bagian pertimbangan produksi hingga bab 5	Menambahkan beberapa foto mockup dan pertimbangan produksi.
8	18 Juni 2023	Pada bab 5, melakukan perbaikan susunan terhadap simpulan dan saran yang masih kurang tersusun dengan tujuan dari bab 1	Melakukan revisi sesuai dengan arahan dosen
*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya			

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Gilang Attariq
NAMA PEMBIMBING	Drs. Djony Herfan, M.I.Kom.
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Portfolio Book sebagai Media Publikasi Nerve Studios

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	9 Mei 2023	Memperbaiki penulisan seperti kalimat yang menggunakan italic, jarak antar baris, titik dan koma. Memperbesar gambar-gambar yang kurang terlihat.	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki penulisan yang salah sesuai dengan arahan dosen pada Bab 1,2 dan 3. - Perbesar beberapa gambar
2	16 Mei 2023	Memperbaiki penomoran pada sub judul lebih rapih lagi, menambahkan caption pada lampiran foto wawancara	Perbaiki sesuai dengan arahan dosen
3	18 Mei 2023	Memperbaiki kalimat-kalimat kursif dan beberapa tata letak.	Revisi sesuai dengan arahan dosen



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

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Hari, Tanggal : Sabtu, 29 April 2023

Waktu : 19:00 WIB

Narasumber : Aldhimas Cahyo Pramudya (*Founder Nerve Studios*)

Tempat: Nerve Studios Office, Puri Mayang - Kota Jambi (Tatap Muka)

1. Bagaimana cerita Nerve Studios ini dibentuk?

Jadi Nerve Studios ini dibentuk pada tahun 2021 tepatnya bulan Mei, Nerve Studios ini sebagai studio kreatif di Kota Jambi yang dimana kita itu emang baru muncul di tahun 2021 di Bulan Mei dan berjalan sampai sekarang 2023, ya ada lah 2 tahun udah mulai berjalan. Untuk di awal kenapa saya sendiri membentuk Nerve Studios ini mungkin terjadi karena keresahan dari sekitar, keresahan tersebut muncul dalam perihal digital tentunya, saat itu minatnya lagi banyak banget dan juga karena Covid-19. Pekerja ataupun orang yang udah punya usaha itu kan ga bisa tatap muka, orangnya ga bisa datang ke usahanya, jadi mereka membutuhkan hal-hal yang berhubungan dengan digital seperti berpromosi dan berjualan di instagram. Nah, waktu itu saya kebanjiran *order*-an nih bisa dibilang kan, banyak banget yang membutuhkan desain, foto, video untuk mem-*branding*-kan usaha mereka, dari situlah saya merasa kewalahan. Akhirnya saya mencoba mengajak beberapa temen-temen yang bisa mempunyai *skill* yang kreatif seperti itu. Karena beberapa temen saya juga bisa dibilang sambil mengembangkan *skill*nya mereka juga, jadi emang kita saling membutuhkan, dari situ kita coba pelan-pelan dan kebetulan cocok berjalan sampe sekarang. Jadi tahun 2021 di Jambi ini yang saya liat masih sedikit banget bisnis yang dikategorikan sebagai industri kreatif ini. Kalau sekarang sih udah lumayan bermunculan untuk digital kreatif agensi seperti ini. Kalau kita bandingkan kota Jambi dan kota luar emang kota Jambi itu dari segi hal desain itu sangat dibutuhin, mungkin dari yang kita lihat dari hal yang gampang aja, di sini kampus-kampus itu nggak ada yang jurusannya seperti desain grafis ataupun perfilman.



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

2. Nerve Studios sebagai studio kreatif, kesulitan apa yang dihadapi saat ini?

Kesulitan yang kita hadapi akhir-akhir ini dan mungkin dari awal juga bisa dibilang kesulitan karena emang tim kita sama-sama lagi sibuk kuliah juga dan emang jarang banget untuk meng-*upload* hasil kumpulan karya ke sosmed kayak di instagram, karena untuk meng-*handle* konten seperti itu butuh waktu dan juga butuh *planning* gitu loh, sedangkan kita emang harus ngurusin *project*-an lain. Salah satu yang bisa dibilang kesulitan kita juga yaitu ketika memperlihatkan hasil kumpulan karya ke beberapa klien. Nah di sini kita juga mendapatkan kesulitan, bukan kesulitan ya tapi dipertanyakanlah ke-*proper*-an kita, kita itu takut konsumen itu tidak *trust* ke kita, tidak percaya. Contohnya saat kita lagi *meeting* dengan klien, mereka tau kita dari Instagram namun mereka masih mempertanyakan karena portofolio tadi yang kurang, seandainya untuk foto produk kadang ditanyain seperti ini “boleh lihat hasil foto produk yang lain nggak?” sedangkan di Instagram hanya ada beberapa kumpulan foto produk yang kita sempat kita posting. Nah, di situ tentu kita perlihatkan kan, kita lihatin melalui *link* Gdrive atau dari laptop langsung, boros waktu juga harus buka harus nyari filenya dulu. Memang ga lama tapi terkesan kurang profesional aja. Yang sekarang kami pikirkan itu kami membutuhkan portofolio dalam bentuk fisik ya, buku gitu lah, jadi bisa diperlihatkan gitu.

3. Menurut Mas bentuk kolaborasi seperti apa yang potensial saat ini?

Menurut saya buat kolaborasi saat ini sih masih sangat berpotensi banget. Saya melihat *opportunity* dalam kolaborasi satu sama lain. Misalnya ada beberapa coffeeshop yang mempertanyakan bagaimana sih cara meng-*upselling* penjualan dan lain sebagainya, tapi ada juga yang emang membutuhkan gengsi, gengsi itu maksudnya terlihat keren di *society* gitu kan, mungkin yang ingin terlihat keren tadi kita bisa melakukan kolaborasi. Ibaratnya gini contoh, ada coffeeshop A, kalau bedanya klien sama yang mau membutuhkan gengsi kan mereka pasti melihat dulu apa saja yang bisa



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

kita lakukan, sedangkan kalau klien yang memang benar-benar butuh kita pasti *to the point*, mau foto produk ya foto produk gitu. Jadi dengan melihat buku itu ya bisa aja kita kolaborasi kayak minuman kopi kaleng, kemasannya kita yang ngedesain terus gimana cara ngepromosinnya dari foto, dari video, iklan videonya dan mereka fokus di bagian minuman aja. Dari hasil kolaborasi tersebut keduanya saling dapetin benefit seperti *exposure*-nya.

4. Jasa apa saja yang ditawarkan oleh Nerve Studios?

Untuk jasa yang kita tawarkan pastinya berhubungan sama digital kreatif seperti foto produk, video produk, foto apapun bentuk foto, video, iklan, terus desain, 3D, musik, bikin musik juga ada, aransemen juga ada, semuanya, karena memang dari slogan kita Nerve Studios ini memang digital agensi dalam menaikkan sebuah *brand*, jadi memang fokus ke *brand* atau usaha.

5. Siapa saja kompetitor dari Nerve dan apa yang membedakan nerve dibanding kompetitor lainnya?

Kita lebih *aware* ke kompetitor yang ada di sekitar Jambi, sedangkan kita juga *based on* Bandung tapi itu kerjanya online ya kita tahu sendirilah kalau di Bandung itu pasti banyak yang lebih berpotensi daripada kita. Nah, untuk di Jambi ini yang saya rasa kompetitor itu ada 2, nah selama 2 tahun itu hanya ada dua yang menurut saya mereka proper juga. Yang pertama itu namanya After Visual dibuat sekitar 6 bulan yang lalu dan ada Publist Social yang sudah lama ada malah sebelum kita, namun untuk ngomongin perbedaan tadi antara kami Nerve Studios dan digital agensi yang lainnya, Kalau Nerve ini jasa yang ditawarkan lebih banyak dan kami memang benar-benar fokus ke *brand*, sedangkan untuk beberapa industri kreatif di sini rata-rata lebih fokus ke foto dan video untuk kebutuhan event misalnya. Nah, yang membedakannya juga proyek kayak wedding terus acara *night live* gitu, acara kampus.



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

6. Portofolio seperti apa yang dibutuhkan oleh Nerve Studios?

Untuk kebutuhannya mungkin kurang lebih sama dengan kesepakatan di awal, asalkan emang tujuannya juga lebih menarik bagi kita dan klien juga. Untuk isi kontennya mungkin bisa dimulai dari per kategori antar brand serta event atau mungkin dari pembagian kategori foto produk, desain dan prosesnya.

7. Apakah dibutuhkan media lain untuk menunjang kebutuhan klien dan kolaborasi?

Mungkin media lain yang kita butuhin contohnya *feeds* Instagram, ID Card, atau mungkin bagian *stationary* gitu untuk menunjang *dealing* sama klien sehingga lebih efisien. Karena emang kita untuk memulai mencoba lagi mendapatkan klien dengan lebih *proper*, masa klien udah profesional kita belum profesional setidaknya ada hal yang membuat kliennya itu percayalah sama kita. *Trust* itu sangat penting untuk mereka dan juga untuk kami, seperti itu.

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



Penulis mewawancarai Aldhimas Cahyo Pramudya sebagai *founder* Nerve Studios, Sabtu 29 April 2023, Pukul 19.00 WIB di Nerve Studios Office, Puri Mayang - Kota Jambi

Foto: Rafi Fakhtur Rahman

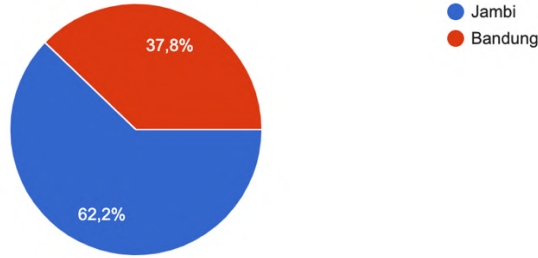


Lampiran 3. Hasil Survey Kuesioner

Pertanyaan Data Diri Responden

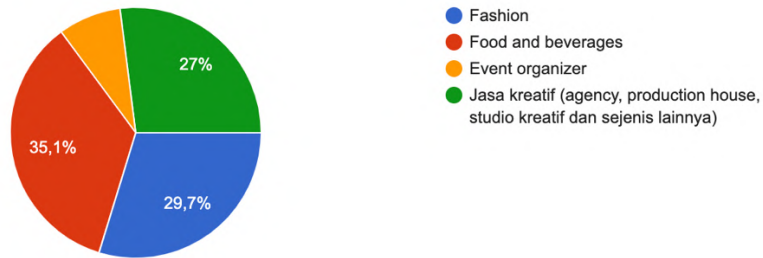
Domisili
37 jawaban

Salin



Bidang usaha yang dimiliki
37 jawaban

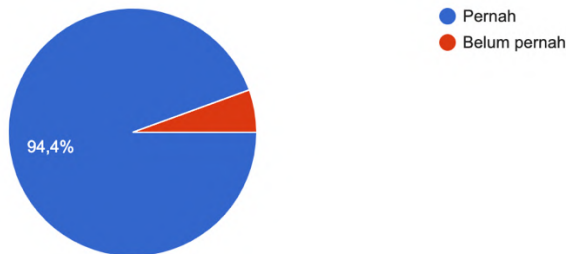
Salin



Pendapat Tentang Studio Kreatif

Apakah anda pernah menggunakan jasa dari studio kreatif?
36 jawaban

Salin



Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

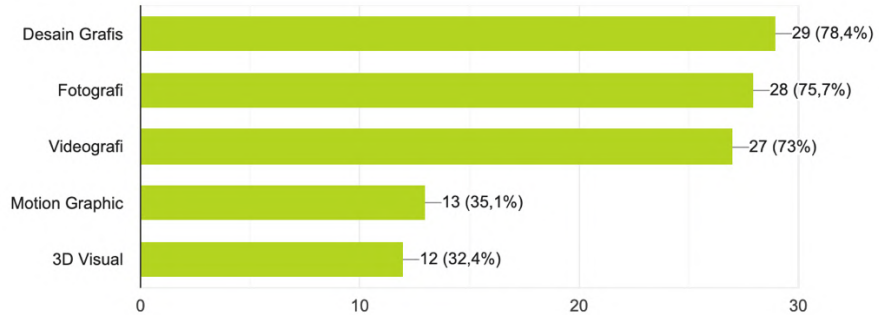
Hak Cipta :

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

Apa saja jasa yang pernah anda gunakan? (boleh memilih lebih dari 1)

[Salin](#)

37 jawaban



Apa yang anda harapkan dari jasa studio kreatif? Baik dari segi layanan maupun yang lainnya.

37 jawaban

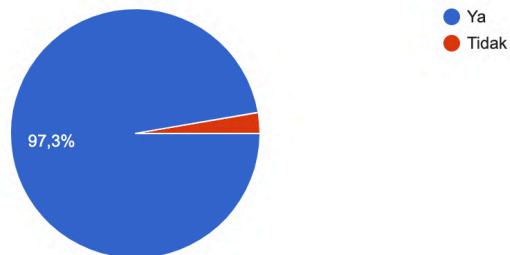
- Desain yang unik dan keren
- visual yang menarik dan unik, menjual/punya value
- berharap utk produk yg diciptakan bisa di branding dgn baik
- Harapan saya kepada jasa studio kreatif adalah bisa menjadi salah satu jasa yang tidak dianggap remeh oleh orang lain/calon client
- Dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan harpan klien dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi klien dalam bidang kreatif seperti membuat tampilan produk menjadi lebih menarik
- Memberikan solusi
- Dapat merepresentasikan sesuai dengan keinginan saya
- Pekerjaan yang dihasilkan sesuai brief dan pekerjaan diselesaikan tepat waktu

Pertanyaan Tentang *Portfolio Book*

Apakah anda familiar dengan portfolio book?

[Salin](#)

37 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

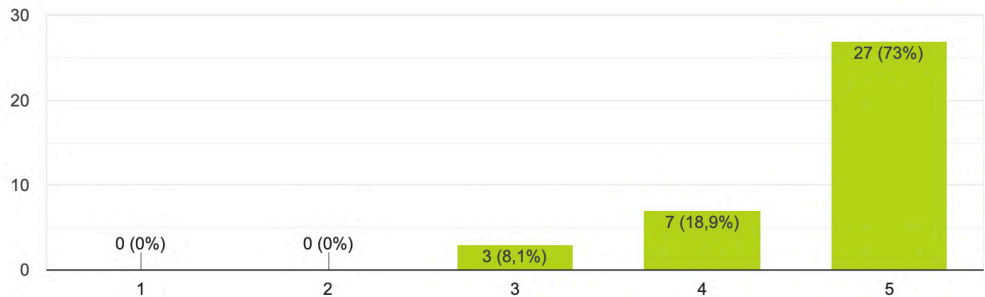
Hak Cipta :

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

Seberapa penting portfolio book untuk sebuah studio kreatif?

Salin

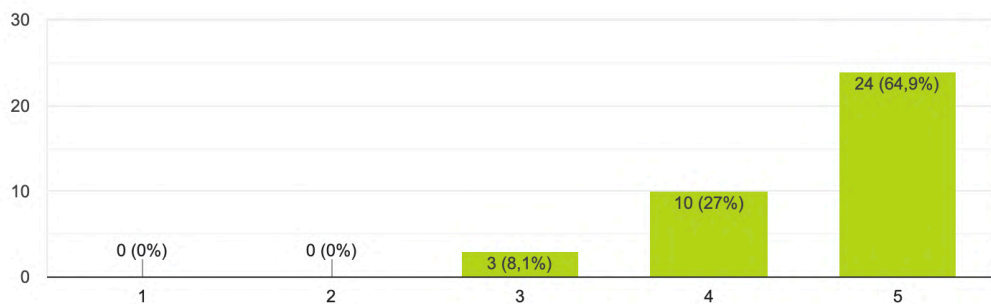
37 jawaban



Seberapa besar pengaruh desain portfolio book terhadap keputusan anda dalam menggunakan jasa studio kreatif?

Salin

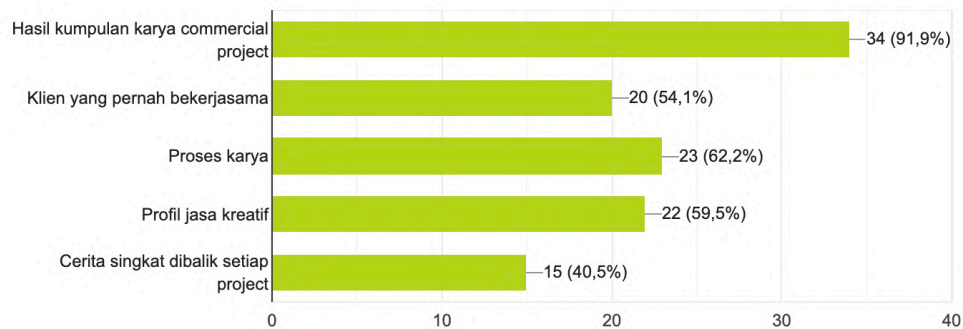
37 jawaban



Hal apa saja yang menjadi pertimbangan anda dalam memilih jasa kreatif yang anda butuhkan? (boleh memilih lebih dari 1)

Salin

37 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

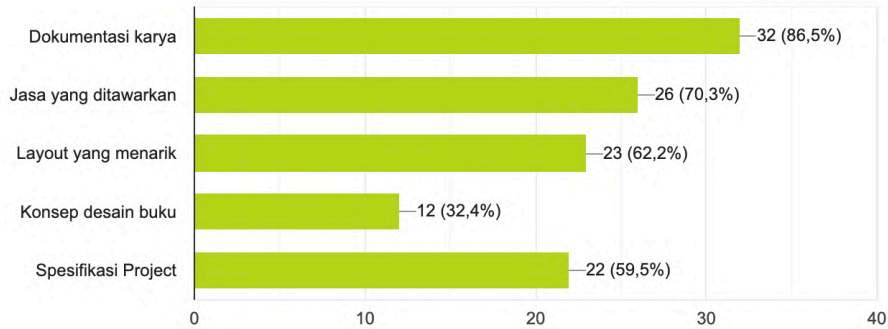
Hak Cipta :

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

Apa yang menjadi fokus utama anda ketika melihat portfolio book? (boleh memilih lebih dari 1)

[Salin](#)

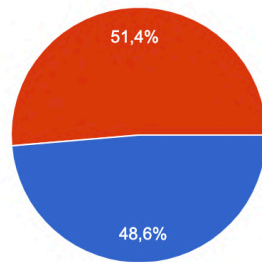
37 jawaban



Menurut anda layout seperti apa yang cocok digunakan pada portfolio book dan anda sukai?

[Salin](#)

37 jawaban



- Didominasi oleh elemen gambar
- Tata letak elemen yang asimetris

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

Lampiran 4. Hasil Turnitin

gilang attariq_DG

ORIGINALITY REPORT

11 %	10 %	0 %	3 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.pnj.ac.id Internet Source	2 %
2	docplayer.info Internet Source	1 %
3	kc.umn.ac.id Internet Source	1 %
4	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1 %
5	zeusanimation.com Internet Source	1 %
6	123dok.com Internet Source	<1 %
7	glints.com Internet Source	<1 %
8	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
9	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %



Lampiran 5. QR Code Piece of Works Portfolio by Nerve Studios

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





Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup

Hak Cipta :

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



ABOUT ME

MYSELF & I

Hi, there
My name is Gilang Attariq

I am an undergraduate student majoring in graphic design at Jakarta State Polytechnic. I am an adaptive person, easy learner, explorative, and have the keen eyes to every works even odds and ends. Design and me are inseparable thing, I learned many things from this line that led me going better and better. I have a great curiosity so I am used to digging some references or learned from other designer to enrich my creative mind and skills. So here I am, I am very delighted to do some creative collaborations with you soon.

<h1 style="color: #ff69b4; font-size: 2em;">CURRICULUM</h1> <h2 style="color: #00008b; font-size: 1.5em; font-weight: bold;">VITAE</h2>		<h3 style="color: #00008b; font-style: italic;">Software Skills</h3> <p>Here are some software that I've used</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p><small>COMPETENT</small></p> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: 0.8em;">Ps</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: 0.8em;">Ai</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: 0.8em;">Id</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: 0.8em;">Pr</div> </div> <p><small>Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe InDesign Procreate</small></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><small>BASIC</small></p> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: 0.8em;">Ae</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: 0.8em;">Pr</div> </div> <p><small>Adobe After Effect Adobe Photoshop</small></p> </div> </div>
<h3 style="color: #00008b; font-style: italic;">Education</h3> <p>2019-2023 Jakarta State Polytechnic Applied Bachelor Program of Graphic Design, Faculty of Graphics and Printing Engineering</p> <ul style="list-style-type: none"> - GPA : 3.67 - Relevant Coursework : Graphic Design, Creative Arts, Creative Media, 3D, UI/UX, Animation, Photography, Packaging Design. <p>2016-2019 4 Senior High School of Jambi Specialization subject of Social & Humanities</p>	<h3 style="color: #00008b; font-style: italic;">Work Experiences</h3> <p>2021-present Nerve Studios as Art Director in this production house.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incharge to handle design needs for various brands. - Direct the visual concept for Nerve, including some of contents on Nerve studio's instagram account. <p>2020-present Freelance Graphic Designer - Collaborated with some brands to make their design needs e.g. logo, posters, etc.</p>	<h3 style="color: #00008b; font-style: italic;">Organizations</h3> <p>2021-2022 KMDGI (Kriyasana Mahasiswa Desain Grafis Indonesia) XIV-Politeknik Negeri Jakarta as a Head of Publication Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Person in charge in managing and creating big concept for KMDGI.PNJ on instagram. - Direct the design by divided staffs in a few focus-parts. <p style="font-size: 0.8em; margin-top: 10px;">+6282280283458 gilang.attariq31@gmail.com linkedin.com/in/gilang-attariq Jakarta, Indonesia</p>