



© 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

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN UNTUK *MERCHANDISE*  
PODCAST AGAK LAEN**



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

Oleh:  
**NADILA DOJI KHAIRANI NA**  
**2006421032**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK  
2024**



**Hak Cipta :**

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

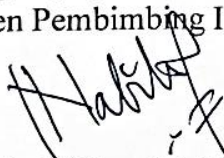
## LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Kemasan untuk Merchandise Podcast  
Agak Laen  
Penulis : Nadila Doji Khairani NA  
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan  
Program Studi : Desain Grafis

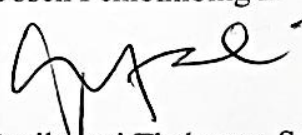
Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 6 Agustus 2024

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN KEMASAN  
UNTUK *MERCHANDISE* PODCAST AGAK LAEN

Oleh:

NADILA DOJI KHAIRANI NA  
2006421032

Disahkan:

Depok, 19 Agustus 2024  
Penguji I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds  
NIP. 199005112019032019

Penguji II

MRR. Tiyas Maheni DK, S.H.,M.H.  
NIP. 197608241999032002



Ketua Jurusan  
Teknik Grafika Penerbitan

Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng  
NIP. 198405292012121002



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 Kemasan untuk *Merchandise* Podcast Agak Laen

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, 7 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Nadila Doji Khairani NA  
2006421032



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

## ABSTRAK

Kemasan memiliki peran penting dalam melindungi produk serta menarik perhatian konsumen dan mempengaruhi keputusan pembelian. Podcast Agak Laen, sebuah podcast komedi yang mengusung budaya Batak, hingga saat ini belum memiliki kemasan yang khusus untuk *merchandise*-nya. Hal ini telah menyebabkan beberapa keluhan dari konsumen terkait perlindungan dan presentasi produk yang dinilai kurang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain kemasan yang tidak hanya fungsional dalam melindungi produk, tetapi juga menarik secara visual dan mampu menyampaikan identitas merek dengan baik. Menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, penelitian ini menghasilkan desain kemasan yang menggabungkan elemen budaya Batak dengan estetika modern. Pengujian terhadap desain kemasan menunjukkan bahwa kemasan ini berhasil memenuhi harapan konsumen, yang tidak hanya memberikan perlindungan yang lebih baik terhadap produk, tetapi juga menarik perhatian (*eye-catching*) dan merefleksikan identitas Podcast Agak Laen dengan efektif.

Kata kunci: Desain Kemasan, *Merchandise*, Podcast Agak Laen

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

## ABSTRACT

*Packaging plays a crucial role in safeguarding products, attracting consumer attention, and influencing purchasing decisions. The Agak Laen Podcast, a comedy podcast that showcases Batak culture, currently lacks dedicated packaging for its merchandise. This shortcoming has led to several consumer complaints regarding the insufficient protection and presentation of the products. The objective of this study is to design packaging that not only effectively protects the products but also exhibits strong visual appeal and communicates the brand's identity with clarity. By applying the design thinking methodology, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing, this research has developed packaging designs that successfully merge Batak cultural elements with modern aesthetics. The evaluation of the packaging design indicates that it meets consumer expectations by providing enhanced protection for the products, while also being visually compelling and effectively reflecting the identity of the Agak Laen Podcast.*

*Keyword: Packaging Design, Merchandise, Podcast Agak Laen*



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## PRAKATA

Segala puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain Kemasan untuk Merchandise Podcast Agak Laen.” Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, terutama kepada kedua orang tua, Ibu Emeh Nurhamah dan Bapak Iwan Ali Suwandi, serta ketiga saudara saya, Nashril Muhammad, Inas Juwita, dan Nida Baiduri, yang selalu memberikan doa dan dukungan tanpa henti selama penyusunan Laporan Tugas Akhir hingga penyelesaiannya. Kemudian, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih tersebut saya sampaikan kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si., selaku dosen pembimbing teknis Tugas Akhir, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, saran, dukungan dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si. selaku dosen pembimbing materi Tugas Akhir, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, saran, dukungan dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Seluruh dosen pengampu mata kuliah Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
8. Seluruh tim Podcast Agak Laen yang memberikan izin serta dukungan untuk Menyusun Tugas Akhir Ini.
9. Teman-teman DG8B Politeknik Negeri Jakarta yang telah membantu dan memberikan semangat selama pelaksanaan laporan Tugas Akhir hingga penyelesaiannya.

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

Saya menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saya mohon maaf atas segala kesalahan yang mungkin ada dan sangat mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata, saya berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Depok, 26 Mei 2024

*Nadila*

Nadila Doji Khairani Na







**Hak Cipta :**

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

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan .....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1 Tujuan Perancangan.....	4
1.4.2 Manfaat Perancangan.....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	8
2. 1 Kemasan .....	8
2.1.1 Pengertian Kemasan .....	8
2.1.2 Fungsi Kemasan.....	8
2.1.3 Klasifikasi Kemasan .....	11
2.2 Material Kemasan Karton.....	14
2.2.1 Klasifikasi Kemasan Karton .....	15
2.3 Stuktur Kemasan Karton Lipat.....	16
2.3.1 Struktur Karton Lipat.....	17
2.4 Desain Grafis pada Kemasan .....	19
2.4.1 Elemen Desain Grafis .....	19
2.4.2 <i>Layout</i> .....	28
2.4.3 Prinsip Desain Grafis .....	29



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 III METODE PERANCANGAN.....	32
3.1 Metode Riset Desain .....	32
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	33
3.2.1 Data Primer .....	34
3.2.2 Data Sekunder.....	36
3.3 Data dan Fakta.....	36
3.3.1 Profil Klien .....	36
3.3.2 <i>Product Knowledge</i> .....	37
3.3.3 Kompetitor .....	41
3.3.4 <i>Consumer Insight</i> .....	44
3.4 Analisis Data dan Fakta.....	46
3.4.1 Analisis SWOT.....	46
3.4.2 Arahan Kreatif .....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	50
4.1 <i>Ideate</i> .....	50
4.1.1 <i>Mind Map</i> .....	50
4.1.2 <i>Mood Board</i> .....	51
4.1.3 Sketsa Kasar.....	52
4.1.4 Sketsa Halus.....	53
4.1.5 Digitalisasi .....	56
4.1.6 Desain Terpilih .....	59
4.2 <i>Prototype</i> .....	68
4.3 <i>Test</i> .....	69
4.4 <i>Final Artwork</i> .....	70
4.5 Media Pendukung.....	71
4.5.1 <i>Zipper Bag</i> .....	71
4.5.2 <i>Thank You Card</i> .....	72
4.5.3 <i>Freebies Merchandise</i> .....	72
4.6 Pertimbangan Produksi Kemasan.....	73
4.6.1 Material Kemasan .....	73
4.6.2 Teknik Cetak.....	74
4.6.3 Warna Cetak .....	74



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP..... 75

    5.1 Kesimpulan..... 75

    5.2 Saran ..... 77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Berbagai Macam Kemasan.....	8
Gambar 2. 2 Kemasan Memudahkan Konsumen Membawa Produk .....	9
Gambar 2. 3 Kemasan Melindungi Produk.....	9
Gambar 2. 4 Kemasan Menjadi Pembeda Antar Produk .....	10
Gambar 2. 5 Kemasan Primer dan Sekunder .....	12
Gambar 2. 6 Berbagai Macam Kemasan Kertas dan Karton .....	12
Gambar 2. 7 Berbagai Macam Kemasan Plastik Rigid.....	13
Gambar 2. 8 Kemasan Plastik Semi-Rigid Sebagai Wadah Makanan.....	13
Gambar 2. 9 Kemasan Tube dalam Berbagai Ukuran.....	14
Gambar 2. 10 Berbagai Macam Kemasan Fleksibel.....	14
Gambar 2. 11 Variasi Karton Micro-Flute Corrugated.....	16
Gambar 2. 12 Konstruksi <i>Tuck End</i> .....	17
Gambar 2. 13 Konstruksi <i>Bottom Lock</i> .....	18
Gambar 2. 14 Konstruksi <i>Auto Lock Bottom</i> .....	18
Gambar 2. 15 Konstruksi <i>Tray and Lid</i> .....	19
Gambar 2. 16 Pengaplikasian Garis pada Desain Kemasan .....	20
Gambar 2. 17 Pengaplikasian Bentuk pada Desain Kemasan.....	20
Gambar 2. 18 Pengaplikasian Ruang Pada Desain Kemasan .....	23
Gambar 2. 19 Pengaplikasian Tekstur Visual pada Desain Kemasan .....	23
Gambar 2. 20 Pengaplikasian Huruf <i>Serif</i> pada Desain Kemasan .....	24
Gambar 2. 21 Pengaplikasian Huruf <i>Sans Serif</i> pada Desain Kemasan .....	24
Gambar 2. 22 Pengaplikasian Huruf <i>Script</i> pada Desain Kemasan .....	25
Gambar 2. 23 Penggunaan Huruf Dekorati pada Desain Kemasan .....	25
Gambar 2. 24 Pengaplikasian Ilustrasi pada Desain Kemasan .....	27
Gambar 2. 25 Merk/Brand .....	27
Gambar 2. 26 Prinsip Keseimbangan Simetris Pada Desain Kemasan.....	29
Gambar 2. 27 Prinsip Penekanan Pada Desain Kemasan .....	30
Gambar 2. 28 Prinsip Irama Pada Desain Kemasan .....	30
Gambar 2. 29 Prinsip Kesatuan Pada Desain Kemasan.....	31
Gambar 3. 1 Kunjungan ke Villa Agak Laen.....	35
Gambar 3. 2 Logo <i>Podcast Agak Laen</i> .....	36
Gambar 3. 3 T-shirt <i>Merchandise Podcast Agak Laen</i> .....	38
Gambar 3. 4 Handuk <i>Merchandise Podcast Agak Laen</i> .....	38
Gambar 3. 5 Kaos Tanpa Lengan <i>Merchandise Podcast Agak Laen</i> .....	39
Gambar 3. 6 <i>Lanyard Merchandise Podcast Agak Laen</i> .....	39
Gambar 3. 7 <i>Tote Bag Merchandise Podcast Agak Laen</i> .....	40
Gambar 3. 8 Sticker <i>Merchandise Podcast Agak Laen</i> .....	40
Gambar 3. 9 Katalog <i>Merchandise Podcast Vindes</i> .....	41
Gambar 3. 10 Kemasan <i>Merchandise Podcas Vindes</i> .....	42
Gambar 3. 11 <i>Merchandise Podcast Warung Kopi</i> .....	42

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

Gambar 3. 12 Kemasan <i>Merchandise Podcast</i> Warung Kopi .....	43
Gambar 3. 13 <i>Merchandise</i> Podkesmas .....	43
Gambar 3. 14 Kemasan <i>Merchandise</i> Podkesmas .....	44
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> .....	51
Gambar 4. 2 <i>Mood Board</i> .....	52
Gambar 4. 3 Sketsa Kasar .....	52
Gambar 4. 4 Sketsa Halus Alternatif 1 .....	53
Gambar 4. 5 Sketsa Halus Alternatif 2 .....	54
Gambar 4. 6 Sketsa Halus Alternatif 3 .....	54
Gambar 4. 7 Sketsa Halus Alternatif 4 .....	55
Gambar 4. 8 Sketsa Halus Alternatif 5 .....	56
Gambar 4. 9 Digitalisasi Desain Komperhensif Alternatif 1 .....	57
Gambar 4. 10 Digitalisasi Desain Komperhensif Alternatif 2 .....	58
Gambar 4. 11 Digitalisasi Desain Komperhensif Alternatif 3 .....	58
Gambar 4. 12 Desain Terpilih .....	59
Gambar 4. 13 Technical Drawing Kemasan .....	60
Gambar 4. 14 Tipografi pada Kemasan .....	61
Gambar 4. 15 Warna pada Kemasan .....	62
Gambar 4. 16 Background Pada Kemasan .....	62
Gambar 4. 17 Motif Kain Ulos Pada Kemasan .....	63
Gambar 4. 18 Kata “Mauliate” Pada Kemasan .....	64
Gambar 4. 19 Karakter Pada Desain Kemasan .....	65
Gambar 4. 20 Panel Samping Pada Kemasan .....	65
Gambar 4. 21 Keseimbangan Simetris Pada Desain Terpilih .....	66
Gambar 4. 22 Penekanan Pada Desain Terpilih .....	67
Gambar 4. 23 Irama Pada Desain Terpilih .....	67
Gambar 4. 24 Kesatuan Pada Desain Terpilih .....	68
Gambar 4. 25 Hasil Prototype Cetak .....	69
Gambar 4. 26 <i>Final Artwork</i> .....	71
Gambar 4. 27 <i>Zipper Bag</i> .....	72
Gambar 4. 28 <i>Thank You Card</i> .....	72
Gambar 4. 29 <i>Freebies Merchandise</i> .....	73



**Hak Cipta :**

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

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Psikologi Warna.....	21
Tabel 3. 1 Matrix SWOT .....	46
Tabel 3. 2 Arah Kreatif.....	48
Tabel 4. 1 Pertimbangan Biaya Produksi.....	74





Hak Cipta :

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

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era di mana penggunaan internet semakin berkembang, hiburan *online* sangat bervariasi. Mulai dari platform streaming musik yang menawarkan jutaan lagu dari berbagai genre hingga platform video yang menyediakan konten-konten berkualitas dari seluruh penjuru dunia. Salah satu bentuk hiburan *online* yang semakin populer adalah *podcast*. *Podcast* adalah konten audio digital yang dapat diunduh atau di-streaming melalui internet. Pendengar dapat mendengarkan *podcast* kapan saja dan di mana saja sesuai dengan preferensi masing-masing. Dilansir dari Noice.id pada tanggal 30 November 2022, bahwa *podcast* adalah hasil penggabungan kata "iPod" dan "broadcast". Istilah "*podcast*" pertama kali dipopulerkan oleh seorang kolumnis dan jurnalis BBC, Ben Hammersley, pada awal Februari 2004 ketika menulis artikel untuk surat kabar The Guardian. Istilah ini kemudian mulai digunakan di komunitas audio blogging pada bulan September 2004.

*Podcast* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari bagi banyak orang di seluruh dunia. Fenomena ini tidak terkecuali di Indonesia, di mana masyarakat semakin tertarik untuk mendengarkan konten-konten *Podcast* yang menarik dan bervariasi. *Podcast* tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga menjadi *platform* untuk mendiskusikan beragam topik mulai dari politik hingga gaya hidup. Menurut laporan dari We are Social pada Kamis, 7 Maret 2024, ditemukan bahwa sekitar 20,6% dari total pengguna internet di seluruh dunia secara rutin mendengarkan *Podcast* setiap minggunya. Selain itu, Indonesia menempati peringkat kedua sebagai negara dengan jumlah pendengar *Podcast* terbanyak. Dikutip dari Antaranews.com pada tanggal 8 Juni 2023, menurut Spotify, *platform streaming* audio yang terkemuka, genre *podcast* komedi menjadi salah satu yang paling populer di Indonesia. Data dari "*Wrapped Spotify*" menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 91% dalam konsumsi genre komedi dari tahun 2019 hingga 2023. Selain itu, sejak tahun 2021, genre komedi juga tetap berada di



## © 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

antara lima besar genre *podcast* yang paling diminati oleh pendengar di Indonesia. Menurut data dari *platform* Spotify juga mengungkapkan bahwa salah satu *Podcast* bergenre komedi yang aktif menduduki peringkat teratas di *platform* Spotify adalah *Podcast* Agak Laen.

*Podcast* Agak Laen merupakan *podcast* bergenre komedi yang secara khas membahas pengalaman-pengalaman unik atau situasi-situasi yang dapat disebut sebagai "Agak Laen". *Podcast* ini menarik karena juga mengangkat beragam konten yang berlatar belakang dari Sumatera Utara khususnya suku Batak, tempat asal keempat personalnya, yaitu Boris Bokir, Indra Jegel, Bene Dion, dan Oki Rengga, oleh karena itu budaya Batak sangat melekat pada *podcast* ini. Selain itu, *Podcast* Agak Laen juga aktif membagikan konten *podcast* bersama bintang tamu serta bermain permainan pada saluran Youtube-nya. Daya tariknya semakin terbukti dengan kesuksesannya membuat film yang berjudul "Agak Laen" yang disutradarai oleh Muhadkly Acho. Dilansir dari Tribunnews.com pada 15 April 2024, film "Agak Laen" berhasil bertahan di bioskop selama 74 hari sejak dirilis pada tanggal 1 Februari 2024, dan selama periode itu, film Agak Laen telah ditonton oleh 9,1 juta penonton. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Podcast* ini telah memperoleh perhatian khusus dari masyarakat.

Dengan popularitas yang diraih oleh *Podcast* Agak Laen, *Podcast* ini memanfaatkan peluang yang cukup besar untuk menghasilkan pendapatan tambahan melalui penjualan *merchandise*. *Merchandise* yang ditawarkan oleh *Podcast* Agak Laen adalah *t-shirt*, *lanyard*, handuk, *sticker*, dan *tote bag*. *Merchandise* dipasarkan melalui dua cara, yaitu dengan pemesanan *online* melalui *platform* belanja *online* dan pembelian *offline* dapat dilakukan saat *Podcast* Agak Laen mengadakan *touring*. Saat ini, produk *merchandise* dikirimkan hanya dengan plastik polos dan sering kali mendapatkan keluhan dari para pembeli karena kemasan maupun produk yang diterima tidak utuh dan tidak terdapat informasi tentang produk. Dikarenakan hal tersebut, *merchandise* *Podcast* Agak laen membutuhkan kemasan yang dapat lebih melindungi produk dan mencantumkan informasi terkait produk dengan desain kemasan yang menarik untuk memberikan identitas, serta menggunakan biaya yang tidak terlalu besar.



Hak Cipta :

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

Menurut Layli et al. (2022), desain kemasan memegang peranan penting dalam menarik perhatian konsumen untuk membeli suatu produk. Kemasan bukan hanya berfungsi sebagai wadah fisik, tetapi juga menjadi sarana bagi konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk yang akan mereka beli, yang pada akhirnya membantu mereka dalam menentukan apakah mereka akan melakukan pembelian atau tidak. Kemudian menurut Elfyra & Nurtjahjani (2023), desain kemasan tidak hanya berperan sebagai wadah fisik bagi produk, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap kesan dan keyakinan konsumen terhadap kualitas suatu produk. Pada saat ini, tidak bisa disangkal bahwa penekanan pada aspek visual pada kemasan lebih dominan daripada fungsionalitas, meskipun fungsionalitas tetap menjadi prioritas utama. Hal ini disebabkan oleh permintaan yang terus meningkat dari pasar untuk produk-produk yang menarik perhatian mereka (Abdillah, 2018). Penelitian terdahulu meneliti efektivitas desain kemasan *merchandise* dalam meningkatkan minat beli konsumen terhadap produk. Penelitian tersebut menemukan bahwa desain kemasan *merchandise* yang menarik dan informatif dapat meningkatkan daya tarik konsumen dan mendorong pembelian (Pahira et al., 2022).

Oleh karena itu, tugas akhir ini bertujuan untuk merancang desain kemasan yang unik dan berkesan untuk *merchandise Podcast* Agak Laen. Desain kemasan ini diharapkan dapat melindungi produk yang berada didalamnya, juga mencerminkan identitas dan pesona *podcast* tersebut, sehingga mampu menarik minat pendengar dan calon pendengar, serta membantu memperkuat kesan merek Agak Laen di mata publik. Desain kemasan untuk *merchandise Podcast* Agak Laen diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam memperluas jangkauan dan meningkatkan keamanan produk serta kesadaran merek di pasar yang semakin kompetitif 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang desain kemasan untuk *merchandise Podcast* Agak Laen yang dapat melindungi produk ,memberikan informasi dan identitas?”

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penulisan tugas akhir, diperlukan penentuan batasan pembahasan agar dapat menjaga fokus pada tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, ditetapkan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain kemasan *merchandise* Podcast Agak Laen.
2. Penerapan prinsip, elemen desain grafis, serta teori yang digunakan untuk perancangan visual kemasan *merchandise* Podcast Agak Laen.
3. Penggunaan material dalam perancangan kemasan *merchandise* Podcast Agak Laen.
4. Pengaplikasian desain kemasan *merchandise* Podcast Agak Laen pada media turunan.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam penyusunan tugas akhir ini, adapun tujuan dan manfaat perancangan sebagai berikut:

### 1.4.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan desain kemasan *merchandise Podcast* Agak Laen dari awal hingga ke tahap akhir yang terdiri dari kemasan dan media turunan.
2. Menjelaskan penerapan prinsip dan elemen desain grafis, serta teori pada desain kemasan *merchandise Podcast* Agak Laen.
3. Menjelaskan material yang digunakan dalam perancangan desain kemasan *merchandise Podcast* Agak Laen.



**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

4. Menjelaskan pengaplikasian desain kemasan *merchandise Podcast* Agak Laen pada media turunan.

#### 1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Selain menjadi referensi bagi peneliti dan mahasiswa desain di masa depan, tugas akhir ini juga dimaksudkan sebagai panduan bagi para profesional di industri desain. Diharapkan bahwa pembahasan yang komprehensif akan memberikan wawasan yang berharga dan menginspirasi inovasi dalam perancangan kemasan.

b. Manfaat Praktis

Perancangan desain kemasan ini diharapkan membantu para produsen *merchandise* khususnya *Podcast* Agak Laen untuk dapat menyediakan kemasan yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah fisik untuk produk, tetapi juga memberikan informasi yang komprehensif tentang produk serta menjaga keamanannya dengan baik.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, dibutuhkan penulisan yang terstruktur dengan baik untuk menyampaikan pembahasan secara sistematis. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat memahami dengan mudah dan jelas. Berikut adalah struktur penulisan Tugas Akhir perancangan desain kemasan untuk *merchandise Podcast* Agak Laen:

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup lima sub bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan. Sub bab latar belakang memberikan gambaran mengenai masalah dalam perancangan desain kemasan untuk *merchandise Podcast* Agak Laen, termasuk informasi tentang usaha *merchandise* tersebut dan kendala yang dihadapi 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

membutuhkan desain kemasan baru. Bagian rumusan masalah memuat pertanyaan-pertanyaan kunci yang menjadi topik utama dalam perancangan desain kemasan *merchandise Podcast* Agak Laen yang akan dibahas dalam karya ilmiah ini. Ruang lingkup pembahasan menjelaskan batasan-batasan dalam kajian ilmiah mengenai perancangan desain kemasan *merchandise Podcast* Agak Laen. Sub bab tujuan dan manfaat merinci tujuan yang ingin dicapai dan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, baik untuk pengembangan *merchandise Podcast* Agak Laen maupun untuk kontribusi terhadap ilmu pengetahuan di masyarakat. Sub bab terakhir, yaitu sistematika penulisan, menguraikan tahapan-tahapan yang akan diikuti dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

**BAB II**

**LANDASAN PERANCANGAN**

Bab ini mengulas berbagai teori yang menjadi landasan bagi penyusunan Tugas Akhir, terbagi menjadi dua kategori utama: teori makro dan teori mikro. Teori makro mencakup konsep umum dan prinsip dasar terkait kemasan, memberikan pandangan luas tentang pentingnya kemasan dalam berbagai konteks, fungsi utamanya, serta pengaruhnya terhadap keputusan konsumen dan pasar. Sementara itu, teori mikro menyajikan penjelasan lebih spesifik dan mendetail, termasuk klasifikasi kemasan, jenis dan fungsi kemasan, serta fokus pada kemasan fleksibel. Semua teori ini bersumber dari buku, jurnal ilmiah, dan website terpercaya, memastikan informasi yang disajikan akurat dan relevan dengan topik penelitian.

**BAB III**

**METODE PERANCANGAN**

Bab ini membahas metode perancangan yang digunakan serta penyajian data untuk penyusunan Tugas Akhir. Metode perancangan mencakup riset desain, pengumpulan data, dan analisis data. Riset desain melibatkan penelitian untuk memahami kebutuhan konsumen, sementara pengumpulan data dilakukan melalui survei, wawancara, dan studi literatur untuk mendapatkan informasi yang

akurat. Analisis data kemudian menginterpretasikan informasi yang telah dikumpulkan untuk merancang solusi desain yang efektif. Selain itu, bab ini juga menguraikan arahan kreatif dari klien terkait perancangan desain kemasan *merchandise Podcast Agak Laen*, termasuk spesifikasi desain, elemen visual yang harus ditonjolkan, serta tujuan dan harapan klien terhadap hasil akhir desain kemasan.

#### BAB IV

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas secara mendalam mengenai perancangan desain kemasan untuk *merchandise Podcast Agak Laen*. Proses ini diawali dengan menentukan konsep visual melalui tahap brainstorming, yang menghasilkan *mindmap* dan moodboard sebagai panduan visual untuk perancangan kemasan. Langkah selanjutnya adalah membuat beberapa alternatif sketsa sebagai gambaran tampilan kemasan, kemudian digitalisasi desain kemasan untuk melihat hasil akhir dari desain tersebut. Kemudian hasil dari perancangan akan diuji kepada klien dan konsumen. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tentang material kemasan yang akan digunakan, ukuran struktur kemasan, serta teknik cetak yang akan diterapkan saat hasil desain siap untuk dicetak.

#### BAB V

#### PENUTUP

Bab ini membahas ringkasan dari perancangan desain kemasan untuk *merchandise Podcast Agak Laen*, serta memberikan saran kepada pembaca mengenai desain kemasan untuk perancangan selanjutnya.

#### Hak Cipta :

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

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari perancangan desain kemasan untuk merchandise Podcast Agak Laen, didapatkan beberapa *point* kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses perancangan desain kemasan untuk merchandise Podcast Agak Laen, perancangan menggunakan metode design thinking yang terdiri dari 5 langkah, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada proses *empathize*, dilakukan wawancara, observasi, serta studi literatur untuk mengidentifikasi masalah yang dialami klien, yaitu kurang kokohnya kemasan sehingga produk yang dikirimkan sering kali tidak sampai dengan sempurna, kurangnya informasi pada kemasan, dan tidak adanya identitas pada kemasan. Kemudian dari tahap ini juga diketahui preferensi penggemar terhadap kemasan. Tahap selanjutnya adalah *define*, pada tahap ini ditemukanlah Solusi untuk permasalahan yang dihadapi, yaitu perancangan desain kemasan untuk *merchandise* Podcast Agak Laen, yang sebelumnya tidak dimiliki. Pedoman untuk tahap selanjutnya adalah creative brief dan analisis SWOT. Lalu pada tahap *ideate*, konsep visual mulai ditentukan dengan membuat mind map dan mood board. Pada pembuatan mind map didapatkan *key visual decorative*, *illustrative*, dan *pattern*. Dari *key visual* yang didapatkan, dibuatlah mood board berupa gambar-gambar yang akan menjadi referensi dan acuan dalam proses desain selanjutnya. Setelah memiliki konsep visual, maka dilakukan proses desain kemasan, dimulai dari sketsa kasar, sketsa halus, digitalisasi sketsa komprehensif, sampai akhirnya mendapatkan desain terpilih. Setelah desain telah dibuat pada tahap *ideate*, desain tersebut dicetak untuk menjadi *prototype* menggunakan bahan yang nantinya akan digunakan Ketika produksi massal. *Prototype* ini dibuat untuk mengetahui bentuk akhir dari desain yang dibuat, melihat apakah ada kesalahan dari desain maupun struktur yang dibuat, dan untuk melakukan *testing* kepada klien dan konsumen. Dari hasil test, klien dan



## © 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

konsumen merasa puas atas hasil akhir desain serta material yang digunakan pada kemasan. Desain kemasan merchandise Podcast Agak Laen dianggap sudah sangat menggambarkan Podcast Agak Laen, selain dari desain karakter, penambahan elemen motif kain Ulos khas Batak juga menambah identitas Podcast Agak Laen pada kemasan.

2. Pada perancangan desain kemasan *merchandise* Podcats Agak Laen, digunakan elemen dan prinsip desain grafis yang didapatkan dari studi literatur. Pada kemasan ini, digunakan keseimbangan simetris untuk memberikan kesan lebih tertata, penggunaan ilustrasi karakter dari personel Podcast Agak Laen menambahkan identitas pada kemasan. Warna pada kemasan dibuat beragam untuk memberikan kesan *fun* dan *decorative*. Prinsip penekanan digunakan juga pada kemasan ini, yaitu pada bagian desain karakter dan kata “Mauliate!”, penekanan ini digunakan untuk memberikan fokus pada elemen yang ingin diberikan *highlight*.
3. Material yang digunakan pada kemasan untuk merchandise Podcast Agak Laen adalah corrugated e flute dengan ketebalan 1,5mm. Pemilihan bahan tersebut, dikarenakan bahannya yang ringan namun kokoh serta pertimbangan kemudahan saat dilipat dan disimpan. Ukuran yang dibuat adalah 20x30x5 cm, ukuran tersebut memungkinkan dalam satu kemasan dapat diisi lebih dari satu produk, namun tetap aman apabila hanya memesan satu produk.
4. Desain kemasan merchandise Podcast Agak Laen diterapkan pada media turunan berupa kemasan *zipper bag*, *thank you card*, dan *freebies merchandise*. Perancangan media turunan ini dilakukan untuk memberikan informasi lebih dan kepuasan berbelanja kepada konsumen.



**Hak Cipta :**

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

## 5.2 Saran

Setelah proses perancangan desain kemasan untuk *merchandise* Podcast Agak Laen dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu:

### 1. Saran untuk Podcast Agak Laen

Dalam upaya meningkatkan kepuasan konsumen, penting untuk secara berkala meninjau kembali efektivitas kemasan yang digunakan dalam *merchandise* Podcast Agak Laen. Kemasan merupakan elemen penting yang tidak hanya mempengaruhi persepsi konsumen terhadap produk, tetapi juga berkontribusi pada pengalaman keseluruhan mereka. Oleh karena itu, meskipun desain dan struktur kemasan dapat bervariasi untuk menambah nilai estetika dan fungsionalitas, prioritas utama tetap harus diberikan pada keamanan produk. Dengan memastikan bahwa kemasan melindungi produk dengan baik, keluhan konsumen terkait masalah kemasan dapat diminimalkan, sehingga meningkatkan kepuasan dan loyalitas konsumen.

### 2. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan desain kemasan untuk *merchandise* Podcast Agak Laen atau proyek serupa. Jika ada aspek-aspek tertentu yang belum dibahas secara mendalam, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melengkapinya dengan penelitian yang lebih komprehensif. Selain itu, penting untuk memperhatikan detail pada setiap bagian desain kemasan, terutama terkait dengan letak dan bentuk desain saat kemasan dilipat. Desain yang terlihat sempurna dalam bentuk terbentang bisa saja mengalami perubahan saat dilipat, yang dapat mempengaruhi presisi dan hasil akhir kemasan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba dan simulasi pelipatan untuk memastikan hasil akhir yang optimal.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahma Yuly—DKV untuk Produk Multimedia Digital.* (n.d.). Retrieved May 24, 2024, from <https://press.pnj.ac.id/book/Ade-Rahma-Yuly-DKV-untuk-Produk-Multimedia-Digital/56/>
- Alya, G., Anggarini, A., & Wahyudi, N. (2023). Perancangan Desain Kemasan Produk Jahe Instan Pada UMKM Javasugar. *Jurnal Katamata*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.32722/jk.v1i2.6330>
- Anggi Anggarini—Desain Layout.* (n.d.). Retrieved May 24, 2024, from <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/92/>
- Dwi Agnes—Buku Dasar-dasar Desain Grafis 2023.* (n.d.). Retrieved May 25, 2024, from <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/#page=102>
- Elfyra, R. D., & Nurtjahjani, F. (2023). PENGARUH DESAIN KEMASAN DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK EMINA PADA PLATFORM E-COMMERCE SHOPEE. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.33795/jab.v9i1.2459>
- Jenis-Jenis Kain Ulos Batak Lengkap Dengan Fungsi dan Makna Filosofi Yang Terkandung Didalamnya.* (n.d.). Retrieved August 7, 2024, from <https://fitinline.com/article/read/jenis-jenis-kain-ulos-batak-lengkap-dengan-fungsi-dan-makna-filosofi-yang-terkandung-didalamnya/>
- Julianti, S. (2014). *The Art of Packaging: Mengenal Metode, Teknik, & Strategi.* Gramedia Pustaka Utama.
- Julianti, S. (2024). *A Practical Guide to Folding Cartons.* Gramedia Pustaka Utama.
- Koskow. (2021). *Percakapan Huruf: Prinsip Tipografi Desain.* Gramedia Pustaka Utama.
- Layli, A. N., Maidita, C., & Asilmi, C. B. (2022). *Pengaruh Desain Kemasan Produk Kecantikan Terhadap Minat Beli Konsumen.* 4(1).
- Nurdiansyah, D. (n.d.). *Desain Grafis Gen Z.* wawasan Ilmu.  
Oleh, D. (n.d.). *Disusun sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan pada Jenjang Diploma III.*
- Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H. (2022). PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE MENGGUNAKAN METODE KREATIF SEBAGAI

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

PROMOSI BRAND PRODUK (STUDI KASUS: GIFA GROUP). *Jurnal Digit : Digital of Information Technology*, 12(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.51920/jd.v12i1.221>

Rahardjo, S. T. (2019). *Desain Grafis Kemasan UMKM*. Deepublish.

Satriyono, N. W. & S. (2017). *Mantra Kemasan Juara*. Elex Media Komputindo.

Wahyudi, N., & Satriyono, S. (2017). *Mantra kemasan juara*. Elex Media Komputindo.  
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Li5IDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mantra+kemasan+juara&ots=EQIFp1lnKc&sig=CTaxpYM2P6mSKf1Q1MpPtRUGELU>





# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 1

### LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Nadila Doji Khairani Na
NAMA PEMBIMBING	Nabila Fajrina, S.I.Kom., M.Si
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Desain Kemasan untuk Merchandise Podcast Agak Laen

KETERANGAN:

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

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	21 Maret	Briefing bab 1-3, mereview outline yang sudah dibuat sebelumnya	Buat bab 1, fokus latar belakang
2	17 April 2024	Tambahkan konsep-konsep teoritis yang bisa mendukung argumen terkait desain kemasan merchandise podcast "Agak Laen"	Revisi bab 1
3	26 April 2024	Bab 1 sudah baik hanya perlu perhatikan penulisan italic	Bab 1 selesai, lanjut bab 2
4	13 Mei 2024	Kerangka teori sudah baik, lanjut bab 2 sambil membuat kuesioner	Melanjutkan bab 2 sembari membuat kuesioner
5	15 Mei 2024	Kuesioner kurang detail pada bagian produk dan desain	Revisi kuesioner
6	16 Mei 2024	Kuesioner sudah dapat disebarakan kepada audience, lanjutkan bab 2	Menyebarkan kuesioner dan fokus melanjutkan bab dua
7	20 Mei 2024	Bab dua tambahkan foto yang relevan dan diaplikasikan pada kemasan, lanjut bab 3	Revisi bab 2 dan melanjutkan bab 3
8	21 Mei 2024	Bab 2 sudah baik. Bab 3 pada bagian wawancara harus disimpulkan hasilnya, begitu juga dengan SWOT, tambahkan foto dokumentasi	Revisi dan melengkapi bab 3
9	27 Mei 2024	Lengkapi sedikit bagian observasi serta arahan kreatif pada bab 3	Melengkapi bagian observasi dan arahan kreatif
10	30 Mei 2024	Bimbingan setelah seminar proposal	Revisi dari seminar proposal
12	25 Juni 2024	Revisi bab 1-3 sudah baik	Lanjut bab 4
13	7 Juli 2024	Perbanyak sketsa alternatif	Lanjut membuat desain alternatif
14	26 Juli 2024	Sketsa terpilih suda ditentukan, lanjut membuat desain turunan dan prototype	Membuat desain turunan dan prototype
15	30 Juli 2024	Prototype sudah bagus, lakukan testing kepada client	Melakukan testing pada client
16	5 Agustus 2024	Semua proses udah dilaksanakan dengan baik, lanjut susun laporan	Menyusun laporan

**Hak Cipta :**

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



## Lampiran 2 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing 2

### LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Nadila Doji Khairani Na
NAMA PEMBIMBING	Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Desain Kemasan untuk Merchandise Podcast Agak Laen
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	27 Mei 2024	Ketiga bab disetujui dan submit untuk seminar proposal	Submit seminar proposal
2	28 Juni 2024	Revisi seminar proposal	Lanjutkan ke bab 4 dan 5
3	7 Agustus 2024	Revisi minor bab 4 dan 5	Revisi bab 4 dan 5, kemudian submit untuk sidang

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

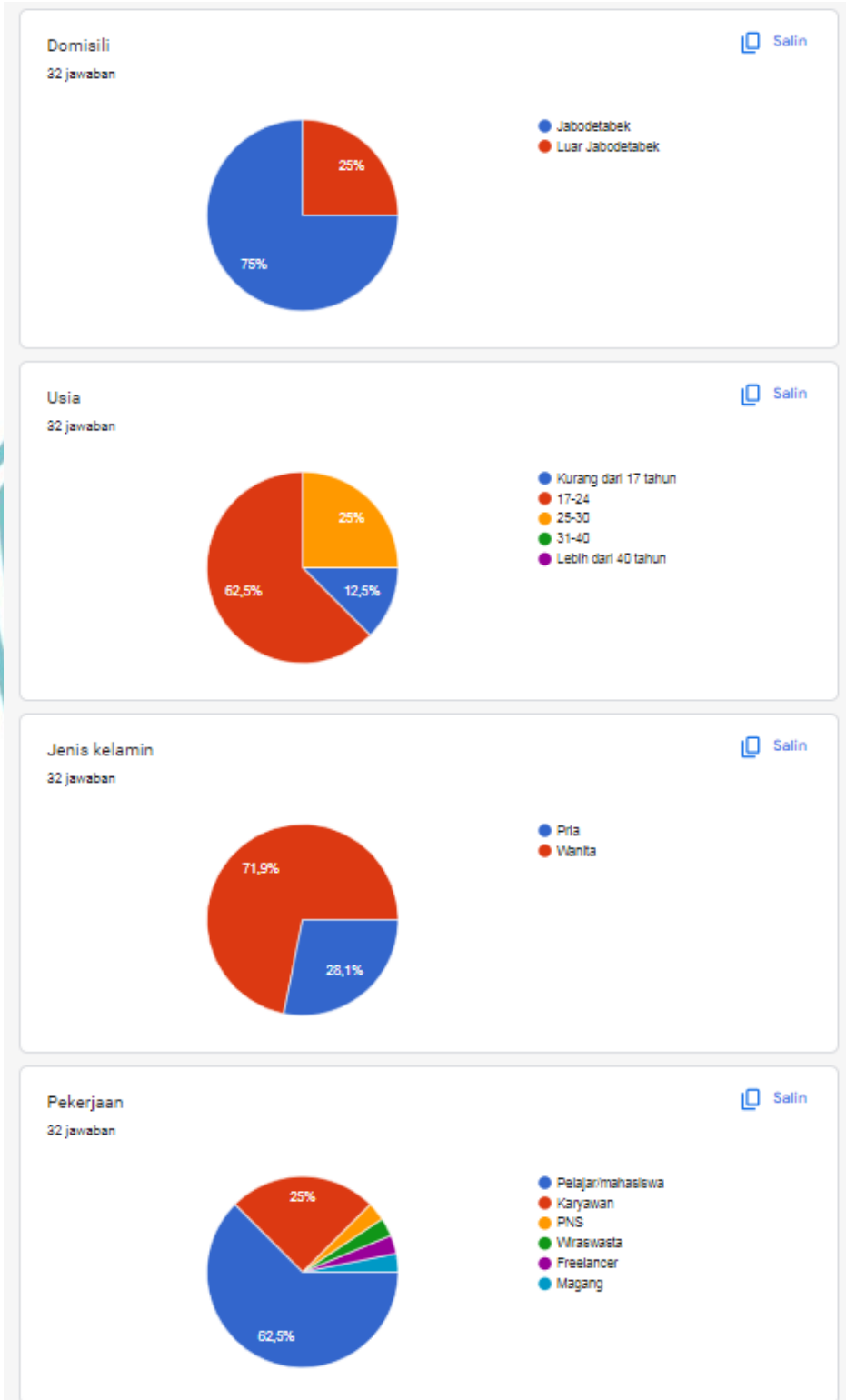


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

### Lampiran 3 Kuesioner Konsumen





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

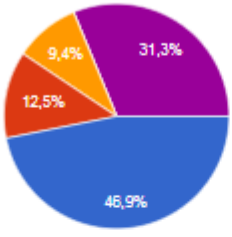
### Hak Cipta :

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

Pendapatan perbulan

32 jawaban

Salin

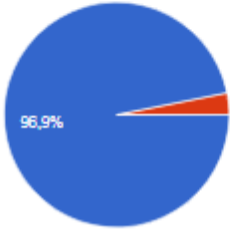


- Kurang dari 1.000.000
- 1.000.000 - 2.000.000
- 2.000.000 - 3.000.000
- 3.000.000 - 4.000.000
- Lebih dari 4.000.000

Apakah Anda mengetahui Podcast Agak Laen?

32 jawaban

Salin

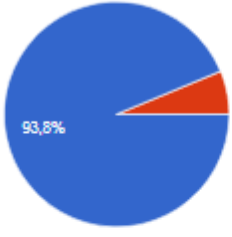


- Ya
- Tidak

Apakah anda mengetahui bahwa Podcast Agak Laen menjual merchandise?

32 jawaban

Salin

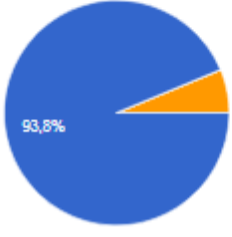


- Ya
- Tidak

Apakah Anda pernah membeli merchandise dari Podcast Agak Laen?

32 jawaban

Salin



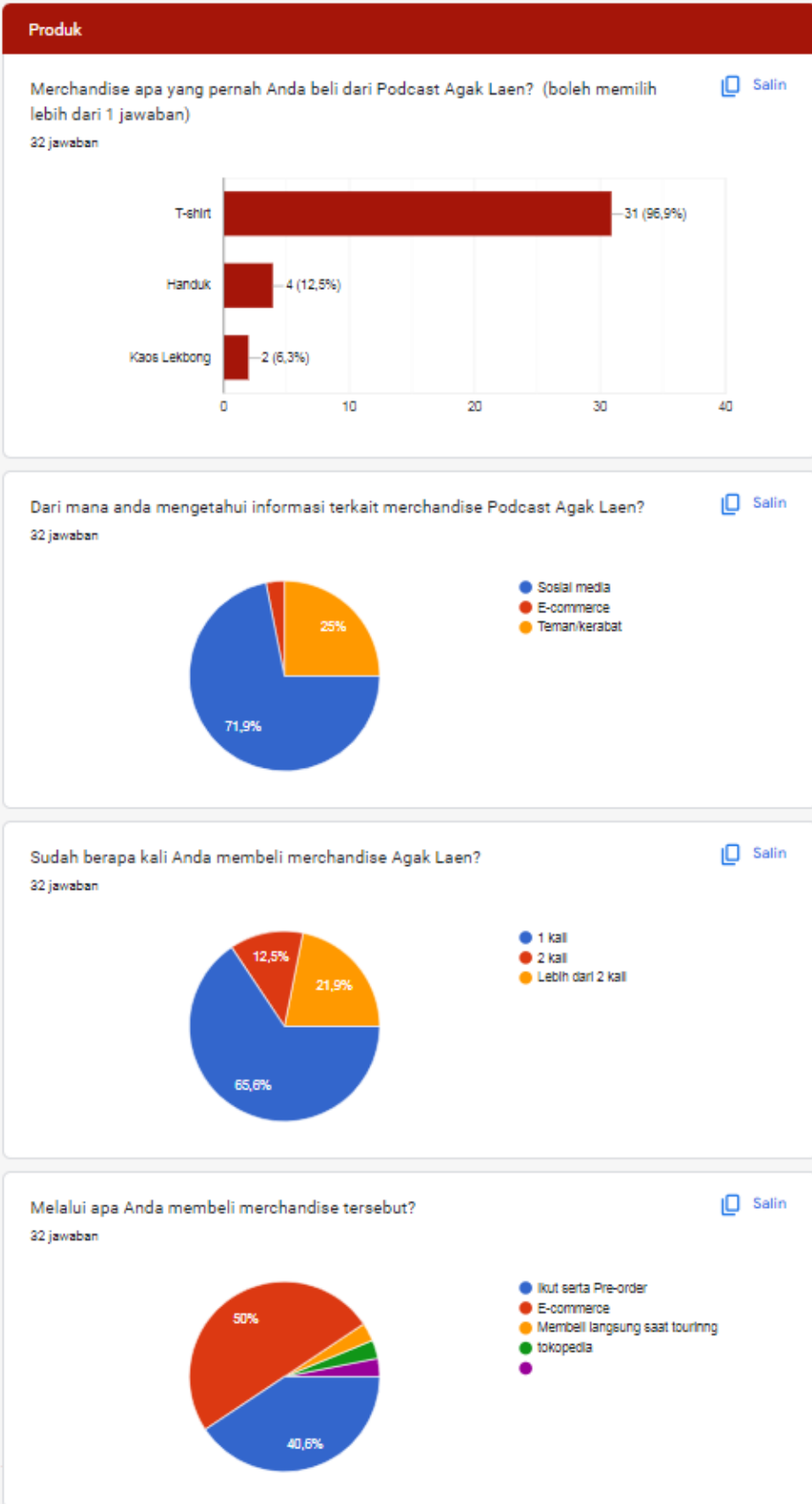
- Ya
- Opsi 2
- Tidak



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

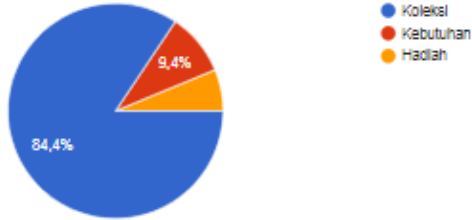
### Hak Cipta :

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

Apa tujuan Anda membeli merchandise Podcast Agak Laen?

Salin

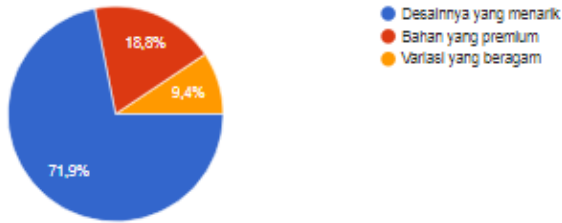
32 jawaban



Apa yang Anda sukai dari merchandise Agak Laen?

Salin

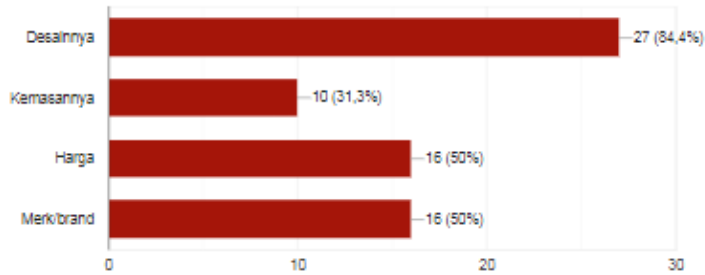
32 jawaban



Apa yang menjadi pertimbangan Anda dalam memilih merchandise? (boleh memilih lebih dari 1 jawaban)

Salin

32 jawaban

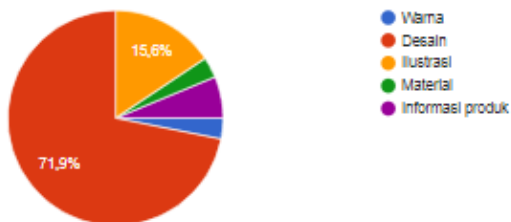


### Tentang Kemasan

Apa yang pertama kali menarik perhatian anda dari kemasan sebuah produk?

Salin

32 jawaban







## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

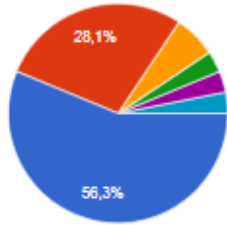
### Hak Cipta :

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

Kendala apa yang pernah/sering anda alami saat membeli merchandise berbahan kain?

Salin

32 jawaban

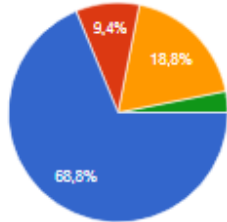


- Salah produk (ukuran/warna)
- Kemasan yang tidak utuh
- Bahan yang sobek karena tidak terlindungi oleh kemasan
- alhamdulillah engga rusak engga robek juga
- Tidak ada
- Gaada

Menurut Anda, hal apa yang harus diperhatikan dalam kemasan merchandise?

Salin

32 jawaban

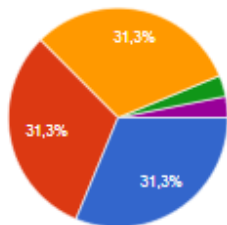


- Menarik dan mudah dikenali
- Dapat digunakan untuk menyimpan produk kembali
- Memberikan informasi yang lengkap
- Seharusnya, kemasan merchandise itu desainnya memiliki ciri khas, agar terlihat agak lain dengan merek lain.

Bagi Anda, informasi apa yang harus ada di kemasan merchandise?

Salin

32 jawaban

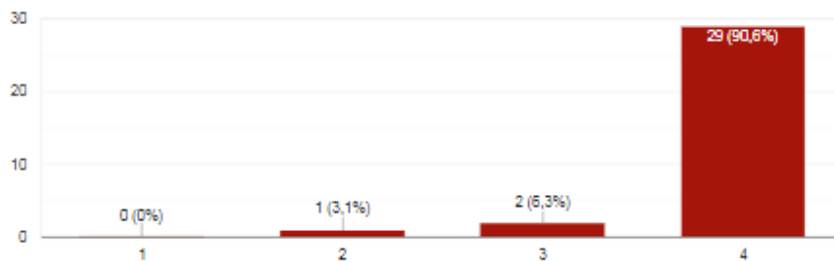


- Ukuran (S,M,L,XL)
- Social media (Instagram, e-commerce, dll)
- Kontak yang dapat dihubungi ketika mendapatkan produk tidak sesuai
- Ukuran, logo, jenis produk, eozmed
- desain yang dapat merepresentasikan brand dan visual yang bagus biar bisa pajang

Elemen desain seperti pengaturan layout(tata letak), permainan warna serta huruf, dan ilustrasi membuat kemasan produk menjadi lebih menarik

Salin

32 jawaban





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

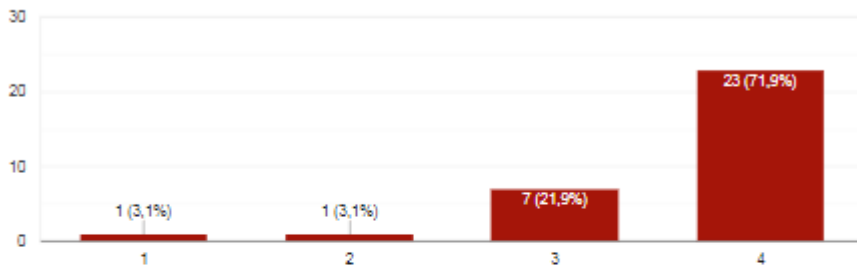
### Hak Cipta :

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

Desain kemasan mempengaruhi kepuasan Anda terhadap suatu produk

Salin

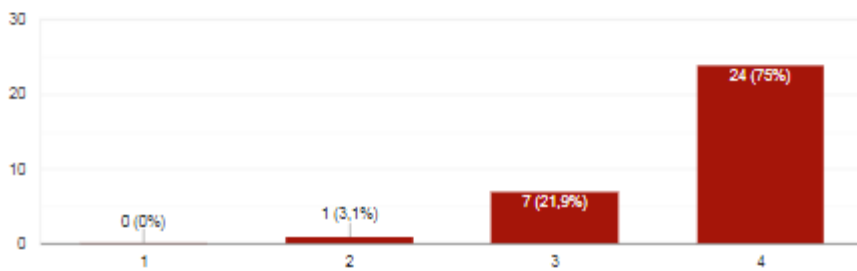
32 jawaban



Material kemasan mempengaruhi kepuasan Anda terhadap suatu produk?

Salin

32 jawaban



Adakah saran/harapan Anda untuk kemasan merchandise Podcast Agak Laen?

32 jawaban

Semoga harga nya sesuai dengan kantong pelajar, dan bisa mempunyai produk yg lebih banyak lagi

kemasan standard menggunakan plastik. sebetulnya kecil kemungkinan tshirt rusak meski hanya menggunakan plastik. namun, dapat lebih baik jika menggunakan box atau bahan jenis lain sehingga memberikan kesan eksklusif untuk merch dengan harga yang lebih mahal dari tshirt biasa.

Saranku, desain yang ada di kemasan lebih variatif, dan ada informasi seperti kontak yang dapat dihubungi ketika ada kesalahan ukuran atau pesanan, dan mudah untuk didaur ulang contohnya bisa untuk menyimpan barang-barang lain.

lebih baik lagi dan lebih menarik terutama pada tokped tolong untuk segera cepat di urus apabila PO

Desain menarik yang bisa menggambar produk di dalamnya

Desain menarik yang menonjolkan visual agak lain

semoga marchandise nya lebih banyak pilihannya lg

Saran semuanya sudah baous. mungkin harapannya merchandise bisa lebih di kembangkan dalam bentuk



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 Head of Merchandiser

Transkrip Wawancara Kak Rafli, Head of *Merchandiser Podcast* Agak Laen

15 Mei 2024

N: Nadila

R: Kak Rafli

N: Halo kak

R: Halo doji

N: Maaf ya kak gak ada kabar akhir-akhir ini

R: Iya iya

N: Jadi sebenarnya aku mau nanya mirip-mirip sih sama yang sebelumnya cuma lebih detail

R: Oke

N: Yang pertama-tama aku mau nanya nama lengkapnya kak Rafli

R: Namaku Rafli Noval Arza

N: Oke Berarti posisinya di Agak Laen ini sebagai apa?

R: Sebagai Head of *Merchandiser*

N: Oke kak kalau untuk *merchandise Podcast* Agak Laen itu mulainya dari tahun berapa ya?

R: Mulainya kayaknya tepat di setahun itu harusnya mulai Juni kalau gak salah ya

N: Kita per bulan satu cuma ya, satu bulan bisa dua kali bisa tiga kali cuma kalau sesuai timeline Bulan sampai

N: Oke kak. Terus kalau sekarang *Merchandise* yang lagi ada apa aja?

R: Ya sekarang ready stock banyak, sticker, baju, handuk, lekbong maksudnya ada semua cuma stocknya aja kayak sizingnya udah ngelengkang

N: Oo gitu, kalau paling lakunya? Yang paling laku itu apa biasanya?

R: Yang paling banyak peminat? Baju

N: Terus kalau untuk kemasannya itu kan pengen dibikin ya desainnya karena belum ada, itu tuh sebelumnya pernah ada keluhan atau emang dari tim aga lain aja yang kayaknya butuh nih kemasan

R: Oh enggak sih itu mah Apa namanya? Kepentingan pribadi aja tantangnya ya?



## © 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

N: Berarti belum ada keluhan ya dari pembeli?

R: Kayakan kalau sekarang terlalu terbuka ya terlalu bening kalau dikirim Agak kurang manis lah jadi pengen dibikin lebih manis

N: Oh oke kak alau untuk alur pemesanan *merchandisenya* itu biasanya gimana?

R: Nah, kalau untuk artikel baru ya, itu pasti PO di 1 atau 2 minggu open PO, setelah itu ready stocknya akan dijual di Tokopedia. Kalaupun nanti akan reddit stock, atau kita produksi ulang akan langsung dijual di Tokopedia. Gitu.

N: Oke, Kak. Terus kalau untuk kemasannya itu berarti yang pengen ditonjolin itu selain informasinya ya? Informasi produknya. Itu kayak gimana? Mau kemasannya ada batak-bataknya kah? Atau Indonesia?

R: Hmm. Kalau dulu, dulu tuh emang kita beneran pengen bikin yang kemasannya tuh Agak Laen, yang pertama itu kan box set ya. Box set itu persis banget kayak... jersey dari Timnas Indonesia lah. Jadi, seakan-akan agak lain tuh eksklusif, mahal, wah, dan emang mahal juga. *Merchandise* volume 1 itu mahal.

R: Yang kedua tuh *merchandise* kita tuh packaging-nya pake kotak tisu. Sekarang tuh kayaknya tidak efektif. Ada yang rusak di pengiriman juga, sekarang harus produksi mahal. Sekarang akhirnya dibikin ya... yaudah lah yang pasti aja.

N: Berarti yang *zipper* kemarin itu ya?

R: Betul, tapi mau keliatan simple tapi tetap ceria, minimalis, pake ilustrasi aja. Pakai outline biar lebih modern gitu

N: Untuk sekarang gitu aja sih kak data yang dibutuhkan, Kak. Makasih kak

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



Hak Cipta :

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

Lampiran 5 Transkrip Testing Head of Merchandiser

Transkrip Testing Kak Raffli, Head of *Merchandiser Podcast* Agak Laen

3 Agustus 2024



N: "Halo, Kak Raffli! Ini aku bawain prototypenya, biar Kakak bisa lihat langsung material dan warnanya."

R: "Hai, keren banget sih ini! Aku suka banget. Ilustrasinya udah ngegambarin identitas Podcast Agak Laen, warnanya tuh bikin kemasannya jadi ngejreng"

N: "Seneng banget dengernya, kalau dari layout dan ukuran teksnya gimana? Ada yang perlu diubah?"

R: "Nggak ada yang perlu diubah, kok. Layout-nya udah pas, nggak ada yang kegedean atau kekecilan. Mantap!"

N: Wah, lega deh. Terus, gimana soal material dan struktur box-nya? Sesuai nggak?"

R: "Sesuai banget! Box-nya kokoh, jadi aku yakin nggak bakal ada lagi keluhan produk yang rusak. Terus, tekstur timbulnya bikin kemasannya keliatan lebih mewah."



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

N: "Makasih banget, Kak! Terus, soal informasi yang dicantumin di kemasan, oke nggak?"

R: "Oke banget, infonya jelas dan ngebantu. Pokoknya, aku puas banget sama hasil akhirnya. Thanks banget"

N: "Makasih juga, Kak Rafli"



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

Lampiran 6 Transkrip Testing Lima Konsumen

Transkrip Testing kepada 5 Konsumen

4 Agustus 2024



N: "Hai, teman-teman! Terima kasih udah mau luangkan waktu buat lihat kemasan baru ini. Gimana nih kesan pertama kalian setelah lihat dan pegang langsung?"

Konsumen 1: "Hai, Nadila! Keren banget, sih. Ilustrasi karakternya itu loh, bener-bener mirip sama personel Podcast Agak Laen. Detailnya tuh pas banget, nggak berlebihan tapi tetap menonjol."

Konsumen 2: "Aku suka banget sama pattern Bataknya. Bikin kemasannya punya identitas yang kuat, tapi tetap fun nggak kaku. Logonya juga gampang dikenali, tapi ga kebesaran."

N: "Wah, senang dengarnya! Kalau dari keseluruhan desainnya gimana menurut kalian?"



## © 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

Konsumen 3: "Secara keseluruhan sih udah oke banget. Desainnya lucu dan menarik, terus pose karakternya juga sesuai dengan vibe Podcast Agak Laen. Warna-warnanya cerah tapi nggak norak, enak dilihat."

Konsumen 4: "Setuju! Terus informasi yang dicantumin di kemasannya juga jelas dan lengkap. Nggak ada yang bikin bingung. Layout-nya rapi, gampang dibaca, jadi semua informasi pentingnya kelihatan."

Nadila: "Bagus kalau gitu! Nah, sekarang soal materialnya?"

Konsumen 5: " Materialnya sekarang lebih kokoh dan tebal, nggak gampang penyok atau rusak. Yang dulu tuh kadang-kadang kalau ketimpa barang lain di perjalanan suka rusak, yang ini sih aku yakin lebih tahan banting."

Konsumen 1: "Iya, setuju banget. Terus tekstur timbulnya di bagian luar kemasannya juga nambah kesan premium. Kalau pegang kemasannya tuh kerasa lebih mewah. Jadi bukan cuma dilihat aja yang bagus, tapi pas dipegang juga kerasa beda."

Konsumen 2: "Menurutku, dengan kemasannya kayak gini, produk di dalamnya lebih aman. Nggak bakal lagi ada kejadian produk keluar dari kemasannya atau rusak sebelum nyampe ke tangan kita."

Nadila: "Wah, senang banget denger feedback kalian. Jadi menurut kalian, kemasannya ini udah jauh lebih baik dibanding yang lama, ya?"

Konsumen 3: "Iya, udah pasti. Ini lebih aman, lebih menarik, dan kelihatan lebih profesional. Semoga setelah ini nggak ada lagi deh masalah kayak produk rusak atau keluar dari kemasannya."

Konsumen 4: "Setuju banget! Dan secara visual juga lebih enak dilihat, jadi aku yakin konsumen lain juga bakal lebih suka."

Nadila: "Makasih banyak ya, teman-teman, atas masukan dan feedback-nya. Ini bakal sangat berguna buat proses finalisasi kemasannya. Semoga kemasannya ini bikin merchandise Podcast Agak Laen makin laris dan kalian juga puas dengan produk yang kedepannya kalian terima!"





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 7 Hasil Cek Plagiarisme



Similarity Report ID: oid:3618:64787693

PAPER NAME

TURNITIN\_NADILA DOJI.pdf

AUTHOR

NADILA DOJI

WORD COUNT

12946 Words

CHARACTER COUNT

80787 Characters

PAGE COUNT

80 Pages

FILE SIZE

3.6MB

SUBMISSION DATE

Aug 19, 2024 12:58 PM GMT+7

REPORT DATE

Aug 19, 2024 12:59 PM GMT+7

● 7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 7% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Summary



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

## Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup



# NADILA DOJI KHAIRANI NA

## GRAPHIC DESIGNER

- [linkedin.com/in/nadiladoji](https://www.linkedin.com/in/nadiladoji)
- [nadilana2605@gmail.com](mailto:nadilana2605@gmail.com)
- 085238352590
- <https://bit.ly/NadilaDojiPortfolio>

### TENTANG SAYA

Saya Nadila, seorang desainer grafis dan ilustrator dengan pengalaman dalam menciptakan desain yang kreatif dan menarik. Saya memiliki keahlian dalam menggunakan berbagai perangkat lunak desain untuk menghasilkan karya visual.

### SOFTWARE

Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop  
Adobe Indesign  
3Ds Max

### BAHASA

Indonesia  
Inggris  
Arab

## PENGALAMAN KERJA

### Freelance Designer

Podcast Agak Laen  
Juni 2024 - saat ini

### Freelance Designer

PT Hypefast Karya Nusantara-Brand Cessa  
Desember 2023 - saat ini

### Desainer Grafis dan Ilustrator

Zenius Education  
Agustus - Desember 2023

- Mendesain segala kebutuhan desain tim pemasaran
- Bekerja sama dengan 5 anggota lainnya

### Desainer Grafis

Share and Shine

Mei 2023 - Desember 2023

- Mendesain kebutuhan konten instagram
- Berkomunikasi dengan 7 anggota lainnya

## PENDIDIKAN

### D-4 Desain Grafis

Politeknik Negeri Jakarta  
2020 - saat ini

- Mempelajari segala hal tentang desain grafis dan percetakan
- Mengikuti berbagai macam kepanitiaan

## PENGALAMAN ORGANISASI

### Mentor Desain

IWAPI  
Juli 2023

### Project Officer

TGP Coaching Clinic  
Maret - April 2022

### Sekretaris

Pameran Kreatif Mahasiswa TGP  
Juli - Agustus 2022

### Koordinator Sponsor

Graphic an Publishing Competition  
Maret - Juli 2022

### Campaign Volunteer

Tabula.id  
Agustus - September 2022