



© 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

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *COFFEE - TABLE BOOK* SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN *BRAND IMAGE*; *CASE STUDY* TOKO ACRAFT**



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**
Oleh:
MEDINA INDAH ISLAMI
2006421016

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
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 *Coffee - Table Book* Sebagai Upaya
Peningkatan *Brand Image*; *Case Study* Toko Acraft
Penulis : Medina Indah Islami
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

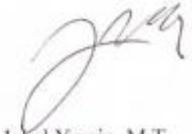
Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Proposal Tugas Akhir.

Depok, 5 Juli 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Ade Noor Riyadhi
NIK. 520000000000000323


Iqbal Yamin, M.T.
NIP. 198909292022031005



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *COFFEE - TABLE BOOK* SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN *BRAND IMAGE*; *CASE STUDY* TOKO ACRAFT

Oleh:

MEDINA INDAH ISLAMI

2006421016

Disahkan:

Depok, 15 Agustus 2024

Penguji I

Andriyanto, S.E., M.Kom

NIP. 23272015100119730629

Penguji II

Amalia Rizky Fatonah, S.S., M.I.kom.

NIP. 199407302022032008

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 mengemukakan 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 *Coffee - Table Book* Sebagai Upaya Peningkatan *Brand Image*;
*Case Study Toko Acraft***

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, Juli 2024

Yang menyatakan,



Medina Indah Islami

2006421016



ABSTRAK

Fashion Bohemian, yang dikenal sebagai "Boho Chic," adalah gaya berpakaian yang terinspirasi dari budaya Bohemian, sebuah komunitas seniman, musisi, dan penulis yang hidup di pinggiran masyarakat Eropa pada abad ke-19. Di Indonesia, salah satu pelopor gaya Bohemian adalah toko Acraft. Saat ini, toko Acraft berada dalam zona aman, yang dapat menyebabkan kurangnya kesadaran untuk terus berinovasi. Dengan banyaknya kompetitor baru yang bermunculan, Acraft perlu meningkatkan citra mereknya agar dapat tetap bersaing di pasar dalam jangka panjang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat *Coffee – Table Book* yang dapat merepresentasikan isi dan keunikan toko tersebut. Buku ini juga berpotensi sebagai alat kolaborasi antar merek. Dengan menggunakan metode kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan pengisian kuesioner oleh pengunjung. Hasil dari perancangan *Coffee – Table Book* ini adalah sebuah buku berukuran 21x21 cm dengan hard cover dan perfect binding. Buku ini dirancang dengan konsep scrapbook untuk menonjolkan visual Bohemian-nya. Buku ini juga memuat fotografi yang menggambarkan isi dan suasana toko, dilengkapi dengan font dekoratif, serta ilustrasi yang menceritakan perjalanan dan inspirasi dari toko Acraft. Melalui perancangan desain *Coffee – Table Book* yang berisi keunikan dan perjalanan toko Acraft, tidak hanya dapat meningkatkan citra merek dan memperluas target pasar dalam jangka panjang, tetapi buku ini juga dapat menjadi media storytelling dari brand. Dengan demikian, brand tersebut dapat diingat kembali selama bertahun-tahun yang akan datang, menjadikannya sebuah warisan berharga.

Kata kunci: Bohemian, *Brand Image*, *Coffee – Table Book*, Kolaborasi

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

ABSTRACT

Bohemian fashion, also known as "Boho Chic," is a style of dress inspired by Bohemian culture, a community of artists, musicians, and writers who lived on the fringes of European society in the 19th century. In Indonesia, one of the pioneers of the Bohemian style is the Acraft store. Currently, the Acraft store is in a safe zone, which can lead to a lack of awareness to continue to innovate. With the emergence of many new competitors, Acraft needs to improve its brand image in order to remain competitive in the market in the long term. One effort that can be made is to create a Coffee - Table Book that can represent the contents and uniqueness of the store. This book also has the potential to be a collaboration tool between brands. Using qualitative methods, data was collected through interviews, observations, and filling out questionnaires by visitors. The result of the Coffee - Table Book design is a 21x21 cm book with a hard cover and perfect binding. This book is designed with a scrapbook concept to highlight its Bohemian visuals. This book also contains photography that depicts the contents and atmosphere of the store, equipped with decorative fonts, and illustrations that tell the journey and inspiration of the Acraft store. By designing the Coffee – Table Book design containing the uniqueness and journey of the Acraft store, not only can it improve the brand image and expand the target market in the long term, but this book can also be a storytelling medium for the brand. Thus, the brand can be remembered for years to come, making it a valuable legacy.

Keywords: *Bohemian, Brand Image, Coffee – Table Book, Collaboration*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan *Coffee - Table Book* Sebagai Upaya Peningkatan *Brand Image*; *Case Study* Toko *Acraft*” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tidak lupa ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan hingga Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik.

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

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

1. Bapak Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Zulkarnain, S.T, M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta.
4. Bapak Drs. Ade Noor Riyadhi, selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Iqbal Yamin, M.T selaku Dosen Pembimbing II, yang telah mendukung dan membimbing proses dari penulisan dan pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Kepada Bapak/Ibu dosen dan staf Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Program Studi Desain Grafis yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas ilmu, pengetahuan, pelajaran, serta dukungan yang diberikan selama saya menjalani perkuliahan di 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

6. Kak Adam selaku pemilik Toko Acraft yang telah membantu dan bersedia untuk menjadi klien dalam *project* perancangan *Coffee - Table Book* untuk Tugas Akhir.
7. Bebbby, Queen, Putri, Alysa, Model yang menjadi representasi dari tema dalam *Coffee - Table Book* “All About Acraft”
8. Farrel Athoriq dalam kehadirannya untuk selalu memberi dukungan dan menjadi saksi dalam pelaksanaan dalam seluruh pengerjaan Tugas Akhir.
9. Pazart, Michelle, Haikal, Bimbim, Anto, Evza, dan seluruh teman yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberi dukungan dan bantuan selama penyusunan Tugas Akhir ini.

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

Depok, 5 Juli 2024

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Medina Indah Islami



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	III
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	IV
PRAKATA.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR LAMPIRAN	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
1.5 Sistem Penyusunan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Media Cetak	7
2.1.1 <i>Jenis Media Cetak</i>	8
2.2 Buku	9
2.2.1 <i>Jenis Buku</i>	10
2.2.2 <i>Coffee – Table Book</i>	10
2.3 Photography	12
2.3.1 <i>Prinsip Photography</i>	13
2.3.2 <i>Fungsi Photography dalam Media</i>	14
2.4 Layout	15
2.4.1 <i>Elemen Layout</i>	15
2.4.2 <i>Tipografi pada Layout</i>	19
2.5 Warna	20
2.6 Ilustrasi.....	23
2.6.1 <i>Jenis Ilustrasi</i>	24
2.7 Design Thinking.....	25
BAB III METODE PERANCANGAN.....	27
3.1 Metode Desain	27
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	30
3.3 Data Analisis	31
3.3.1 <i>Profile Client</i>	31
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	32
3.3.3 <i>Competitor</i>	33
3.3.4 <i>Consumer Insight</i>	37
3.3.5 <i>Analisis SWOT</i>	37

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

3.3.6	<i>Analisis STP</i>	39
3.4.	Arahan Kreatif.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN		44
4.1	Konsep Visual	44
4.1.1	<i>Mind Map</i>	44
4.1.2	<i>Mood Board</i>	45
4.2	Proses Desain	46
4.2.1	<i>Sketsa</i>	46
4.2.2	<i>Desain Komprehensif</i>	48
4.2.3	<i>Desain Terpilih</i>	50
4.3	Media Pendukung	54
4.4	Pertimbangan Produksi	56
BAB V PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....		61
LAMPIRAN.....		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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Coffee - Table Book.....	11
Gambar 2. 2 Berbagai Macam Grid	18
Gambar 3. 1 Metode Desain	27
Gambar 3. 2 Alur Proses Desain.....	29
Gambar 3. 3 Logo Acraft	32
Gambar 3. 4 Katalog Produk Acraft	32
Gambar 3. 5 Logo Phoebe Craft	33
Gambar 3. 6 Katalog Produk Phoebe Craft	34
Gambar 3. 7 Logo Supreme	34
Gambar 3. 8 Produk Supreme	35
Gambar 3. 9 Logo Ralph Lauren	36
Gambar 4. 1 Mindmap	44
Gambar 4. 2 Moodboard	45
Gambar 4. 3 Sketsa ilustrasi pada coffee – table book	46
Gambar 4. 4 Sketsa kasar layout coffee – table book	47
Gambar 4. 5 Sketsa cover coffee – table book.....	47
Gambar 4. 6 Desain Komprehensif 1	48
Gambar 4. 7 Desain Komprehensif 2.....	49
Gambar 4. 8 Desain Komprehensif 3.....	49
Gambar 4. 9 Desain terpilih	50
Gambar 4. 10 Kode Warna Desain	51
Gambar 4. 11 Typography jenis decorative	52
Gambar 4. 12 Typography jenis sans serif.....	53
Gambar 4. 13 Mockup Cover dan Isi Buku	53
Gambar 4. 14 Postcard sebagai Media Turunan	55
Gambar 4. 15 Pembatas Buku sebagai Media Turunan.....	55
Gambar 4. 16 Sticker sebagai Media Turunan.....	56



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 dan Simbolisasi Warna	21
Tabel 3. 1 SWOT	37
Tabel 3. 2 Arahkan Kreatif	40
Tabel 4. 1 key visual terpilih.....	45





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar 1 Bimbingan	65
Lembar 2 Transkrip Wawancara dan Survey.....	67
Lembar 3 Dokumentasi	72
Lembar 4 Turnirin	73
Lembar 5 Curriculum Vitae	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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia cenderung menanggapi gambar dan visual dengan lebih cepat dan kuat daripada tulisan, yang membuat desainer grafis memanfaatkan hal ini dengan menggunakan elemen-elemen visual yang menarik perhatian khalayak. Desain berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif dengan mengidentifikasi dan memahami berbagai bentuk, warna, dan simbol yang terdapat dalam sebuah karya desain, baik itu berupa grafis digital maupun karya manual. Secara umum, aspek ini lebih dikenal sebagai ranah desain grafis atau desain komunikasi visual (Noviadji & Hendrawan, 2021). Pada dasarnya, desain merupakan sebuah rancangan yang menjadi landasan untuk menciptakan suatu objek, yang merupakan langkah pertama dalam memulai proses pembuatan sesuatu, seperti perabot, bangunan, hingga industri *Fashion* (Fahmi Saifudin 2013). *Fashion* merupakan fenomena budaya dan sosial, yang didorong oleh keinginan akan hal baru, dan juga sebuah bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Bukan hanya sebagai penutup badan, hal-hal seperti pakaian dan aksesoris dapat menjadi alat komunikasi yang dapat menunjukkan identitas pribadi (Hendariningrum & Prabowo, 2015). *Fashion* juga mengacu pada orientasi nilai, karakter intrinsik dan ciri-ciri seni busana suatu zaman, suatu bangsa, genre atau seseorang dalam penampilan yang mencerminkan ciri khas zamannya, dan salah satu diantaranya adalah gaya bohemian. Sebagai gaya dan tren mode yang populer, gaya ini sudah terkenal di dunia, yang bisa disebut sebagai salah satu gaya klasik dalam desain *fashion* (Ma, 2019).

Kata "Bohemian" sering kali digunakan untuk menggambarkan seseorang atau kelompok yang hidup secara bebas, kreatif, dan seringkali nonkonformis dalam pemikiran dan tindakan. Asal mula istilah ini berkaitan dengan komunitas seniman, penulis, musisi, dan intelektual di wilayah Montmartre di Paris pada abad ke-19. Mereka hidup secara sederhana, seringkali dalam kondisi yang tidak



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

konvensional, dan mengejar kebebasan kreatif serta kehidupan yang tidak terikat oleh aturan sosial yang biasa (Zahra, 2024).

Di Indonesia, gaya bohemian sering dicirikan oleh penggunaan warna-warna *earth tone*, motif etnik atau tribal, dan aksen-aksen alami, pakaian dengan siluet longgar, bahan-bahan alami seperti katun dan linen, serta aksesoris seperti kalung panjang, gelang, dan ikat kepala. Salah satu pelopor yang berkulit dalam seni bohemian di Indonesia adalah Abdullah Akbar Stramidjadja atau yang akrab di panggil dengan nama “Adam”, memiliki sebuah *thrift shop store* bertemakan bohemian bernama Acraft (Adam’s Craft) yang berlokasi di Pasar Santa lantai dua. Toko ini menjual berbagai kebutuhan *fashion lifestyle* seperti aksesoris, *apparel*, *mini figure*, *home decor*, dan lain sebagainya, dalam satu konsep bohemian. Berdiri sejak tahun 2012, konsistensinya mendalami gaya ini membuat Adam terkenal dengan gaya boho nya.

Pada saat ini, toko Acraft berada dalam posisi market yang aman, dengan kata lain dalam segi pemasukan stabil, yang membuat toko ini tergolong dalam zona nyaman. Ini merupakan hal yang baik, akan tetapi dengan mulai banyaknya kompetitor yang bermunculan, kurangnya *aware* dalam sebuah inovasi baru, yang mengharuskan Acraft untuk selalu menaikkan *brand imagenya*. Sebuah *brand* perlu lebih inovatif untuk mempertahankan minat beli dan menarik konsumen. Selain itu, sebuah *brand* harus memperhatikan *brand image*, karena hal ini merupakan salah satu keunggulan yang dapat diandalkan (Istiono & Kurniasih, 2022).

Brand image memainkan peran penting dalam memengaruhi perilaku pembelian dan loyalitas konsumen terhadap merek, kemudian mencakup aspek-aspek seperti reputasi, nilai-nilai, gaya, dan pengalaman yang terkait dengan merek tersebut. Ketika pelanggan memiliki kepercayaan terhadap suatu merek, mereka cenderung memilih produk atau layanan tersebut berulang kali, bahkan ketika dihadapkan pada pilihan alternatif (Ambolau et al., n.d.). Inovasi yang dapat dilakukan oleh Acraft adalah dengan melakukan sebuah kolaborasi dengan *brand* lainnya, yang bertujuan agar dapat membantu memperkuat posisi sebuah *brand* di



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

pasar dengan menunjukkan nilai tambah dan diferensiasi dari kompetitor. *Co-branding* atau kolaborasi adalah bentuk kerjasama antara dua atau lebih merek yang telah diakui secara signifikan oleh pelanggan. Kerjasama ini biasanya berlangsung dalam jangka waktu menengah hingga panjang dan bertujuan untuk membangun nilai potensial yang saling berhubungan (Pratama et al., 2019). Selain itu, kolaborasi antar *brand* dapat memperluas target pasar, atau segmen konsumen baru yang sebelumnya tidak terjangkau.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan *brand image* toko Acraft adalah dengan membuat sebuah *Coffee – Table Book*. Upaya ini belum pernah dilakukan oleh Acraft sebelumnya. Pemilihan *Coffee – Table Book* ini memiliki alasan tertentu yaitu memberikan pandangan yang menarik secara visual bagi *brand* untuk menampilkan kisah, nilai, dan estetika mereka secara jangka panjang. Dengan mengomunikasikan keunikan merek secara visual, yang berisi gambaran dari penjelasan tentang Bohemian, perjalanan sosok Adam pada toko Acraft, dan beberapa *inspirational quotes*, dapat meningkatkan *brand image* dan *brand positioning* dalam benak konsumen dan *partnership*. Untuk dapat mewujudkan sebuah *Coffee – Table Book* yang dapat menciptakan kesan yang dapat bertahan lama bagi target pasar, maka dibutuhkan desain *Coffee – Table Book* yang bagus dan dapat dipahami pembacanya. Melalui gambar yang menawan dan konten yang menarik, *Coffee – Table Book* yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan persepsi *brand*, meninggalkan kesan mendalam pada khalayak dan memperkuat posisinya di pasar. Secara umum, *Coffee – Table Book* memiliki ukuran yang besar dan berat, dengan *hard cover*. karena tidak memprioritaskan kenyamanan bawaannya seperti jenis buku lainnya, *Coffee – Table Book* biasanya diletakkan di meja santai untuk menikmati kopi atau dapat juga ditemukan di *lounge* hotel, bandara, *café*, resto, *creative space*, *co-working*, dan lain sebagainya. kemudian buku ini dapat menjadi inspirasi untuk memulai percakapan, menyediakan hiburan, dan menghilangkan kebosanan (Widyamurti et al., 2021).



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

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang telah dipaparkan, maka perancangan *Coffee – Table Book* ini penting untuk dilaksanakan. Dengan hadirnya perancangan *Coffee – Table Book* ini dapat menjadi media yang akan digunakan sebagai peningkatan *brand image* yang efisien dan efektif kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjabaran pada latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diangkat dalam laporan penelitian ini adalah “Bagaimana merancang sebuah *Coffee – Table Book* dalam upaya meningkatkan *brand image* pada toko Acraft”.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Sebagaimana yang diketahui pembahasan ini mengenai permasalahan merancang *Coffee – Table Book*, agar materi terarah dan tidak menyimpang dari pembahasan, maka ruang lingkup pembahasan pada laporan penelitian desain grafis ini adalah:

1. Proses perancangan desain *Coffee – Table Book* yang unik dan mudah dipahami.
2. Penerapan elemen dan prinsip desain grafis yang digunakan dalam perancangan desain *Coffee – Table Book*.
3. Mengaplikasikan desain pada media turunan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pelaksanaan laporan penelitian ini adalah yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Perancangan

1. *Coffee – Table Book* yang di hasilkan dapat menjadi alat pemasaran yang efektif untuk memperkenalkan *brand* kepada konsumen baru dan meningkatkan *brand image*.



Hak Cipta :

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

2. Dapat memperkuat hubungan antara *brand* dan *customer* dengan menjelaskan penerapan desain yang telah dirancang pada media turunan.

1.4.2 Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk Penulis
Baik dari penulisan laporan penelitian ataupun perancangan *Coffee – Table Book* ini, diharapkan dapat menjadi portofolio yang baik di masa depan.
2. Manfaat untuk Akademis
Laporan penelitian ini dibuat dengan harapan ke depannya dapat dijadikan referensi ataupun sumber informasi untuk membantu peneliti lainnya apabila menemukan permasalahan sejenis.
3. Manfaat untuk Desain Grafis
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk para desainer yang tengah memiliki permasalahan serupa.
4. Manfaat untuk Klien
Dapat memberikan sebuah solusi yang berguna untuk jangka panjang, dan memudahkan klien untuk menghadapi masalah serupa.

1.5 Sistem Penyusunan

Sistematika penyusunan laporan tugas akhir yang membahas perancangan Desain *Coffee – Table Book* sebagai upaya meningkatkan *Brand Image* pada Toko Acrat ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang dari pembuatan *Coffee – Table Book* untuk toko Acraft. Pada bab ini juga dibahas mengenai rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, serta mengenai tujuan dan manfaat dari perancangan.



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 II

LANDASAN PERANCANGAN

Membahas mengenai teori-teori yang akan dituangkan dalam perancangan *Coffee – Table Book*. Teori yang digunakan mencakup teori tentang prinsip serta elemen desain dan juga teori-teori dasar dari ilmu komunikasi.

BAB III

METODE PERANCANGAN

Membahas mengenai metode yang digunakan untuk memenuhi informasi-informasi yang nantinya akan dituangkan ke dalam media buku cetak tersebut.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai perancangan *Coffee – Table Book*, dimulai dari proses-proses seperti *mind map*, *moodboard*, sketsa, pemilihan desain komprehensif, hingga media turunan yang digunakan sebagai pendukung media utama.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari perancangan kemasan sebagai media promosi secara singkat dan jelas.



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 V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukannya seluruh proses perancangan desain *Coffee – Table Book* pada toko Acraft, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan *Coffee – Table Book* untuk meningkatkan citra merek toko Acraft dilakukan melalui metode *design thinking*, pendekatan ini berpusat pada pengguna untuk pemecahan masalah dan inovasi yang menggabungkan pemikiran kreatif dan analitis. Metode ini terdapat lima tahap, yaitu *emphatize*, dengan cara wawancara dengan pemilik, observasi dan penelitian langsung pada toko Acraft. Kemudian tahap *define*, menyusun masalah yang ditemukan untuk diidentifikasi dalam pembuatan *creative brief* untuk menentukan *tone and manner* yang akan menjadi acuan pembuatan desain, yaitu *bohemian*, *art print*, dan *earthtone*. Setelah itu dilakukan strategi promosi dengan melakukan analisis SWOT. Selanjutnya masuk pada tahap *ideate*. Pada tahap ini, diawali dengan mengembangkan *tone and manner* melalui *mindmapping* dan *moodboard*, untuk menentukan *key visual*, warna, tekstur, dan tipografi yang akan digunakan. Kemudian hasil dari proses tersebut dituangkan mejadi sketsa kasar, hingga tahap *prototype* yaitu, pembuatan desain komprehensif sebagai alternatif, dan pemilihan desain akhir yang merupakan desain yang relevan dengan arahan kreatif. Terakhir, perancangan ini memsauki proses *testing*, dimulai dari pembuatan *mockup*, sebagai visualisasi dari hasil desain hingga hasil *output* cetak. *Testing* dilakukan Bersama klien, dan penyebaran kuesioner pada pengunjung toko Acraft untuk mengetahui apakah hasil buku yang di cetak telah sesuai dengan harapan, dan dapat menjadi solusi dari permasalahan.
2. Perancangan *Coffee – Table Book* ini menerapkan prinsip dan elemen desain grafis. *Layout* yang digunakan yaitu *sequence*, yaitu alur baca dari kiri ke kanan, kemudian terdapat penekanan yang diberikan pada ukuran *headline* yang lebih besar sehingga pembaca terlebih dahulu melihat informasi yang



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

lebih penting. Foto dalam buku ini dibuat lebih kontras dibandingkan elemen visual lainnya, agar dapat menarik fokus. Keseimbangan dicapai dengan membuat kedua sisi layout memiliki komposisi yang sama, meskipun tidak simetris, tetap terlihat nyaman untuk dibaca. Kesatuan (*Unity*) tetap dijaga dalam keseluruhan desain, baik dalam pemilihan warna buku, ilustrasi, dan foto yang diterapkan. Penerapan layout pada buku ini menggunakan *four colum grid*, dengan alasan agar dapat mengeksplorasi gaya desain yang lebih banyak, jenis layout ini dapat dimaksimalkan dengan memberi banyak pilihan *style*. Buku ini juga dilengkapi dengan elemen ilustrasi, agar pembaca terhibur dan tidak merasa bosan, sehingga pembaca berkeinginan untuk melihat setiap halaman sampai habis. Warna keseluruhan dari buku ini adalah *earthtone*, karena dapat menciptakan suasana alami dan organik yang sejalan dengan estetika bohemian, seperti coklat, *tile*, dan *cream*, sehingga *photography* yang terdapat pada buku ini pun diberi efek *vintage*. Kombinasi ini tidak hanya membuat desain buku lebih menarik secara visual tetapi juga memperkuat narasi dan identitas yang ingin disampaikan. Jenis tipografi pada buku ini terdapat dua macam, yaitu *decorative* dan sans serif. Pemilihan jenis *decorative* digunakan untuk judul buku dan *headline*, font jenis ini menciptakan kesan yang kuat dan menarik perhatian. Tipografi *decoratif* yang tepat dapat mencerminkan karakter dan tema buku, memberikan sentuhan artistik, dan membedakan buku dari yang lain. Dalam konteks buku bertema bohemian dengan warna *earthtone*, tipografi *decoratif* yang terinspirasi oleh elemen-elemen alam, seni, dan kebebasan akan memperkuat keseluruhan desain. *Font* yang digunakan adalah Arenosa, yang mewakili konsep pirates, kemudian Obelisque untuk mewakili *handwriting*. Kemudian untuk bagian isi dalam buku ini menggunakan jenis sans serif dikarenakan jenis font ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, font yang digunakan adalah Blibli, dengan karakter huruf yang sederhana dan *modern*.



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

3. Dari hasil perancangan ini, terbentuk sebuah buku yang mencerminkan karakteristik unik dari toko Acraft. Selain itu, sebagai media turunan, juga dibuat *postcard*, pembatas buku, dan *sticker* yang bertujuan untuk memperkuat dan menyebarkan citra merek toko secara konsisten dan menarik.

5.2 Saran

Dengan disusunnya *Coffee – Table Book* yang berjudul "All About Acraft", terdapat beberapa saran yang dapat memberikan manfaat bagi desainer grafis:

1. Bagi para desainer grafis yang akan membuat sebuah perancangan buku, harus dapat memahami audiens, dengan mengidentifikasi konten yang relevan dan menarik bagi mereka, kemudian Eksplorasi Bahan dan *finishing*, dengan mempertimbangkan berbagai jenis kertas, *cover*, dan teknik *finishing* (seperti *embossing* atau *spot UV*) untuk menambah nilai estetika.
2. Setelah data dikumpulkan, pembuatan analisis data menjadi langkah krusial dalam perancangan, karena berfungsi sebagai panduan dan strategi untuk langkah-langkah selanjutnya, seperti menentukan media promosi utama, memilih tema desain, dan menentukan media promosi tambahan yang akan digunakan.



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 PUSTAKA

- Amalia Fasiha, R. (2023). BERKARYA DAN BERCERITA MELALUI FOTOGRAFI EKSPRESI. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 14(2), 130–135. <https://doi.org/10.52290/i.v14i2.112>
- Ambolau, M. A. P., Kusumawati, A., & Mawardi, M. K. (n.d.). THE INFLUENCE OF BRAND AWARENESS AND BRAND IMAGE ON PURCHASE DECISION. 2015.
- Aprilly, H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (n.d.). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BERGAMBAR DENGAN ADAPTASI DARI CERITA RAKYAT MALUKU UNTUK REMAJA*.
- Christian, J. E., & Natadjaja, L. (n.d.). *ANALISIS PROSES DESAIN DI TEMPAT MAGANG DAN DI KULIAH DENGAN MENGGUNAKAN TEORI DESIGN THINKING*.
- Edisol. (2024). *HOW DOES A COFFEE TABLE BOOK BOOST BRAND VALUE*. <https://edisolonline.com/blog/post/how-does-coffee-table-book-boost-brand-value>
- Fahmi Saifudin. (2013). *Pemahaman Publik Terhadap Desain Visual Sebagai Alat Komunikasi Yang Efektif*.
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>



Hak Cipta :

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

- Fathurrohman, M., & Sari, M. P. (2021). *SENI FOTOGRAFI SEBAGAI EKSPRESI BARU BUDAYA*. 5(2).
- Hanifa, M., Lidinillah, D. A. M., & Mulyadiprana, A. (2021). Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 965–976. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41877>
- Hendariningrum, R., & Prabowo, A. (2015). *LIFESTYLE AND FASHION AS COMMUNICATION (Semiotics of Lifestyle and Fashion as Shown for Self-Identity Yogyakarta Teenagers)*. 08(1).
- Humaira, A. (2021). *PERANCANGAN BUKU MOTIF TENUN IKAT SIKKA*.
- Istiono, D., & Kurniasih, N. (2022). PENGARUH INOVASI PRODUK DAN BRAND IMAGE TERHADAP MINAT BELI. *J-AKSI : JURNAL AKUNTANSI DAN SISTEM INFORMASI*, 3(1), 229–240. <https://doi.org/10.31949/j-aksi.v3i1.2138>
- Kusumowardhani, P., & Maharani, S. S. (2022). Book Design and Layout Design Process. In H. Nuriman, N. Kurniasih, S. Rahmansyah, P. Roza, A. G. Jati, & T. M. Sudradjat (Eds.), *Proceedings of the Conference on Digital Humanities 2022 (CODH 2022)* (pp. 245–261). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-69-5_21
- Ma, X. (2019). *Research on the Bohemian Style Clothing*. 310.
- Maharsi, I. (n.d.). *BADAN PENERBIT ISI YOGYAKARTA*.



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

Malik, A. (2014). REVOLUSI GUTENBERG (Makna Penemuan Mesin Cetak bagi Kemajuan Peradaban Manusia: Dari Tradisi Lisan ke Tulisan). *Jurnal Komunikasi*, 2(2).

Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*, 8(2), 103. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.7930>

Pratama, R., Widjajanta, B., & Razati, G. (2019). Co-Branding Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image. *Strategic : Jurnal Pendidikan Manajemen Bisnis*, 17(1), 9. <https://doi.org/10.17509/strategic.v17i1.17531>

Putri, R. A., Ananda, N. R., Nurtiara, A. A., Aulia, E., Muslimah, C., Aulia, A. D., & Cahyawati, U. D. (2023). *STREET PHOTOGRAPHY SEBAGAI MEDIA PEMBACAAN AKTIVITAS KEHIDUPAN SOSIAL (ANALISIS FOTO KARYA VICTOR DJAJA MELALUI TEORI GESTALT)*. 4(1).

Satu, S. (n.d.). : *Desain Komunikasi Visual*.

Sekarani Ys, A., Arryadianta, A., S. Rinjani, R., & Yuni Purnama, I. (2022). Konsep Coffee Table Book Bertema Landmark Di Kota Jakarta. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 10(1), 78–101. <https://doi.org/10.36806/.v10i1.145>

Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>



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

Suprianto. (2015). *MENGENAL KLASIFIKASI JENIS HURUF TIPOGRAFI*.

<https://blog.unnes.ac.id/antosupri/mengenal-klasifikasi-jenis-huruf-tipografi/>

Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak

Di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 1(1), 56–64. <https://doi.org/10.54895/jkb.v1i1.314>

Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (n.d.). *PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA*

DALAM COLOR GRADING UNTUK MENYAMPAIKAN TUJUAN DIBALIK FOTO.

Widyamurti, N., Jauhari, J., Muttaqin, H., Gilang, L., & Wicaksono, A. R. (2021).

PERANCANGAN COFFEE TABLE BOOK UNTUK Mendukung PROGRAM PEMASARAN DESA WISATA TRANGSAN DENGAN IMPLEMENTASI 5W+1H. *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 6(2), 259.

<https://doi.org/10.25124/demandia.v6i2.3318>

Zabarrekha Assidiq, M. (2023). *Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi,*

Klasifikasi dan Tips Penggunaan. <https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/>

Zahra, S. (2024, February). *Gaya Hidup Bohemian: Pengertian hingga*

Contohnya. <https://www.gramedia.com/best-seller/gaya-hidup-bohemian-pengertian-hingga-contohnya/>



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

Lembar 1 Bimbingan

Berikut merupakan lembar laporan bimbingan Bersama dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2.

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA MEDINA INDAH ISLAMI
 NAMA PEMBIMBING DRS. ADE NOOR RIVADHI
 JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Coffee - Table Book Sebagai Upaya Peningkatan Brand Image; Case Study Toko Acraft

KETERANGAN:

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

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	18-Mar-24	Membahas Outline yang belum diterima	Revisi Outline
2	19-Mar-24	Membahas Outline yang sudah di revisi	Membuat konsep Outline
3	21-Mar-24	Membahas konsep Outline yang baru	Melanjutkan ke tahap selanjutnya
4	1-May-24	Membahas Kerangka Teori dan bab 1 - bab 2	Mengerjakan bab 1 dan 2 dan Kerangka Teori
5	11-May-24	Review hasil revisi bab 1 dan 2 dan kerangka teori	Melanjutkan bab 3
6	20-May-24	Memberi feedback bab 1 dan 2	Revisi bab 1 dan 2
7	24-May-24	Review bab 1, 2, dan 3	Melakukan revisi
8	26-May-24	Memberi feedback bab 1, 2, dan 3	Melakukan revisi
9	29-May-24	Review Hasil Seminar Proposal	Memberi update Hasil Seminar Proposal
10	4-Jul-24	Check hasil progress revisi sempro dan kelanjutannya	Melakukan revisi dan pembuatan mindmapping dan moodboard
11	16-Jul-24	Review hasil konsep mindmap dan moodboard, dalam key visual	Melanjutkan Journal Article
12	27-Jul-24	Review Journal Article dan approval konsep desain	Melakukan revisi Journal Article, dan melanjutkan desain
13	28-Jul-24	Review dan approval desain akhir	Melakukan revisi dan pembuatan desain turunan
14	1-Aug-24	Memberi feedback Hasil desain Akhir dan approval cetak	Melakukan revisi dan mencetak



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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
 JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
 POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA MEDINA INDAH ISLAMI

NAMA PEMBIMBING IQBAL YAMIN, M.T.

JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Coffee - Table Book Sebagai Upaya Peningkatan Brand Image; Case Study Toko Acraft

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	4-Apr-24	Membahas Penulisan judul dan bab 1	Membuat beberapa opsi judul dan mengerjakan bab 1
2	18-Apr-24	Review hasil judul	Melanjutkan pengerjaan bab 1 dan 2
3	2-May-24	Memberi Review dan Feedback hasil bab 1 dan 2	Revisi bab 1 dan 2
4	22-May-24	Review bab 1, 2, dan 3	Revisi bab 1, 2, dan 3
5	27-May-24	Feedback keseluruhan penulisan	Melakukan revisi
6	29-May-24	Review hasil Seminar Proposal	Melakukan revisi dan melanjutkan bab selanjutnya
7	12-Jul-24	Review hasil yang sudah di revisi dan memberi masukan	Melakukan revisi
8	29-Jul-24	Review Penulisan dan memberi Approval	Melakukan revisi akhir dan merapihkan seluruh penulisan





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 2 Transkrip Wawancara dan Survey

1. Wawancara

Berikut adalah wawancara yang dilaksanakan langsung pada *offline store* Acraft:

Selamat siang, Adam. Terima kasih sudah meluangkan waktu untuk wawancara ini. Bisa Anda ceritakan sedikit tentang toko Anda, "Acraft"?

Selamat siang, terima kasih sudah mengundang saya. "Acraft" adalah singkatan dari Adam's Craft. Kami memulai bisnis ini pada tahun 2012, awalnya hanya menjual dari kampus ke kampus. Dengan meningkatnya minat pembeli, kami memutuskan untuk membuka toko di Pasar Santa Lantai 2.

Menarik sekali. Bisa Anda jelaskan lebih lanjut tentang produk apa saja yang dijual di "Acraft"?

Di Acraft, kami menjual berbagai kebutuhan fashion seperti aksesoris, baju, dan sepatu. Selain itu, kami juga menjual dekorasi rumah yang berkonsep bohemian.

Bagaimana dengan tema toko Anda? Kenapa Anda memilih tema bohemian?

Kami memilih tema bohemian karena ingin menciptakan suasana yang unik dan artistik, sesuai dengan target audiens kami yang menyukai seni dan memiliki personality yang unik.

Siapa saja target audience dari "Acraft"?

Target audience kami adalah semua umur, terutama kelas menengah ke atas yang mementingkan penampilan dan memiliki ketertarikan pada seni.

Saya dengar "Acraft" juga melakukan kolaborasi dengan jasa temporary tattoo dan tarot reading. Bisa Anda ceritakan lebih lanjut tentang ini?

Benar, kami berkolaborasi dengan jasa temporary tattoo dan tarot reading untuk memberikan pengalaman belanja yang lebih menarik dan beragam bagi pelanggan kami.

Bagaimana Anda melihat kompetisi di pasar ini? Siapa saja kompetitor utama "Acraft"?

Kompetitor utama kami antara lain Phoebe Craft, Sobasoba, dan Things and Clothing. Mereka juga memiliki produk dan target pasar yang mirip dengan kami.



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

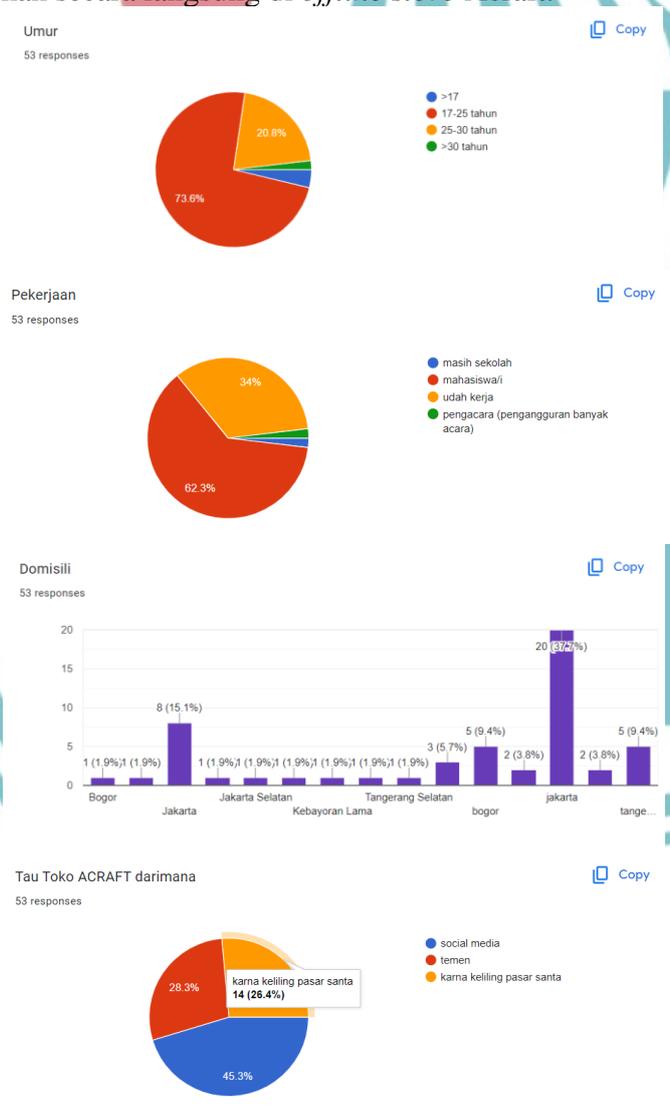
Apa masalah utama yang sedang dihadapi oleh "Acraft" saat ini?

Saat ini, tantangan utama kami adalah menaikkan brand image. Kami ingin memperluas jangkauan audience dan dapat berkolaborasi dengan brand besar lainnya.

wawancara ini dikembangkan lebih lanjut jika ada tambahan informasi mengenai *strengths, weaknesses, dan opportunities* dari "Acraft" yang nanti akan dikirimkan melalui WhatsApp.

2. Survey

Berikut merupakan hasil survey yang didapatkan melalui Google Forms yang dilakukan secara langsung di *offline store* Acraft.



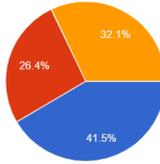


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

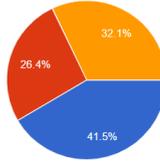
Apakah anda sering datang ke toko Acraft?
53 responses



● Sering
● Jarang
● Baru sekali ini

Copy

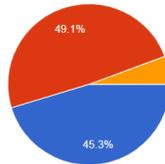
Apakah anda sering datang ke toko Acraft?
53 responses



● Sering
● Jarang
● Baru sekali ini

Copy

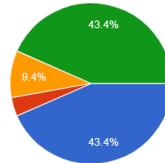
Ke toko Acraft biasanya ngapain?
53 responses



● Emang ada yang dibeli
● liat liat dulu
● buat ngonten

Copy

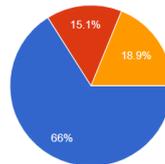
yang dicari di toko ACRAFT biasanya apa?
53 responses



● Aksesoris
● Baju/apparel lainnya
● home decor/mini figure
● ga nentu sih apa yang menarik aja

Copy

hal yang buat kamu balik lagi ke ACRAFT
53 responses



● temanya iconic
● barangnya selalu baru
● ka adam super friendly

Copy



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

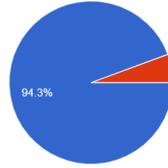
Hak Cipta :

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

Saat belanja di toko acraft, suka iseng liat2 perintilan lucu selain aksesoris?

[Copy](#)

53 responses

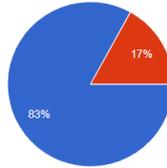


● suka
● ngga cuma mau liat aksesoris aja

suka iseng liat liat buku yang ada disana gaa

[Copy](#)

53 responses

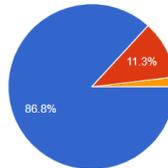


● suka
● biasa aja

apakah anda suka baca buku yang di dominasi gambar?

[Copy](#)

53 responses

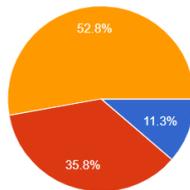


● suka, karna lebih mudah dipahami
● lebih suka yang tulisan aja
● Option 3

apakah anda tau jenis buku "Coffee-table book"?

[Copy](#)

53 responses



● tau, soalnya punya
● tau aja
● ngga tau



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

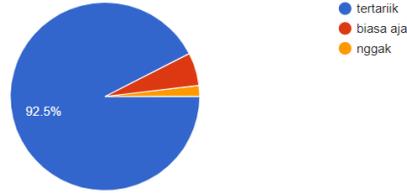
Hak Cipta :

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

kalaupun ada jenis buku itu di toko ACRAFT, tertarik buat liat liat isi konten bukunya ga?

[Copy](#)

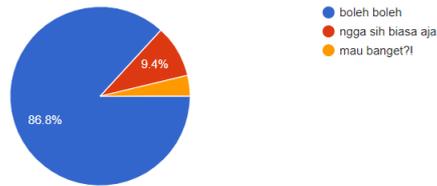
53 responses



kalaupun ACRAFT ngeluarin buku tentang perjalanan kisah dan funfaact tentang tokonya tertarik buat beli ga?

[Copy](#)

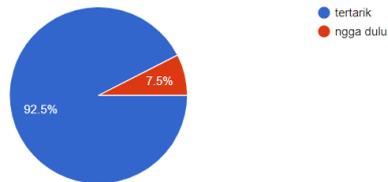
53 responses



berdasarkan gambar dan penjelasan diatas, apakah kamu tertarik untuk memiliki sebuah coffee table book?

[Copy](#)

53 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lembar 3 Dokumentasi



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Lembar 4 Turnitin



Similarity Report ID: oid:3618:63984258

PAPER NAME	AUTHOR
26 Medi 2024-Sempro_Desain Grafis 8A_ Medina Indah (2).docx	Medina Indah
WORD COUNT	CHARACTER COUNT
13371 Words	84467 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
85 Pages	10.9MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Aug 6, 2024 9:55 AM GMT+7	Aug 6, 2024 9:56 AM GMT+7

● 20% Overall Similarity

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

- 20% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

JAKARTA



Lembar 5 Curriculum Vitae

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



About Me

Hello!
My name is **Medina**, and My passion for design goes beyond just creating visually pleasing artwork. I am dedicated to understanding the needs and objectives of my clients or projects and translating them into visually striking designs. Whether it's developing a brand identity, designing marketing materials, or create illustration, I strive to create designs that not only look great but also effectively communicate the intended message.

Education

2017-2020
14 Vocational High School
Multimedia

2020-Present
State Polytechnic of Jakarta
Graphic Design

Interest

Fine Art (Painting)
Photography
Valorant
Animals

Experience

2021
Nailrum (Beauty Studio)
Graphic Designer

2022-2023
Teriak (TEMU RUANG IMAJI
KREATIVITAS)
Mural Division

2023-present
Freelance
Drawing Teacher

2023-present
Freelance
Design/Illustrator

Skills



Contact

G+ medinaindahh@gmail.com

☎ 089637177827

Be medinaindah

@meeddiiiy

NEGERI
JAKARTA