



© 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

LAPORAN TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN DESAIN KEMASAN SEBAGAI MEDIA *BRANDING* KAFE WHATS UP



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**
Oleh:
TABAH ERIQ SETIAWAN
2106421006

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2025**



Hak Cipta :

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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR



Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Kemasan
Sebagai Media *Branding* Kafe Whats Up
Penulis : Tabah Eriq Setiawan
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, 26 Juni 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds
NIP.199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Saeful Imam, MT
NIP.198607202010121004



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 PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN
SEBAGAI MEDIA *BRANDING* KAFE WHATS UP**

Oleh:

TABAH ERIQ SETIAWAN
2106421006

Disahkan:
Depok, 09 Juli 2025

Penguji I

Marta Eriska, S.Des., M.Sn
NIP. 5200000000000000641

Penguji II

MRR.Tiyas Maheni DK, S.H., M.H
NIP. 19760824199903200

Kepala Program Studi

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan Desain Kemasan Sebagai Media *Branding* Kafe Whats Up

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, 02 Juli 2025
Yang menyatakan,



Tabah Eriq Setiawan
2106421006



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

Dalam masyarakat modern, kemasan makanan tidak hanya berfungsi sebagai pelindung produk, tetapi juga telah berkembang menjadi sarana komunikasi yang efektif dan media *branding* antara produsen dan konsumen. Sayangnya, banyak pelaku usaha kuliner, termasuk kafe Whats Up yang berdiri sejak 2015, belum memaksimalkan potensi kemasan sebagai alat *branding*. Hal ini terlihat dari kemasan *lunch box* kafe Whats Up yang masih polos dan belum mencerminkan identitas merek. Padahal, kemasan yang menarik dapat menciptakan kesan pertama yang positif, membangun loyalitas pelanggan, memperkuat identitas merek, serta memberikan pengalaman berkesan bagi konsumen. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain kemasan *lunch box* yang menarik, modern, kekinian dan mampu merepresentasikan identitas kafe Whats Up. Metode yang digunakan adalah *mix methods*, yaitu gabungan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan *supervisor* kafe, studi literatur, observasi, survei, serta analisis SWOT. Proses perancangan dimulai dengan pembuatan *mind mapping* untuk menggali kata kunci visual yang menjadi dasar konsep desain. Kata kunci tersebut kemudian divisualisasikan dalam bentuk *moodboard*. Selanjutnya, dibuat beberapa sketsa alternatif desain yang kemudian didigitalisasi menjadi desain visual yang utuh. Desain akhir diterapkan dalam bentuk *mockup* sebagai simulasi kemasan nyata. Hasil perancangan adalah desain kemasan *lunch box* untuk kafe Whats Up yang tampil menarik, kekinian, dan modern. Desain ini menggunakan ilustrasi *line art* serta dilengkapi dengan elemen visual seperti logo kafe, informasi kontak, media sosial, dan alamat kafe. Dengan tampilan yang lebih profesional dan identitas merek yang kuat, kemasan ini diharapkan mampu menarik lebih banyak pelanggan, meningkatkan citra merek, serta memperkuat daya saing kafe Whats Up di industri kuliner.

Kata Kunci: *Branding, Desain Kemasan, Kafe, Kuliner, Lunch Box.*



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

In modern society, food packaging no longer serves solely as product protection, but has evolved into an effective means of communication and a branding medium between producers and consumers. Unfortunately, many culinary business players, including Whats Up cafe which has been established since 2015, have not yet maximized the potential of packaging as a branding tool. This is evident from the lunch box packaging of Whats Up cafe, which remains plain and does not reflect the brand identity. In fact, attractive packaging can create a positive first impression, build customer loyalty, strengthen brand identity, and provide a memorable experience for consumers. This study aims to design lunch box packaging that is attractive, modern, trendy, and able to represent the identity of Whats Up cafe. The method used is a mix of quantitative and qualitative approaches. Data was collected through interviews with the cafe supervisor, literature studies, observations, surveys, and SWOT analysis. The design process began with the creation of a mind map to explore visual keywords that served as the basis for the design concept. These keywords were then visualized in a moodboard. Next, several alternative design sketches were created and then digitized into complete visual designs. The final design was applied in the form of a mockup to simulate the actual packaging. The result of this design process is a lunch box packaging for Whats Up cafe that appears attractive, trendy, and modern. The design uses line art illustrations and is complemented with visual elements such as the cafe logo, contact information, social media, and address. With a more professional appearance and a stronger brand identity, this packaging is expected to attract more customers, enhance brand image, and strengthen Whats Up cafe's competitiveness in the culinary industry.

Keywords: Branding, Cafe, Culinary, Lunch Box, Packaging Design .



Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain Kemasan Sebagai Media *Branding*” dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat Kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam proses penulisan laporan tugas akhir ini tak terlepas dari berbagai bantuan, dukungan, dan doa dari orang tua. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan terima kasih 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. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing, memberi pengarahan hingga akhir, dan yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam penyusunan laporan ini.
5. Saeful Imam, MT, selaku Dosen Pembimbing II. yang telah membimbing, memberi pengarahan hingga akhir, telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam penyusunan laporan ini.
6. Pak Erdi Rosdianto selaku supervisor dari kafe Whats Up Dave Depok yang telah membantu untuk memberikan data untuk kebutuhan laporan ini.
7. Teman-teman Program Studi Desain Grafis, khususnya teman teman DGA yang telah melalui pendidikan bersama selama 8 semester ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, baik isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati. Akhir



© 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

kata, semoga penulisan Tugas Akhir ini menjadi manfaat bagi para pembacanya.
Aamiin.

Bekasi, 02 Juli 2024

Tabah Eriq Setiawan
NIM 2106421006





Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	5
2.1 <i>Branding</i> Pada Kemasan.....	5
2.2. Kemasan.....	6
2.2.1 Jenis Kemasan.....	6
2.2.2 Fungsi Kemasan.....	7
2.2.3 Frekuensi Pemakaian Kemasan.....	8
2.2.4 Struktur Kemasan.....	9
2.2.5 Material Kemasan Karton.....	13
2.3 Elemen Desain Kemasan.....	16
2.3.1 Merek atau logo.....	16
2.3.2 Warna.....	17
2.3.3 Gambar.....	21
2.3.4 Tipografi.....	22



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

2.4 Prinsip Desain Kemasan.....	24
2.5 Metode Riset Desain.....	26
BAB III METODE PERANCANGAN.....	30
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.1.2 Metode Perancangan.....	32
3.2 Data dan Analisis.....	34
3.2.1 Profil Klien.....	35
3.2.2 Pengetahuan Produk.....	36
3.2.3 Kompetitor.....	38
3.2.4 Hasil Wawancara.....	40
3.2.5 <i>Customer Insight</i>	41
3.2.6 <i>Positioning</i>	46
3.2.7 Analisis SWOT.....	47
3.3 Arahkan Kreatif.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	52
4.1 Konsep Visual.....	52
4.1.1 <i>Mind Mapping</i>	52
4.1.2 <i>Moodboard</i>	53
4.2 Proses Desain.....	56
4.2.1 Sketsa Struktur.....	57
4.2.2 Sketsa Desain.....	59
4.2.3 Desain Komprehensif.....	62
4.2.4 Desain Terpilih.....	65
4.3 <i>Prototype</i>	75
4.3.1 <i>Mockup</i> Digital.....	75
4.3.2 <i>Mockup</i> Cetak.....	75
4.4 <i>Testing</i> Kemasan.....	76
4.4.1 <i>Final Art Work</i>	78
4.5 Media Pendukung.....	79
4.6 Pertimbangan Produksi.....	81
4.6.1 Estimasi Biaya.....	81
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kemasan.....	6
Gambar 2.2. Struktur <i>Tuck End</i>	10
Gambar 2.3. Struktur <i>Glued End</i>	10
Gambar 2.4. Struktur <i>Bottom Lock</i>	11
Gambar 2.5. Struktur <i>Auto Lock Bottom</i>	11
Gambar 2.6. Struktur <i>Tray (One Piece Tray)</i>	12
Gambar 2.7. Struktur <i>Tray (Two Piece Tray and Lid)</i>	12
Gambar 2.8. Struktur <i>Set Up Box</i>	13
Gambar 2.9. Karton Ivory.....	14
Gambar 2.10. <i>Ari</i> Karton.....	15
Gambar 2.11. Duplex.....	15
Gambar 2.12. Kemasan Menggunakan Foto.....	21
Gambar 2.13. Kemasan Menggunakan Ilustrasi.....	22
Gambar 2.14. Tipografi Serif.....	23
Gambar 2.15. Tipografi Sans Serif.....	23
Gambar 2.16. Tipografi Script.....	23
Gambar 2.17. Tipografi <i>Black Letter</i>	24
Gambar 2.18. Tipografi <i>Display</i>	24
Gambar 3.1. Logo Kafe Whats Up.....	36
Gambar 3.2. Tempat Kafe Whats Up Dave Depok.....	36
Gambar 3.3. Makanan Kafe Whats Up Dave Depok.....	37
Gambar 3.4. Minuman Kafe Whats Up Dave Depok.....	37
Gambar 3.5. Kemasan <i>Lunch Box</i> Pada Kafe Whats Up.....	38
Gambar 3.6. Kafe Kylau.....	39
Gambar 3.7. Kafe Auban.....	39
Gambar 3.8. <i>Ininih Cafe</i>	40
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i>	53
Gambar 4.2. <i>Moodboard</i> Desain Visual.....	54
Gambar 4.3. <i>Moodboard</i> Kemasan.....	55
Gambar 4.4. Sketsa Struktur Kemasan Alternatif 1.....	58
Gambar 4.5. Sketsa Struktur Kemasan Alternatif 2.....	59
Gambar 4.6. Sketsa Desain Alternatif.....	60
Gambar 4.7. Desain Komprehensif Alternatif 1.....	63
Gambar 4.8. Desain Komprehensif Alternatif 2.....	64
Gambar 4.9. Desain Komprehensif Alternatif 3.....	65
Gambar 4.10. Desain Terpilih.....	66
Gambar 4.11. Struktur Terpilih Alternatif 1.....	68
Gambar 4.12. Daftar Warna.....	69
Gambar 4.13. <i>Fonts</i> Poppins dan Lato.....	70
Gambar 4.14. Ilustrasi Ikon.....	71
Gambar 4.15. Ilustrasi Suasana Kafe.....	72
Gambar 4.16. Ilustrasi Suasana Kafe.....	72
Gambar 4.17. <i>Mockup</i> Digital Kemasan.....	75



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 4.18. <i>Mockup</i> Cetak Kemasan.....	76
Gambar 4.19. <i>Final Art Work</i> Struktur.....	78
Gambar 4.20. <i>Final Art Work</i> Desain.....	79
Gambar 4.21. Poster Digital.....	80
Gambar 4.22. <i>Goodie Bag</i>	80
Gambar 4.23. Label <i>Cup</i> Minuman.....	80
Gambar 4.24. <i>Paper Wrapping Food</i>	81





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 3.1 <i>Matriks</i> SWOT.....	47
Tabel 3.2 Arahan Kreatif.....	50
Tabel 3.3 <i>Testing</i> Kemasan.....	76





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Bimbingan 1
- Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Bimbingan 2
- Lampiran 3. Transkrip Wawancara Whats Up
- Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Whats Up
- Lampiran 5. Data Kuesioner
- Lampiran 6. Dokumentasi *Testing* Kemasan
- Lampiran 7. Cek Plagiarisme
- Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah masyarakat modern, kemasan makanan telah menjadi lebih dari sekadar wadah pelindung. Kemasan kini berperan sebagai media komunikasi yang efektif antara produsen dan konsumen. Masalah yang sering muncul adalah banyaknya bisnis kuliner yang kurang memanfaatkan kemasan sebagai sarana *branding*. Kemasan yang menarik tidak hanya mampu menciptakan kesan pertama yang positif dan membangun loyalitas pelanggan, tetapi juga dapat mencerminkan identitas merek yang kuat serta memberikan pengalaman yang berkesan bagi pelanggan (Aryani et al., 2022). Fenomena ini semakin terlihat seiring dengan meningkatnya persaingan di industri kuliner, di mana konsumen tidak hanya mencari makanan yang lezat, tetapi juga pengalaman yang menyenangkan, termasuk dari segi kemasan.

Fenomena ini didukung oleh perkembangan gaya hidup masyarakat yang semakin memperhatikan estetika. Kemasan dengan desain menarik kini menjadi nilai tambah yang banyak dicari, terutama oleh generasi muda. Selain berfungsi sebagai pelindung produk, kemasan juga menjadi sarana utama untuk menyampaikan identitas merek dan membangun citra positif. Dengan meningkatkan kualitas kemasan dari yang biasa menjadi lebih rapi dan standar, produk akan terlihat lebih profesional dan menarik, sehingga mampu menarik perhatian konsumen serta mendorong peningkatan penjualan (Widiati, 2020). Desain kemasan yang kreatif dan inovatif tidak hanya memperkuat daya tarik produk, tetapi juga membantu membedakan merek dari pesaing.

Pentingnya desain dalam kemasan tidak bisa diabaikan. Desain yang baik tidak hanya mencakup estetika visual, tetapi juga fungsionalitas dan kesesuaian dengan nilai-nilai merek. Desain kemasan yang menarik dapat menciptakan pengalaman bagi pelanggan, meningkatkan kepuasan, dan mendorong pembelian ulang. Desain kemasan yang dirancang dengan tepat dan efektif dapat



© 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

meningkatkan kesadaran merek dan mendongkrak penjualan (Fajarani & Hestiningtyas, 2024) Selain itu, desain kemasan dengan identitas *brand* dapat memperkuat citra merek dan membuatnya lebih mudah diingat oleh konsumen (Rimbawan et al., 2024).

Kafe Whats Up, yang berdiri sejak tahun 2015, sebagai salah satu kafe kekinian berlokasi di Depok yang menawarkan makanan dan minuman, sebagai pelaku bisnis kuliner. Seiring perkembangannya, kafe Whats Up menyadari pentingnya kemasan sebagai media *branding* yang mampu memperkuat citra merek, media promosi, *brand awareness* dan meningkatkan penjualan. Namun, permasalahan muncul pada kemasan *lunch box* yang selama ini digunakan. Kemasan *lunch box* berbahan kraft polos tanpa ada informasi dan belum mempresentasikan *brand*. Hal ini membuat kemasan *lunch box* kafe Whats Up belum mampu menonjolkan identitas *brand* dan tidak efektif sebagai media promosi.

Melihat permasalahan ini, diperlukan solusi untuk menciptakan desain kemasan yang lebih menarik, kekinian. Desain kemasan yang kreatif tidak hanya akan meningkatkan estetika, tetapi juga dapat memperkuat identitas *brand* dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi pelanggan (Purnamasari et al., n.d., 2024) Dengan demikian, inovasi dalam desain kemasan ini diharapkan dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan daya saing kafe Whats Up di industri kuliner yang terus berkembang.

Solusi yang ditawarkan adalah dengan merancang kemasan modern secara visual pada permukaannya, dan memiliki fitur tambahan untuk memudahkan konsumen dalam konsumsi produk. Fitur kemasan yang inovatif tidak hanya akan meningkatkan fungsionalitas, tetapi juga memberikan kesan modern. Selain itu, desain visual yang menarik dan sesuai dengan identitas *brand* kafe Whats Up akan membantu memperkuat citra merek dan membuatnya lebih mudah diingat oleh konsumen. Dengan menggabungkan estetika, fungsionalitas, dan nilai-nilai *brand*, kemasan baru ini diharapkan dapat menjadi media *branding* yang efektif dan mendukung pertumbuhan bisnis kafe Whats Up di masa yang akan datang.



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

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana perancangan desain kemasan lunch box yang dapat merepresentasikan kafe Whats Up.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunannya, ditentukan ruang lingkup pembahasan pada tugas akhir perancangan desain kemasan kafe Whats Up, yaitu sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain kemasan untuk kafe Whats Up.
2. Penerapan prinsip serta elemen desain grafis dalam kemasan.
3. Pengaplikasian desain kemasan pada media pendukung lainnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Pada penyusunan proses laporan perancangan desain kemasan memiliki tujuan, adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan desain kemasan kafe Whats Up.
2. Menjelaskan penerapan prinsip dan elemen desain grafis yang digunakan dalam perancangan desain kemasan .
3. Menjelaskan penerapan desain kemasan pada media turunan.

1.4.2 Manfaat

Pada penyusunan proses laporan perancangan desain kemasan memiliki manfaat yang terbagi menjadi dua poin yaitu untuk kafe Whats Up, pelanggan, keilmuan Desain Grafis, sebagai berikut:

1. Untuk Kafe Whats Up
Memberikan solusi desain kemasan yang lebih menarik, fungsional, dan efektif dalam memperkuat *branding* serta promosi kafe.
2. Untuk Keilmuan Desain Grafis
Menambah referensi dalam penerapan prinsip dan elemen desain grafis pada kemasan makanan sebagai media *branding* serta dapat dijadikan referensi atau studi kasus dalam bidang desain kemasan di dunia industri kuliner.



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

1.5 Sistematika Penulisan

Dibutuhkan sebuah sistematika penulisan dalam penyusunan perancangan tugas akhir untuk menggambarkan secara garis besar perancangan desain kemasan yang terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang perancangan desain kemasan untuk meningkatkan *brand awareness* kafe Whats Up, didasarkan pada permasalahan, fenomena, serta kondisi ideal dan aktual di masyarakat. Selain itu, bab ini memuat rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat dari perancangan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi penjabaran teori terkait dengan judul laporan tugas akhir yang akan digunakan dalam penelitian desain grafis dan menjadi pondasi yang mencakup berbagai teori, konsep dan prinsip dari pemahaman yang berkaitan dengan topik penulisan laporan tugas akhir.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini, menjelaskan proses pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian, profil klien, penjelasan metode riset, analisis data, dan arahan kreatif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini memaparkan hasil dari pembahasan perancangan desain kemasan diawali dengan konsep visual, struktur kemasan, proses desain, visualisasi desain, penerapan desain, pembuatan serta penerapan media pendukung dan pertimbangan produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan, saran dari hasil penelitian Laporan Tugas Akhir yang telah dibuat serta pemberian saran kepada pembaca terkait Perancangan Desain Kemasan Sebagai Media *Branding* Kafe Whats Up.

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

Perancangan desain kemasan sebagai media *branding* kafe Whats Up menghasilkan sejumlah kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan kemasan produk *lunch box* Kafe Whats Up merupakan hasil proses kreatif bertahap yang disesuaikan dengan kebutuhan konsumen dan karakteristik *brand*. Proses diawali dengan identifikasi masalah utama, yakni kebutuhan kemasan yang fungsional sekaligus merepresentasikan identitas visual kafe. Analisis didasarkan pada kebiasaan target pasar, yaitu mahasiswa dan pengunjung muda yang aktif dan dinamis. Eksplorasi ide dilakukan melalui *mind mapping* dan *moodboard* untuk menentukan arah visual, dilanjutkan dengan pengembangan sketsa hingga terpilih satu konsep utama. Konsep tersebut kemudian divisualisasikan secara digital dengan konsistensi elemen desain. Prototipe fisik juga dibuat untuk menguji skala, kejelasan elemen, dan fungsi kemasan secara langsung. Selain estetika, aspek teknis produksi dan efisiensi biaya turut diperhatikan agar desain dapat direalisasikan secara optimal oleh pihak kafe.
2. Dalam perancangan kemasan ini, prinsip-prinsip dasar desain grafis diintegrasikan secara cermat untuk membentuk visual yang seimbang dan komunikatif. Keseimbangan dicapai melalui tata letak elemen yang proporsional di setiap sisi kemasan. Kesatuan dibangun dari konsistensi warna merah dominan, gaya ilustrasi *line art* bertema kafe, serta tipografi modern yang menggambarkan karakter muda dan kasual dari Whats Up. Irama visual hadir melalui repetisi elemen grafis ringan yang menciptakan kesan bergerak tanpa membebani visual. Penekanan diberikan pada ilustrasi utama di bagian depan dan logo *brand* yang dibuat mencolok, agar konsumen langsung mengenali identitas kafe. Selain itu, area kosong (*white space*)

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

diatur agar elemen informasi tetap terbaca jelas tanpa terlihat padat atau sesak. Seluruh prinsip ini diterapkan tidak hanya demi estetika, tetapi untuk memperkuat daya tarik visual sekaligus memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan kemasan.

3. Konsep visual kemasan lunch box menggunakan material kertas ivory 300 gsm dengan laminasi bagian dalam *glossy* yang tahan minyak. Inovasi berupa fitur selipan sendok juga ditambahkan untuk menambah nilai guna. Desain ini kemudian diterapkan pada berbagai media turunan seperti poster promosi digital, *goodie bag*, label *cup* minuman, hingga *paper wrapping* untuk makanan ringan. Seluruh media tersebut dirancang agar konsisten secara visual, baik dari segi warna, ilustrasi, hingga gaya tipografi, sehingga membentuk satu kesatuan identitas visual yang kuat. Dengan pendekatan ini, *branding* kafe Whats Up tidak hanya hadir dalam kemasan utama, tetapi juga meresap ke seluruh materi komunikasi yang digunakan baik secara langsung di tempat maupun secara *online*. Desain yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan kesan profesional, memperkuat *brand*, dan memberikan pengalaman menyenangkan bagi konsumen saat menikmati produk dari kafe Whats Up.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, baik kepada pihak klien dan acuan untuk pengembangan penelitian di masa mendatang:

1. Untuk bersaing di industri kuliner, kafe Whats Up perlu menjaga konsistensi visual kemasan sebagai strategi *branding*. Kemasan berperan menyampaikan identitas, kualitas, dan membangun citra profesional yang membedakan dari kompetitor.
2. Meskipun desain sudah dibuat dengan format warna CMYK, hasil cetaknya tetap mengalami perubahan warna. Karena itu, perlu dilakukan uji cetak (*proofing*) terlebih dahulu untuk memastikan warna cetakan sesuai dengan desain.



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

- Adindo, A. (2021). Kewirausahaan dan studi kelayakan bisnis untuk memulai dan mengelola bisnis.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Packaging the brand*. AVA Publishing
- Amri, L. H. A., Muchtar, E., & Pradipta, I. Z. (2021). *Accordance of the quality of 250 gram ivory carton packing based on indonesian national standard (SNI) duplex carton*. *kreator*, 2(1). <https://doi.org/10.46961/kreator.v3i2.295>
- Armando, R. (2024). Manajemen strategi *labeling* produk olahan makanan ringan pada usaha kecil menengah (UMKM) di desa rantau puri.
- Aryani, M., Septika, B. H., Krisnahadi, T., Ilhamalimy, R. R., & Supratman, S. (2022). Pelatihan pengemasan dan *labeling* produk untuk meningkatkan kemampuan manajemen pemasaran bagi UKM Kale *cookies*. *Jurnal pengabdian undikma*, 3(3), 577. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i3.6003>
- Aulia, R., & Swasty, W. (n.d.). Penerapan prinsip desain pada kemasan oleh-oleh makanan Bandung. 10(01).
- Bangun, D. (2023). Dasar-dasar desain grafis. PNJ Press
- Faisal, M. A. (2019). Kajian desain kemasan tolak angin dan antangin. *IKONIK : Jurnal Seni dan Desain*, 1(1), 51. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v1i1.426>
- Fajarani, A., & Hestiningtyas, A. (2024). Perancangan desain kemasan pada produk cireng dapur Nya'i untuk meningkatkan digital *branding* di kota Balikpapan. 1(1).
- Gurning, L. R. (2023). Desain struktur kemasan produk makanan berbahan dasar kertas karton sebagai oleh-oleh guna meningkatkan penjualan. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 7(02), 1101–1111. <https://doi.org/10.61344/magenta.v7i02.106>
- Julianti, S. (2024). *A practical guide to folding cartons*. Gramedia pustaka utama
- Pramesti, R. D., Siregar, O., & Ramli, R. J. (2024). Perancangan struktur kemasan makanan akar kelapa. 20.
- Purnamasari, R. I., Ferdiana, L. R., & Erwahyudin, D. D. (n.d.). Peningkatan daya saing melalui inovasi kemasan olahan singkong.
- Rimbawan, A., Wijaya, I. kadek, & Sumadewa, I. N. (2024). *Rebranding* identitas visual dalam desain kemasan amenities hospitality untuk memperkuat citra merek.



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

Setiawan, A. (2023). Desain grafis untuk sosial media. Edu *Publisher*

Suharson, A. (2019). Produk kreatif dan kewirausahaan. Andi

Umiga, M. (2022). Perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) aplikasi *e-learning* studi kasus SMKN Jenawi dengan pendekatan *user centered design*. Jurnal Cakrawala Informasi, 2(2), 56–62.
<https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>

Wahyudi, N., & Satriyono, S. (2017). Mantra kemasan juara. Elex Media Komputindo

Widiati, A. (2020). Peranan kemasan (*packaging*) dalam meningkatkan pemasaran produk usaha mikro kecil menengah (UMKM) di “Mas Pack” terminal kemasan Pontianak. Jaakfe Untan (Jurnal Audit dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tanjungpura), 8(2).
<https://doi.org/10.26418/jaakfe.v8i2.40670>





© 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

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Bimbingan 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Tabah Eriq Setiawan	
NAMA PEMBIMBING		Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Desain Kemasan Sebagai Media Branding What's Up	
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	Rabu 26/02/2025	mencari fokus permasalahan pada struktur kemasan yang dihadapi cafe whatsapp, serta fitur kemasan untuk menarik sendok dan garpu / sumpit, pada media turunan tidak menggunakan thanks card	revisi pada latar belakang permasalahan struktur kemasan, media turunan tidak menggunakan thanks card
2	Kamis 06/03/2025	Terdapat revisi minor pada Bab I yaitu pada bagian latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan, manfaat, sistematika penulisan, kemudian mencari kemasan yang tidak memiliki celah pada makanan basah	Melakukan revisi minor pada Bab 1, dan melanjutkan Bab II
3	Kamis 13/03/2025	terdapat revisi pada judul laporan yaitu tambahan teks Kafe, Revisi pada bab 2 yaitu dimulai dengan sub bab yaitu branding pada kemasan, kemasan, fungsi kemasan, menambahkan narasi pada frekuensi kemasan, penambahan sub judul yang belum yaitu 2.1.4 struktur kemasan 2.1.4.1 material, 2. Jenis kunciian, tutup kemasan, 2.1.5 elemen desain kemasan, 2.1.6 prinsip desain kemasan, 2.1.7 metode riset desain	melakukan penambahan kata pada judul laporan yaitu kafe, menambah sub bab yang dimulai dari branding pada kemasan, menambahkan narasi pada frekuensi kemasan
4	Kamis 20/03/2025	Menentukan Tujuan desain kemasan yang dibuat yaitu karena tekanan persaingan, penambahan pada jenis material karton yaitu set up box, pada bagian elemen desain terdapat penambahan psikologi warna, perubahan pada sub judul dari ilustrasi menjadi gambar kemudian menambahkan keterangan gambar berupa foto dan ilustrasi, kemudian menambahkan jenis tipografi, kemudian melanjutkan sub judul berikutnya.	melakukan penambahan pada jenis material karton yaitu set up box, melakukan penambahan pada bagian elemen desain terdapat penambahan psikologi warna, perubahan pada sub judul dari ilustrasi menjadi gambar kemudian menambahkan keterangan gambar berupa foto dan ilustrasi, kemudian melanjutkan sub judul berikutnya.
5	Kamis 27/03/25	Merapikan tulisan yang dimulai dari prakata, pada latar belakang terdapat penambahan 2 jurnal dari permasalahan yang terkait, merapikan tulisan yang berbahasa inggris menggunakan style italic, Merapikan pada sub judul yaitu deskriptir terlebih dahulu setelah itu baru gambar, mengganti foto pada sub judul gambar pada elemen desain kemasan, total daftar pustaka ada 15, memastikan metode cetak apa yang digunakan yaitu offline, jika sudah membuat kuisioner dibicarakan terlebih dahulu dengan Bu Dita	Merubah, Merapikan tulisan yang dimulai dari prakata, pada latar belakang terdapat penambahan 2 jurnal dari permasalahan yang terkait, merapikan tulisan yang berbahasa inggris menggunakan style italic, Merapikan pada sub judul yaitu deskriptir terlebih dahulu setelah itu baru gambar, mengganti foto pada sub judul gambar pada elemen desain kemasan, total daftar pustaka ada 15, memastikan metode cetak apa yang digunakan yaitu offline, jika sudah membuat kuisioner dibicarakan terlebih dahulu dengan Bu Dita
6	Kamis 10/04/25	pada bab 3 dirubah sub judul yaitu metode penelitian, teknik pengumpulan data, metode perancangan, setelah itu penambahan terhadap strategi desain pada analisis SWOT, terdapat penghapusan perubahan konsep Visual yaitu menjadi modern, menarik	mengganti perubahan pada bab 3 dirubah sub judul yaitu metode penelitian, teknik pengumpulan data, metode perancangan, setelah itu penambahan terhadap strategi desain pada analisis SWOT, terdapat penghapusan perubahan konsep Visual yaitu menjadi modern, menarik
7	Jumat 11/04/25	Pengecekan Pada bab 3 sudah sesuai dengan ketentuan, tetapi terdapat perubahan pada sub judul yaitu metode analisis menjadi metode perancangan, selanjutnya pada bagian strategi desain sudah tersedia dan sudah oke	Pengecekan Pada bab 3 sudah sesuai dengan ketentuan, tetapi terdapat perubahan pada sub judul yaitu metode analisis menjadi metode perancangan, selanjutnya pada bagian strategi desain sudah tersedia dan sudah oke



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

8	Jumat 02/05/25	Masuk ke bab 4 yaitu mind mapping, pada mind mapping terdapat revisi penambahan cabang utama yaitu kekinian, kekinian diambil dari key massage, dan pengurangan pada kata kunci yang diambil yang akan dijadikan moodboard	revisi pada bab 4 yaitu mind mapping, pada mind mapping terdapat revisi penambahan cabang utama yaitu kekinian, kekinian diambil dari key massage, dan pengurangan pada kata kunci yang diambil yang akan dijadikan moodboard
9	Kamis 08/05/25	mind mapping sudah oke, lanjut ke moodboard visual yang sudah dijelaskan sudah oke, kemudian lanjut ke moodboard kemasan terdapat tambahan pada moodboard kemasan yaitu menambahkan struktur kemasan lipatan yang menyatu pada kemasan, kemudian penambahan referensi inovasi selipan sendok dan garpu.	mind mapping sudah oke, lanjut ke moodboard visual yang sudah dijelaskan sudah oke, kemudian lanjut ke moodboard kemasan terdapat tambahan pada moodboard kemasan yaitu menambahkan struktur kemasan lipatan yang menyatu pada kemasan, kemudian penambahan referensi inovasi selipan sendok dan garpu.
10	Kamis 15/05/25	pada moodboard kemasan revisi tambahan yaitu selipan sendok dan lipatan kemasan sudah oke, kemudian lanjut ke struktur kemasan, pada struktur kemasan terdapat penambahan ukuran pada penutup kemasan yang awalnya hanya 2 cm, menjadi 5 cm, kemudian penambahan selipan sendok pada bagian depan, dibawah pembuka kemasan, setelah itu terdapat pengurangan ukuran pada kuncian yang berada di sisi samping yang awal 2 cm menjadi 1,8 cm	Melakukan revisi tambahan yaitu selipan sendok dan lipatan kemasan sudah oke, kemudian lanjut ke struktur kemasan, pada struktur kemasan terdapat penambahan ukuran pada penutup kemasan yang awalnya hanya 2 cm, menjadi 5 cm, kemudian penambahan selipan sendok pada bagian depan, dibawah pembuka kemasan, setelah itu terdapat pengurangan ukuran pada kuncian yang berada di sisi samping yang awal 2 cm menjadi 1,8 cm
11	Kamis 22/05/25	revisi pengurangan ukuran pada penutup tuck end awalnya 5 cm menjadi 4cm, melakukan testing kemasan yang sudah dilaminasi untuk makanan berkuah, melakukan sketsa surface seluruh bentangan struktur kemasan 5 alternatif surface	melakukan revisi pengurangan ukuran pada penutup tuck end awalnya 5 cm menjadi 4cm, melakukan testing kemasan yang sudah dilaminasi untuk makanan berkuah, melakukan sketsa surface seluruh bentangan struktur kemasan 5 alternatif surface
12	Kamis 05/06/25	Kemasan revisi 1. Perubahan pada peletakan fitur sendok dan garpu, penambahan: kuncian disamping kiri dan kanan pada penutup, fitur peletakan sendok tetap sama 2. Alternatif struktur terdapat 2 jenis, sudah oke, pakai alternatif yang awal Desain kemasan 1. Pada line art icon lebih disederhanakan jangan terlalu rame, lebih diperbesar, dibuat 3 kebawah, kesamping 6-7 2. Sketsa desain disetujui ada 3 pilihan 3. Saran dari Bu Dita pake ilustrasi line art Caffe minimalis,	Revisi Kemasan revisi 1. Perubahan pada peletakan fitur sendok dan garpu, penambahan: kuncian disamping kiri dan kanan pada penutup, fitur peletakan sendok tetap sama 2. Alternatif struktur terdapat 2 jenis, sudah oke, pakai alternatif yang awal Desain kemasan 1. Pada line art icon lebih disederhanakan jangan terlalu rame, lebih diperbesar, dibuat 3 kebawah, kesamping 6-7 2. Sketsa desain disetujui ada 3 pilihan 3. Saran dari Bu Dita pake ilustrasi line art Caffe minimalis,
13	Kamis 12/06/25	Pattern kecilkan sedikit Logo pake line putih Bagian lidah pinggir dikasih pattern latar merah Ukuran selipan dikurangin, pakai 1 sendok saja Ditambahkan lubang udara dibagian belakang Tetap ditambahkan lubang untuk membuka tutup	Melakukan perubahan pada Pattern kecilkan sedikit, Logo pake line putih Bagian lidah pinggir dikasih pattern latar merah Ukuran selipan dikurangin, pakai 1 sendok saja Ditambahkan lubang udara dibagian belakang Tetap ditambahkan lubang untuk membuka tutup
14	Senin 16/06/25	melakukan tambahan dan perubahan 1. Logo diGedein 2. Tambahkan teks dibagian pembuka, "tekan dan tarik keatas untuk buka"	melakukan tambahan dan perubahan 1. Logo diGedein 2. Tambahkan teks dibagian pembuka, "tekan dan tarik keatas untuk buka"
15	Rabu 25/06/25	1. Mengganti tabel menjadi point pada mind mapping 2. Melakukan tambahan alasan dipilihnya desain kemasan alternatif 1	melakukan perubahan 1. Mengganti tabel menjadi point pada mind mapping 2. Melakukan tambahan alasan dipilihnya desain kemasan alternatif 1
16	Kamis 26/06/25	Melakukan pertimbangan biaya, kemudian melakukan revisi pada kesimpulan dan saran	Melakukan pertimbangan biaya, kemudian melakukan revisi pada kesimpulan dan saran



Hak Cipta :

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

Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Bimbingan 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Tabah Eriq Setiawan	
NAMA PEMBIMBING		Saeful Imam, MT	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Desain Kemasan Sebagai Media Branding What's Up	
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	Senin, 24/03/2025	Menjelaskan teknis penulisan yang benar yang dimulai dari abstrak, daftar isi, tabel, kesesuaian alur penulisan, jarak spasi pada tulisan, tulisan yang harus di bold atau ditebalkan, teknis pada gambar dan judulnya, pada daftar pustaka menggunakan urutan abjad pada nama penulis	Mengikuti semua dan menerapkan teknis penulisan yang benar yang dimulai dari abstrak, daftar isi, tabel, kesesuaian alur penulisan, jarak spasi pada tulisan, tulisan yang harus di bold atau ditebalkan, teknis pada gambar dan judulnya, pada daftar pustaka menggunakan urutan abjad pada nama penulis
2	Kamis 10/04/25	Melakukan pemberitahuan untuk ketentuan Teknik penulisan, yaitu pada nomer, judul tabel, dan lampiran	sehingga kami mengikuti pemberitahuan untuk ketentuan Teknik penulisan, yaitu pada nomer, judul tabel, dan lampiran
3	Jumat 11/04/25	Melakukan Revisi pada sub judul karena terdapat kesalahan	Melakukan Revisi pada sub judul karena terdapat kesalahan
4	Kamis 26/06/25	Melakukan perbaikan jarak pada keterangan nama gambar	Melakukan perbaikan dan perubahan jarak pada keterangan nama gambar
5	Selasa 01/07/25	Merapihkan beberapa kata kunci abstrak menjadi abjad	Merapihkan dan merubah beberapa kata kunci abstrak menjadi abjad

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

Lampiran 3. Transkrip Wawancara Whats Up

10 Februari 2025

Q: Tabah Eriq Setiawan (Narasumber)

A: Bapak Erdi (Klien Kafe Whats Up Depok)

Q: Boleh dijelaskan untuk profil dari whats up, sejarahnya, kapan didirikan dan oleh siapa?

A: Awal mulai berdiri nya cafe what's up. Alumni BINUS Valentino Ivan Lie dan ayu zulia. Mereka rekan satu kampus, awal nya mereka ingin membuka usaha, yang gampang teringat dengan orang².spontan mereka menyebut nama whatsapp (Aplikasi *Chat*) karna pada tahun itu aplikasi whatsapp sering digunakan untuk *chatting*. Tahun 2015, Ivan mulai merintis What's Up Café. Menyasar mahasiswa sebagai target pasarnya, usaha inilah yang kini masih terus bertahan hingga membuka cabang di belasan kota, termasuk Bandung, Depok, Semarang, hingga di luar Pulau Jawa seperti Manado dan Pontianak. Sebelum merintis What's Up Café dan mengembangkan belasan cabang seperti sekarang, alumni BINUS University ini melakukan riset terlebih dahulu di lingkungan kampus tempatnya menuntut ilmu. Dari hasil riset, Ivan menyimpulkan jika mi instan adalah salah satu makanan yang banyak disukai mahasiswa di sekitar lokasi usahanya. Ia pun menjadikan mi instan sebagai menu utama. Dengan tujuan menjadi kiblat nya FNB di kalangan mahasiswa.

Q: Apa Visi dan Misi dari kafe Whats Up Depok ini?

A: Visi dan misi What's Up Cafe menjadi wadah berkreasi anak muda dan komunitas, menjadi kiblat nya FNB.

Q: Apa pesan utama yang ingin disampaikan oleh brand cafe Whatsup?

A: kafe whats merupakan kafe yang kekinian dan modern.

Q: Apa yang membedakan Cafe Whatsup dari kompetitor di sekitar kampus?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

A: Dari segi makanan, minuman tetap sama, pembedanya memiliki spot yang menarik, seperti tempat tugas dengan colokan yang cukup banyak, ruangan privasi.

Q: Dari kafe Whats Up mau bahan kemasan seperti apa?

A: Bahan yang digunakan yaitu seperti yang sebelumnya menggunakan kertas karton kraft.

Q: Untuk makanan yang sering dibeli di Whats Up, makanan basah atau kering.

A: Biasanya basah, yaitu Indomie, terdapat kuah, untuk kuahnya kami menggunakan pembungkus plastik.

Q: Apa kendala atau kekurangan kemasan yang sekarang digunakan?

A: Untuk kendala pada kemasan yaitu kurang menarik karena polos tanpa desain.

Q: Untuk desain tampilan kemasan mau seperti apa? Apa dengan ilustrasi atau sederhana

A: desain yang menarik, menggambarkan citra merek kafe Whats Up.

Q: Dari whatsapp sendiri, mau kemasan yang seperti apa?

A: bentuk kemasan mau yang simple, mudah digunakan.

Q: Apa warna kemasan yang inginkan?

A: warna yang digunakan yaitu merah menggambarkan citra kafe Whats Up.

Q: Elemen apa yang wajib ada dalam kemasan contoh (logo, warna, nomer tlp, Instagram, slogan)?

A: yaitu logo, informasi kafe.



© 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

Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Whats Up



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

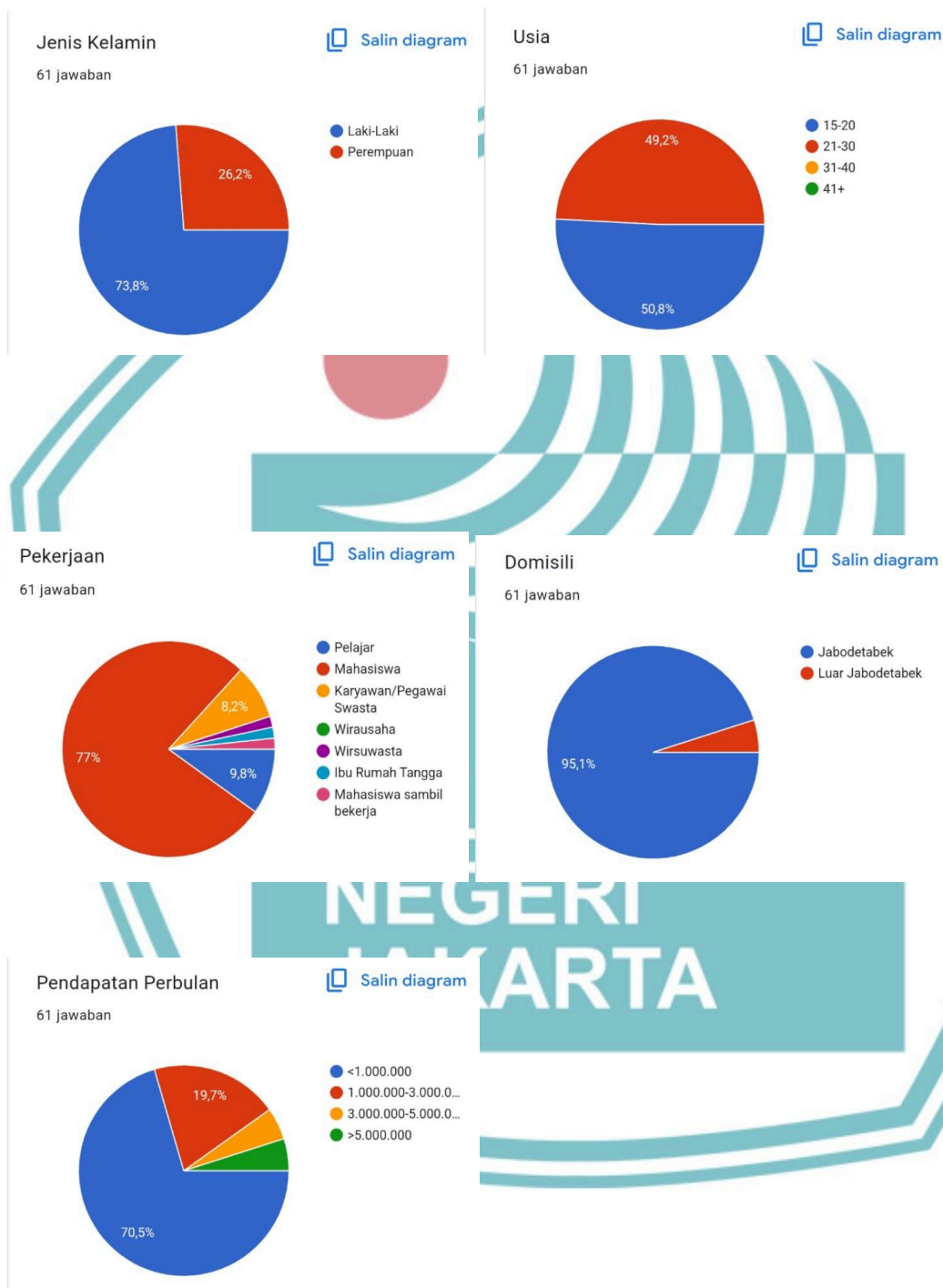


Hak Cipta :

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

Lampiran 5. Data Kuesioner

1. Data Pribadi



Hak Cipta :

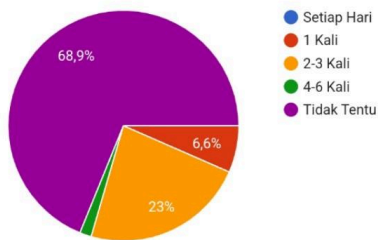
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

2. Prilaku Konsumen

Seberapa sering kamu pergi ke kafe dalam seminggu?

[Salin diagram](#)

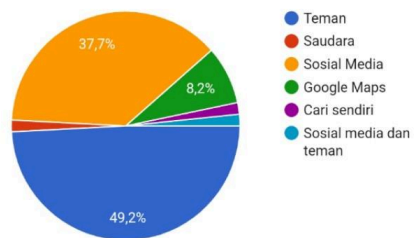
61 jawaban



Dari mana biasanya kamu mengetahui informasi tentang kafe yang akan dikunjungi?

[Salin diagram](#)

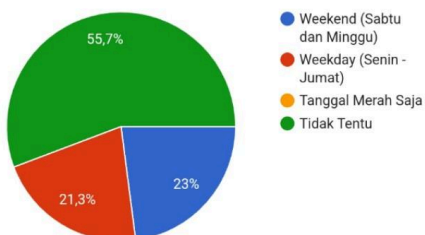
61 jawaban



Pada saat apa biasanya kamu berkunjung ke kafe?

[Salin diagram](#)

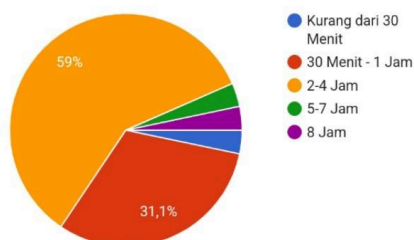
61 jawaban



Biasanya, berapa lama waktu yang kamu habiskan saat berada di kafe?

[Salin diagram](#)

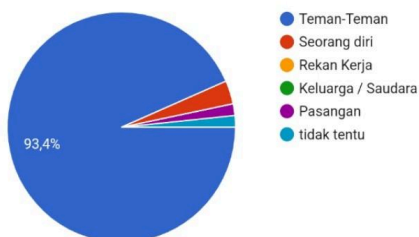
61 jawaban



Bersama siapa biasanya kamu pergi ke kafe?

[Salin diagram](#)

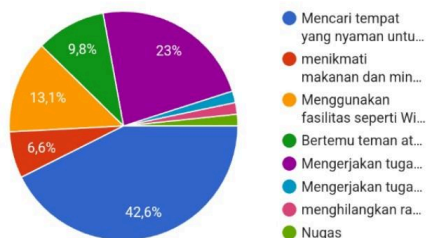
61 jawaban



Apa yang menjadi alasan utama kamu dalam memilih untuk mengunjungi sebuah kafe?

[Salin diagram](#)

61 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

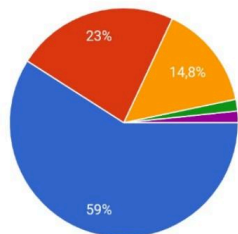
Hak Cipta :

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

Seberapa sering kamu membeli makanan/minuman di kafe?

61 jawaban

Salin diagram

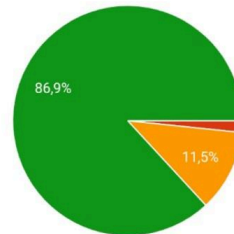


● Jarang
● 1-2 Kali/Minggu
● 1-2 Kali/Bulan
● Hampir Setiap Hari
● tidak tentu

Seberapa sering kamu membeli makanan takeaway dari kafe?

61 jawaban

Salin diagram

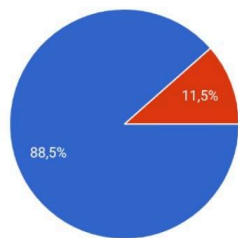


● Setiap Hari
● 3-5 Kali/Minggu
● 1-2 Kali/Minggu
● Jarang

Apakah kamu menyadari bahwa kemasan makanan lunch box di beberapa kafe saat ini tidak memiliki desain yang menggambarkan identitas merek?

61 jawaban

Salin diagram

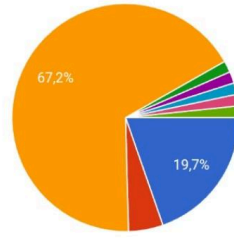


● Ya
● Tidak

Apa alasan utama kamu membeli makanan takeaway (makanan yang dibawa pulang)?

61 jawaban

Salin diagram

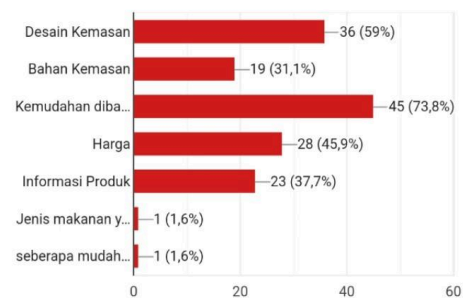


● Kemudahan dibawa
● Harga Lebih Terjangkau
● Waktu terbatas
● Kualitasnya baik dan rasanya enak
● Belum pernah
● Karena mau lanjut perjalanan
● Gapernah takeaway
● hal yang paling sa...

Faktor apa yang paling kamu perhatikan saat memilih makanan dengan kemasan? (Dapat memilih lebih dari satu)

61 jawaban

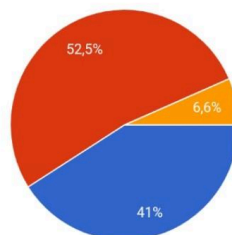
Salin diagram



Apakah kamu pernah memilih makanan berdasarkan kemasannya yang menarik?

61 jawaban

Salin diagram



● Ya, Sering
● Kadang-Kadang
● Tidak Pernah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

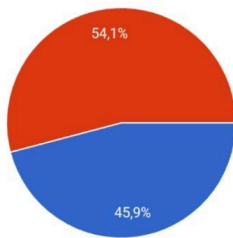
Hak Cipta :

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

Apakah kamu mengetahui Kafe Whats Up Depok?

61 jawaban

Salin diagram

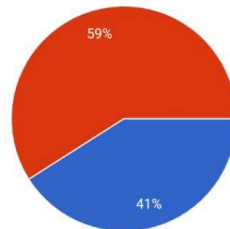


● Ya
● Tidak

Apakah kamu pernah membeli makanan di Kafe Whats Up Depok?

61 jawaban

Salin diagram

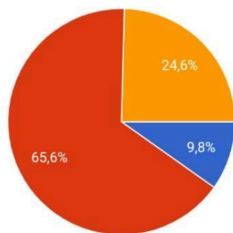


● Ya
● Tidak

Menurut kamu, apakah kemasan lunch box di Kafe Whats Up Depok saat ini sudah mencerminkan identitas merek?

61 jawaban

Salin diagram

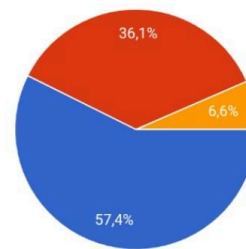


● Ya, sudah
● Belum
● Tidak Tahu

Apakah menurut kamu desain kemasan berpengaruh terhadap citra merek suatu kafe?

61 jawaban

Salin diagram

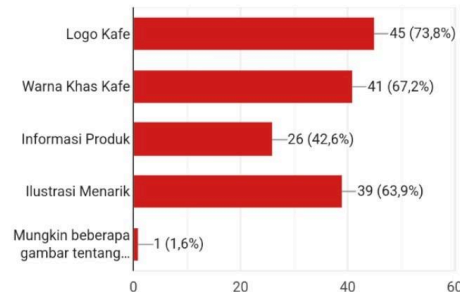


● Sangat Berpengaruh
● Cukup Berpengaruh
● Tidak Terlalu Berpengaruh
● Tidak Berpengaruh Sama Sekali

Elemen apa yang menurut kamu penting dalam desain kemasan makanan Kafe Whats Up?(Dapat memilih lebih dari satu)

61 jawaban

Salin diagram

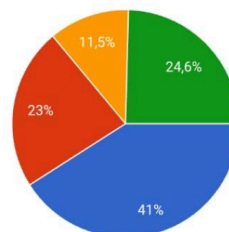


Kafe Whats Up Kekinian, Target Mahasiswa

Menurut kamu, desain kemasan lunch box seperti apa yang cocok untuk Kafe Whats Up Depok?

61 jawaban

Salin diagram



● Modern dan Minimalis
● Penuh Warna dan Eye-Catching (Menarik Perhatian)
● Desain yang menampilkan ilustrasi
● Elegan dan simpel

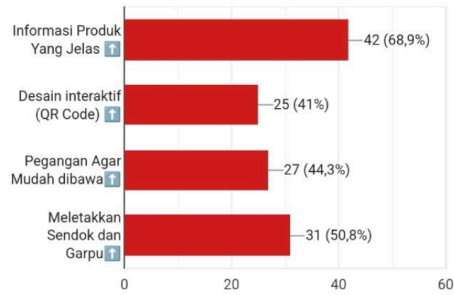
Hak Cipta :

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

Fitur apa yang menurut kamu perlu ada pada kemasan lunch box pada Kafe Whats Up?
(Dapat memilih lebih dari satu)

[Salin diagram](#)

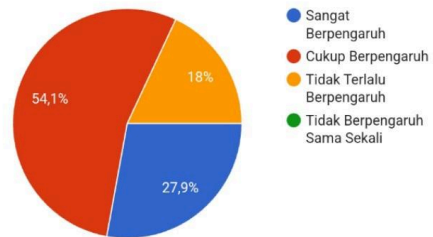
61 jawaban



Seberapa besar pengaruh desain kemasan dalam keputusan Anda membeli makanan?

[Salin diagram](#)

61 jawaban



Berikan saran atau pendapat Menurut kamu, seperti apa desain kemasan yang paling tepat untuk digunakan oleh Kafe Whats Up Depok?

Contoh: Desain kemasan sebaiknya memiliki desain yang mencerminkan identitas terdapat logo dan menggambar kan karakter Kafe Whats Up agar mudah dikenali pelanggan

61 jawaban

Menggunakan identitas pada kemasan seperti menggunakan warna, ilustrasi, atau logo kafe yang khas.

Cukup

Desain kemasan dibuat menarik supaya menarik perhatian banyak orang jadi banyak peminatnya

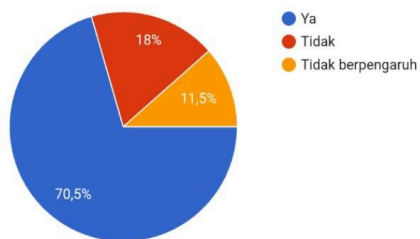
tentu harus food grade karena bungkus makanan, mudah dibawa, harus memiliki desain yang mencerminkan whatsapp, aman apabila dibeli untuk dibawa pulang

Desain yang inovatif dan merepresentasikan citra dari cafe tersebut

Apakah kamu akan mengunggah kemasan lunch box dari kafe Whats Up ke media sosial jika desainnya menarik

[Salin diagram](#)

61 jawaban



Hak Cipta :

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

Lampiran 6. Dokumentasi *Testing* Kemasan





© 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



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

Lampiran 7. Cek Plagiarisme

Tabah Eriq Setiawan

DG8A_Tabah Eriq Setiawan_Perancangan Desain Kemasan Sebagai media Branding Kafe Whats Up.pdf

Politeknik Negeri Jakarta

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:102987730

Submission Date

Jun 30, 2025, 11:12 AM GMT+7

Download Date

Jun 30, 2025, 11:29 AM GMT+7

File Name

DG8A_Tabah Eriq Setiawan_Perancangan Desain Kemasan Sebagai media Branding Kafe Whats Up.pdf

File Size

29.7 MB

85 Pages

18,299 Words

114,235 Characters

iThenticate

Page 2 of 93 - Integrity Overview

Submission ID trn:oid::3618:102987730

8% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 8% Internet sources
- 2% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



Hak Cipta :

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

Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup

Tabah Eriq Setiawan | Desain Grafis

Bekasi, Jawa Barat, Indonesia | tabaheriqsetiawan1@gmail.com | 0857 1182 8698 | linkedin.com/in/tabaheriqsetiawan



Mahasiswa Program Studi D4 Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta, Tahun 2021.

Saya memiliki keahlian, minat dan bakat di industri kreatif dan 3D. Pemahaman saya terhadap konsep desain grafis. Mahir dalam menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator, Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, Adobe InDesign, 3Ds max, 3D Blender.

Pengalaman Praktik Kerja Industri

PPIC | PT. Braja Mukti Cakra

Okt 2019 – Jan 2020 | Kota Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

- Memasukan data packaging, barang produksi. Membuat surat jalan, menyusun komponen, dan mengemas barang produksi.

MOTION DAN DESAIN GRAFIS | PT. Eco Baby Indonesia

Maret – Juli 2024 | Medan Satria, Kota Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

- Membuat desain poster, banner, media social, motion graphic, fotografi produk, membuat video untuk Instagram dan TikTok.

Pengalaman Project

Project Based Learning | Politeknik Negeri Jakarta

Sep 2021 – Jan 2024

- Membuat Desain Label Kemasan Makanan, dan Mockup Kemasan (Desain kemasan, spesifikasi, kemasan, mempersiapkan file siap cetak) | Sep 2023 – Jan 2024
- Membuat Desain Company Profile UPATIK, Mockup 3D (Desain, spesifikasi, desain, file siap cetak, pengujian desain, dan mockup cetak) | Maret 2023 – Juli 2023
- Membuat Desain Kemasan Snack Box & Launch Box (Menentukan spesifikasi kemasan, desain kemasan, file siap cetak, dan mockup 3D) | Sep 2022 – Jan 2023
- Membuat Desain Kalender Politeknik Negeri Jakarta (Menentukan spesifikasi, Membuat Ilustrasi, membuat file siap cetak, dan mockup 3D) | Maret 2022 – Juli 2022
- Membuat Desain Label Kemasan Obat (Menentukan spesifikasi, Membuat desain, membuat file siap cetak) | Sep 2021 – Jan 2022

Pendidikan

Politeknik Negeri Jakarta D4

Desain Grafis | 2021 - 2025

SMK GLOBAL PRIMA ISLAMIC SCHOOL

Teknik Komputer dan Jaringan | 2018 – 2021

Pengalaman Organisasi

Media Komunikasi dan Informasi | Karang Taruna

2021 - Sekarang

- Mengelola Media Sosial Instagram, YouTube, Tiktok seperti membuat konten menarik, dokumentasi Karang Taruna, mempromosikan acara.
- Membuat Poster, Banner, Foto dan Video dokumentasi, seperti 17 Agustus, Maulid Nabi, Lomba, kegiatan lainnya.
- Melaksanakan kewirausahaan Karang Taruna seperti menjual makanan dan minuman di hari tertentu.

Keahlian

Software : Adobe Illustrator, Photoshop, Adobe After Effect ,Adobe Indesign, Adobe Premier, 3Ds Max, 3D Blender

Keterampilan Pribadi : Beradaptasi, Kerja tim, Kreativitas, Komunikasi, Manajemen Waktu

Bahasa : Indonesia, English