



© 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 *MARKETING COLLATERAL*
THE DEMMIT DOLL SEBAGAI PELAKU USAHA
BONEKA HANTU LOKAL MENGGEMASKAN**



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
THEODORE ROCKY
2106421026

**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 mengumumkan 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 <i>Marketing Collateral</i> The Demmit Doll Sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal Menggemaskan
Penulis	: Theodore Rocky
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.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 26 Juni 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds. .
NIP 520000000000000090


Sari Puspita Dewi, M.Pd.
NIP 198208312015042001



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *MARKETING COLLATERAL* THE DEMMIT DOLL SEBAGAI PELAKU USAHA BONEKA HANTU LOKAL MENGGEMASKAN

Oleh:

THEODORE ROCKY
2106421026

Disahkan:

Depok, 11 Juli 2025

Penguji I

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

Penguji II

Iqbal Yamin, M.T.
NIP. 198909292022031005

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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 *Marketing Collateral* The Demmit Doll Sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal Menggemaskan

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.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 11 Juli 2025
Yang menyatakan,



Theodore Rocky
2106421026



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *marketing collateral* bagi The Demmit Doll, sebuah UMKM boneka hantu lokal menggemaskan, yang mengalami kendala strategi pemasaran sehingga berdampak pada rendahnya *brand awareness*. Untuk mengatasi masalah tersebut, perancangan media promosi seperti brosur, poster, dan pendukung lain, yang dapat memperkuat hubungan dengan audiens sekaligus meningkatkan kesadaran merek. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking*, melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses desain mencakup *mind mapping*, moodboard, sketsa, hingga desain komprehensif. Hasilnya berupa konsep visual yang memadukan elemen desain seperti ilustrasi karakter chibi, warna dominan gelap (ungu, hitam) dengan kontras warna cerah (hijau, *orange*), serta tata letak dinamis berbasis prinsip keseimbangan simetris dan hierarki visual. Prinsip desain grafis meliputi keseimbangan, kontras, kesatuan, dan penekanan diterapkan untuk menciptakan identitas visual yang kuat dan konsisten di seluruh media promosi. Perancangan dengan konsep *fun*, *cute* dan horor dapat meningkatkan daya tarik merek, memperluas jangkauan promosi fisik dan digital, serta membentuk identitas *brand* yang mudah dikenali oleh target audiens.

Kata kunci: Boneka Hantu, *Brand Awareness*, *Chibi*, *Marketing Collateral*, UMKM.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

This research aims to design marketing collateral for The Demmit Doll, a local adorable ghost doll MSME (Micro, Small, and Medium Enterprise), which faces marketing strategy challenges resulting in low brand awareness. To address this issue, promotional media such as brochures, posters, and other supporting materials will be designed to strengthen audience engagement and enhance brand recognition. The study employs a qualitative descriptive method with a Design Thinking approach, following the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The design process includes mind mapping, mood boards, sketches, and comprehensive design development. The outcome is a visual concept that combines design elements such as chibi character illustrations, a dark dominated color palette (purple, black) with bright contrasting accents (green, orange), and a dynamic layout based on symmetrical balance and visual hierarchy. Graphic design principles balance, contrast, unity, and emphasis are applied to create a strong and consistent visual identity across all promotional media. The fun, cute, and horror-themed concept is expected to enhance brand appeal, expand physical and digital promotional reach, and establish a recognizable brand identity for the target audience.

Keywords: Brand Awareness, Chibi, Ghost Doll, Marketing Collateral, MSME

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan *Marketing Collateral* The Demmit Doll Sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal Menggemaskan” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 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 Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Zulkarnain, ST., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika Penerbitan.
3. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Teknik Grafika dan Penerbitan.
4. Bapak Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing materi dari jurusan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Sari Puspita Dewi, M.Pd. sebagai dosen pembimbing teknis dari jurusan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberi dukungan 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, 11 Juli 2025

Theodore Rocky



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

PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Manfaat pembahasan.....	3
1.4.2 Tujuan Pembahasan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	5
2.1 Marketing Collateral	5
2.2 Promosi	5
2.1.1 Bauran Promosi.....	7
2.3 Media Promosi	8
2.2.1 Jenis-jenis media promosi.....	10
2.4 <i>Brand awareness</i>	14
2.5 Desain grafis.....	15
2.5.1 Elemen desain grafis	16
2.5.2 Tipografi.....	18
2.5.3 Gambar.....	20
2.5.4 Bentuk	22
2.5.5 <i>Layout</i>	24
2.5.6 Prinsip desain grafis	26
2.6 Metode Riset Desain	27
BAB III METODE PERANCANGAN.....	29
3.1 Metode Riset Desain	29
3.1.1 <i>Empathize</i>	29
3.1.2 <i>Define</i>	29
3.1.3 <i>Ideate</i>	30



© 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

3.1.4 <i>Mind Map</i>	30
3.1.5 <i>Moodboard</i>	30
3.1.6 <i>Sketsa</i>	30
3.1.7 <i>Prototype</i>	30
3.1.8 <i>Test</i>	31
3.2 Metode Pengumpulan Data	31
3.2.1 Wawancara	31
3.2.2 Observasi	31
3.2.3 Studi literatur	31
3.2.4 Kuesioner	32
3.3 Data dan Analisis	32
3.3.1 Profil Klien	32
3.3.2 Product Knowledge	33
3.3.3 Kompetitor	35
3.3.4 Hasil Wawancara Klien	36
3.3.5 Consumer Insight	38
3.3.6 <i>Segmentation, Targetting dan Positioning</i>	40
3.3.7 Hasil Analisis Data	42
3.4 Arahkan Kreatif	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	45
4.1 Konsep Visual	45
4.1.1 <i>Mind map</i>	46
4.1.2 <i>Moodboard</i>	47
4.2 Proses Desain	52
4.2.1 Sketsa Kasar	52
4.2.2 Maskot	53
4.2.2 Sketsa Halus	53
4.2.3 Desain Komprehensif	56
4.2.4 Desain Terpilih	61
4.2.5 <i>Testing</i>	66
4.3 Media Pendukung	67
4.4 Pertimbangan Produksi	73
BAB V	75
PENUTUP	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

5.1 Simpulan.....	75
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
DAFTAR LAMPIRAN.....	82





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 Contoh Media Promosi Cetak	9
Gambar 2.2 Contoh Media Promosi Digital	10
Gambar 2.3 Contoh Media Promosi Poster	11
Gambar 2.4 Contoh Media Promosi Brosur	11
Gambar 2.5 Contoh Media Promosi Banner	12
Gambar 2.6 Contoh Media Promosi Kartu	12
Gambar 2.7 Contoh Maskot	13
Gambar 2.8 Contoh Promosi (media sosial)	13
Gambar 2.9 The Awareness Pyramid	14
Gambar 2.11 Warna Analogus	17
Gambar 2.12 Warna Triadik	18
Gambar 2.15 Font Sans Serif	20
Gambar 2.17 Font Dekoratif	20
Gambar 2.18 Ilustrasi	21
Gambar 2.19 Foto Produk	22
Gambar 2.20 Bentuk Geometri	23
Gambar 2.21 Bentuk Organik	23
Gambar 2.22 Layout Simetris	24
Gambar 2.24 Layout Grid Modular	25
Gambar 2.25 Layout Hirarki Grid	25
Gambar 2.26 Tahapan Design Thinking	28
Gambar 3.1 Logo The Demmit Doll	33
Gambar 3.2 Boneka The Demmit Doll	34
Gambar 3.3 Gantungan The Demmit Doll	34
Gambar 3.4 Hoodie The Demmit Doll	35
Gambar 3.5 Logo Bylin Handmade	35
Gambar 3.5 Logo TY	36
Gambar 4.1 Mindmap	46
Gambar 4.3 Past Project Profile Board	48
Gambar 4.4 Consumer Profile Board	49
Gambar 4.5 Partner Profile Board	50
Gambar 4.6 Moodboard	51



© 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 4.7 Sketsa Kasar	52
Gambar 4.8 Sketsa Maskot	53
Gambar 4.9 Sketsa Halus 1	54
Gambar 4.10 Sketsa Halus 2	55
Gambar 4.11 Sketsa Halus 3	56
Gambar 4.12 Desain Komperhensif 1	58
Gambar 4.13 Desain Komperhensif 2	59
Gambar 4.14 Desain Komperhensif 3	61
Gambar 4.15 Desain Terpilih	62
Gambar 4.16 Warna	63
Gambar 4.17 Font Kilimanjoro	64
Gambar 4.18 Font Favorit	65
Gambar 4.19 Desain Mockup	65
Gambar 4.20 Maskot	68
Gambar 4.21 Maskot Bopo	68
Gambar 4.22 Maskot Bokun	69
Gambar 4.23 Maskot Bojal	69
Gambar 4.24 Poster	70
Gambar 4.25 Banner	70
Gambar 4.26 Kartu Nama	71
Gambar 4.27 Sticker Pack	71
Gambar 4.28 Banner Marketplace	72
Gambar 4.29 Feeds Instagram	72
Gambar 4.30 Story Instagram	73



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Segmentasi Pasar The Demmit Doll	40
Tabel 3.2 Target Pasar The Demmit Doll	41
Tabel 3.3 Martriks SWOT.....	42
Tabel 3.4 Arahkan Kreatif.....	43
Tabel 4.1 Key Visual.....	46





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir	82
Lampiran 2 Transkrip Kuesioner	83
Lampiran 3 Transkrip wawancara.....	85
Lampiran 4 Transkrip Testing.....	87
Lampiran 5 Gambaran Display	105
Lampiran 6 Cek Plagiarisme.....	106
Lampiran 7 Riwayat Hidup.....	112





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi Indonesia sangat dipengaruhi oleh kontribusi signifikan dari Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Berdasarkan data dari Kementerian Koperasi dan UKM (2023), sektor UMKM berkontribusi sebesar 61,07% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional serta menyerap sekitar 97% dari total tenaga kerja, dengan jumlah mencapai 65,4 juta unit usaha. Meskipun memegang peranan yang penting dalam perekonomian, jumlah UMKM yang tinggi juga menciptakan persaingan yang ketat di berbagai sektor, terutama dalam industri kreatif dan pembuatan mainan. Pelaku UMKM berlomba-lomba untuk menghasilkan produk yang inovatif dan unik sebagai upaya untuk membedakan diri dari pesaing lainnya (Zulhandi et al., 2024). Di tengah kompetisi yang ketat ini, inovasi produk dan strategi pemasaran yang efektif menjadi kunci bagi mereka untuk bertahan dan berkembang.

Salah satu contoh UMKM yang berhasil menggabungkan kreativitas dengan nilai budaya lokal adalah The Demmit Doll, sebuah usaha yang berasal dari Bandung. Didirikan pada tahun 2007 oleh Dicky Riswara Sutera, The Demmit Doll mempersembahkan boneka bertema hantu Indonesia, seperti Pocong, Kuntilanak, dan Jelangkung, dalam desain *chibi* yang mini dan menggemaskan. Produk ini tidak hanya unik, tetapi juga kaya akan konsep budaya, mengangkat cerita rakyat dan legenda urban yang sering dianggap menyeramkan menjadi sesuatu yang lucu dan estetik. Dengan tagline “We Are Not Scary Anymore”, merek ini berusaha mengubah stigma negatif mengenai hantu sambil tetap melestarikan warisan budaya lokal.

Ketiadaan media promosi fisik seperti brosur atau poster memperparah minimnya *brand awareness* di lokasi strategis, seperti wahana rumah hantu atau *event* komunitas. The Demmit Doll sendiri berencana konsinyasi ke wahana rumah hantu di Bandung dan Jakarta. Oleh karena itu, ketiadaan brosur yang informatif dan menarik menjadi penghambat strategi perluasan pasar ini. Di sinilah



© 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

perancangan *marketing collateral* seperti brosur menjadi solusi yang tepat untuk memperkuat *brand awareness*.

Situasi ini menunjukkan pentingnya perancangan *marketing collateral* yang efektif dan konsisten. dengan The Demmit Doll berencana untuk konsinyasi ke wahana rumah hantu di Bandung dan Jakarta, yang tentunya memerlukan materi promosi cetak yang menarik dan informatif. Menurut artikel OCBC (2024), UMKM yang menggunakan kombinasi promosi fisik dan digital mengalami peningkatan penjualan hingga 30% dalam enam bulan. Media seperti brosur, poster, hingga konten Instagram yang saling terhubung terbukti meningkatkan *brand awareness*.

Dalam perancangan *marketing collateral*, The Demmit Doll sebagai pelaku usaha boneka hantu lokal menggemaskan memerlukan media promosi yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menyampaikan keunikan nilai produk. Brosur yang memadukan ilustrasi dengan narasi legenda urban menjadi salah satu bentuk pendekatan yang mendukung promosi. (Bima Setyahardi & Simamora, 2023) menyatakan bahwa *marketing collateral* yang kreatif dapat memperkuat identitas merek dan membangun daya tarik emosional, khususnya jika dikemas dengan unsur budaya lokal. Oleh karena itu, pendekatan *marketing collateral* yang menggabungkan visual khas dan konten budaya seperti pada The Demmit Doll menjadi strategi komunikasi yang tepat dalam mendukung tujuan Perancangan *Marketing Collateral* The Demmit Doll sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal Menggemaskan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu Bagaimana merancang *Marketing Collateral* The Demmit Doll Sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal yang lucu dan menggemaskan?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan, ditentukan ruang lingkup pembahasan dalam penyusunan Tugas Akhir sebagai berikut:



Hak Cipta :

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

1. Proses perancangan *marketing collateral* untuk The Demmit Doll
2. Proses penerapan teori desain grafis pada perancangan *marketing collateral* untuk The Demmit Doll
3. Proses penerapan media turunan untuk The Demmit Doll

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini terdapat tujuan dan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat pembahasan

1. Manfaat Teoritis

Pada perancangan ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai proses perancangan *marketing collateral* dan juga sebagai bahan referensi mahasiswa desain grafis terkait perancangan desain *marketing collateral* di sebuah UMKM.

2. Manfaat Praktis

Pada perancangan ini, diharapkan dapat membantu The Demmit Doll memiliki desain *marketing collateral* untuk meningkatkan penjualan.

1.4.2 Tujuan Pembahasan

1. Menjelaskan proses perancangan *marketing collateral* untuk The Demmit Doll.
2. Menjelaskan penerapan teori desain grafis pada perancangan desain *marketing collateral* untuk The Demmit Doll.
3. Mengaplikasikan media turunan untuk The Demmit Doll.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, diperlukan sistematika penulisan yang baik agar lebih terstruktur dan mudah dipahami. Berikut ini adalah sistematika penulisan yang di antaranya adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang kebutuhan perancangdesain *marketing collateral*. Selain itu, dipaparkan pula rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat 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

marketing collateral untuk The Demmit Doll, serta sistematika penulisan yang akan diterapkan dalam penyusunan Tugas Akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini memuat penjabaran kajian teoritis yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir. Teori yang digunakan terbagi menjadi teori desain grafis dan teori pendukung lainnya mengenai perancangan *marketing collateral*.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini memuat tentang metode penelitian dan pengambilan data untuk memperoleh informasi yang akurat terkait The Demmit Doll. Dalam Bab ini juga menjelaskan tentang profil perusahaan, hasil riset, analisis data riset serta arahan kreatif dalam perancangan *marketing collateral* untuk The Demmit Doll.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini memuat tahapan proses desain dari konsep visual yang diterapkan, proses pengerjaan desain, media pendukung yang digunakan dalam perancangan *marketing collateral* untuk The Demmit Doll.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat Simpulan serta saran mengenai proses perancangan *marketing collateral* untuk The Demmit Doll berdasarkan Tugas Akhir yang telah disusun.

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan Simpulan dan saran dari perancangan *marketing collateral* The Demmit Doll sebagai pelaku usaha boneka hantu lokal menggemaskan. Mengacu pada keseluruhan proses perancangan dan hasil akhir yang telah dicapai, bagian ini merangkum poin-poin utama yang diperoleh selama tahapan desain berlangsung serta memberikan arahan yang dapat digunakan untuk pengembangan atau penelitian serupa di masa mendatang.

5.1 Simpulan

Berdasarkan proses Perancangan *Marketing Collateral* The Demmit Doll sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal Menggemaskan, berikut Simpulan yang diperoleh selama proses berlangsung:

1. Proses perancangan *marketing collateral* The Demmit Doll menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan. Tahap *empathize* dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara untuk memahami kebutuhan audiens, kuesioner, observasi media sosial, dan studi literatur. Selanjutnya, pada tahap *define*, masalah dirumuskan dalam arahan kreatif dengan *tone and manner* yaitu *fun, cute*, dan *horror*, serta analisis SWOT untuk menentukan strategi promosi. Tahap *ideate* melibatkan eksplorasi ide melalui *mind mapping* yang menghasilkan *key visual* seperti *colorful*, hantu, dan *chibi*, kemudian dikembangkan dalam *moodboard*. Pada tahap *prototype*, desain divisualisasikan mulai dari sketsa, digitalisasi, hingga pembuatan brosur sebagai media utama yang dilengkapi *mockup* digital. Terakhir, tahap *testing* dilakukan melalui wawancara dengan klien dan target audiens untuk memastikan desain sesuai konsep *fun, cute* dan *horror* serta penggunaan elemen grafis seperti asap dan *background* hutan dalam desain media promosi.
2. Desain brosur menggunakan prinsip keseimbangan simetris dengan penataan elemen grafis yang rapi dan terstruktur sehingga mudah dipahami serta mampu menarik perhatian audiens. Gaya *copywriting* yang seru



© 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

dipadukan dengan ilustrasi maskot bergaya chibi dan penggunaan foto produk asli dapat memperkuat visualisasi serta membangun koneksi konsumen. Palet warna dominan seperti ungu, hijau, dan oranye dipilih berdasarkan konsep visual serta arahan kreatif yang telah ditetapkan, menciptakan nuansa imajinatif dan menghidupkan karakter horor lucu khas The Demmit Doll. Tipografi yang digunakan terdiri dari Kilimanjaro pada bagian *headline* dan Favorit pada *body text*, menciptakan struktur informasi yang jelas dan mudah dibaca serta mempertegas identitas *brand*. Brosur dirancang dengan format *trifold* yang mengutamakan keterbacaan dan alur informasi yang jelas. Elemen visual, termasuk latar belakang, diatur untuk mendukung pembacaan teks, sementara penataan grafis diperhatikan agar lebih menarik serta dilengkapi *barcode* yang terhubung ke Linktree sebagai integrasi digital. Perancangan ini menerapkan teori desain grafis seperti warna, tipografi, ilustrasi, tata letak, dan strategi promosi, sehingga hasilnya tidak hanya estetik tetapi juga fungsional dalam menyampaikan pesan dan memperkuat *brand awareness*.

3. Media utama yang digunakan dalam perancangan *marketing collateral* The Demmit Doll adalah brosur promosi, yang berfungsi sebagai acuan visual utama dalam pengembangan berbagai media turunan lainnya. Media turunan yang dirancang meliputi poster, x-banner, banner digital untuk *marketplace*, stiker pack sebagai *merchandise*, kartu nama, serta konten visual untuk media sosial Instagram. Seluruh media tersebut dirancang dengan konsistensi elemen visual seperti penggunaan ilustrasi maskot *chibi*, palet warna ungu, hijau, dan *orange*, serta tipografi yang merepresentasikan *tone and manner brand* yang horor, lucu, dan menggemaskan. Konsistensi visual dalam berbagai media ini berperan penting dalam membangun citra dan identitas *brand* The Demmit Doll, sekaligus memperkuat *brand awareness* baik di kanal promosi fisik maupun digital.



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

5.2 Saran

Berdasarkan Perancangan *Marketing Collateral* The Demmit Doll sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal Menggemaskan., terdapat saran yang bertujuan untuk perancangan atau penelitian serupa berikutnya agar menjadi lebih baik yaitu:

1. Disarankan untuk penelitian serupa, pentingnya mengembangkan karakter dan identitas visual yang konsisten di berbagai media, terutama dalam menjaga prinsip dan elemen yang digunakan. Selain itu, penggunaan *storytelling* berbasis perlu dipertahankan agar nilai edukatif tetap terasa dalam setiap bentuk promosi. Penguatan kolaborasi dengan komunitas kreatif juga penting untuk memperluas jangkauan pasar.
2. Sebagai pengembangan dari media promosi yang telah dirancang, direkomendasikan penambahan media berupa katalog produk. Katalog ini dapat menampilkan seluruh varian boneka, deskripsi karakter, filosofi desain, dan kisah pendek di balik masing-masing hantu. Media ini cocok digunakan untuk *event*, promosi toko oleh-oleh, maupun pemesanan *online* sebagai bentuk dokumentasi visual yang lebih detail dan naratif.
3. Peneliti selanjutnya disarankan tetap menggunakan metode *Design Thinking* karena pendekatan ini memungkinkan perancang memahami kebutuhan konsumen secara mendalam melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan mengikuti alur ini, perancangan media promosi seperti *marketing collateral* dapat dikembangkan secara tersusun, mulai dari identifikasi masalah, eksplorasi ide visual, hingga pengujian desain yang tepat sasaran dan relevan dengan karakter target audiens

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

- Amelia, S. S. & Iswadi. (2023). Strategi Komunikasi Pemasaran Sebagai Media Promosi Dalam Meningkatkan Penjualan Pada Pt Tunas Jaya. *Technomedia Journal*, 8(3), 1–13. <https://doi.org/10.33050/Tmj.V8i3.2087>
- Aulyana, Z., & Mahana, A. (2024). *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pembuatan Media Tanam Dengan Memanfaatkan Barang-Barang Bekas* (1). 1(1), Article 1.
- Bima Setyahardi, P., & Simamora, V. (2023). Upaya Umkm Meningkatkan Brand Awareness Produk Baru Melalui Digital Marketing''. *Journal Of Economics And Business Ubs*, 12(4), 2238–2248. <https://doi.org/10.52644/Joeb.V12i4.299>
- Cipto, Y. A., Herlambang, A. D., & Amalia, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Berdasarkan Gaya Belajar Dan Prinsip Universal Design Of Learning (Udl) Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di Smk Negeri 12 Malang* (2). 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.25126>
- Dewi, D. K. (2022). Sinergi Dan Kolaborasi Sebagai Strategi Media Cetak Bertahan Dalam Era Disrupsi. *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.33822/Jep.V5i2.4225>
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). *Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna Sebagai Penguat Daya Tarik Emosional Dalam Video Anak* (3). 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.33633/Andharupa>
- Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, A. P. (2022). *Pelatihan Desain Grafis Dengan Software Photoshop Sebagai Peluang Usaha Bagi Guru/Siswa Sman 3 Singingi Hilir* (1). 4(1), Article 1. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/Btj/index>
- Farahdiba, D. (2020). Konsep Dan Strategi Komunikasi Pemasaran: Perubahan Perilaku Konsumen Menuju Era Disrupsi. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.30659/Jikm.V8i1.7992>



© 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

- Fuad, S. I. (2020). *Analisis Brand Awareness Studi Pada Brand Antis*. [Http://Repository.Paramadina.Ac.Id/Id/Eprint/164](http://Repository.Paramadina.Ac.Id/Id/Eprint/164)
- Hananto, B. A., Timothy, E., Krisananda, R., & Stefanus, T. (2019). *Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital* (2). 1(2), Article 2.
- Harisandi, P., Sari, M., & Yulandri, E. (2023). Market Microstructure And Financing Efficiency In Msmes In Indonesia: Comparison Of Sharia And Conventional Sectors. *Finansha: Journal Of Sharia Financial Management*, 4(2), 160–175. <https://doi.org/10.15575/Fjsfm.V4i2.30801>
- Hermanto, Y. A. L. (2018). *Identifikasi Ilustrasi-Tipografi Graphic Vernacular Sebagai Sistem Tanda & Identitas Warung Tenda Di Kota Malang* (2). 3(2), Article 2.
- Irawan, F. (2023). *Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech*. [Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1505/1/Pkl_Iif_2023_Feri%20Irawan.Pdf](http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1505/1/Pkl_Iif_2023_Feri%20Irawan.Pdf)
- Jannah, F., Hadawiah, H., & Majid, A. (2022). Analisis Peran Media Promosi Pada Pt. Mayora Dalam F Mempromosikan Produk Torabika. *Respon Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.33096/Respon.V2i2.44>
- Kumoro, D. T., Hasanah, U., & Ardhana, V. Y. P. (2021). *Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan* (1). 1(1), Article 1.
- Maulidia Nur Anggraini, Tiawan, Zia Imam Perdana, Lila Setiyani, Ahmad Najib Mutawally, Annizar Mohammad Fardani, Anggun Marfela, Alben Mardiansyah, & Intan Wulandari. (2024). Desain Mockup Aplikasi Parkir.Id Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.51401/Jinteks.V6i2.4132>
- Moersid, R. A., & Faiz, A. (2024). *Peranan Desain Kemasan Produk Dalam Meningkatkan Pemasaran Usaha Mikro Kecil Menengah (Ukm) Pada Program Bedah Desain Kemasan 2023 Batch 14, Semarang (Bedakan)* (1).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

- 5(1), Article 1. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/download/2982/1167>
- Nugroho, C. (2019). Relasi Kuasa Media Dan Isu Gender Dalam Program Televisi Di Indonesia. *Protvf*, 2(2), 111. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i2.20816>
- Nurjanah, Wahyuningsih, S., Tri Nadya, V., & Melati, E. P. (2023). Digital Marketing: Kegiatan Pemasaran Atau Promosi Brand Produk Melalui Internet Atau Media Sosial. *Jurnal Daya-Mas*, 8(1), 8–12. <https://doi.org/10.33319/dymas.v8i1.101>
- Oribel, F., Izaak, W. C., Eka, F. A., Mawarni, N. D., Rosyidah, F. I., & Putra, N. P. (2022). *Optimalisasi Media Promosi Digital Sebagai Strategi Pemasaran Wisata Terpadu Umkm Kendangsari, Surabaya* (2). 5(2), Article 2.
- Pradana, R. R., & Surahman, A. (2020). *Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2* (2). 1(2), Article 2.
- Rachaman, A., & Sutopo, J. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur* (2). 9(2), Article 2. <http://dx.doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878>
- Rachmad, Y. E. (2024). *Brand Awareness And Loyalty Theory*. <https://doi.org/10.17605/osf.io/7syq8>
- Raflyanto, M., Qeis, M. I., & Anto, P. (2023). *Kajian Tipografi Pada Logo Umkm Daddy's Takoyaki* (1). 1(1), Article 1.
- Rahmadhani, N., Syadzwina, D., Simarmata, J., Saragih, L. S., & Baskoro, D. A. (2024). *Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Nronlineshop_ Di Platform Shopee* (3). 3(3), Article 3. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jekombis/article/view/3942>
- Rofiq, A. B., & Hakim, F. N. (2022). *Game Edukasi Grammar Bahasa Inggris Berbasis Android Dengan Metode Computer Assisted Learning* (2). 1(2), Article 2.
- Roslan, A. A., & Bakar, S. A. S. A. (2019). *Warna Kontemporari Dalam Karya Seni* (4). 3(4), Article 4.



© 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

- Saputra, H. A. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Di Percetakan Graphis Bagian Desain Grafis*.
[Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/882/1/Pkl_D3dkv_2022_Heru%20ade%20saputra.Pdf](http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/882/1/Pkl_D3dkv_2022_Heru%20ade%20saputra.Pdf)
- Setiyoko, N., & Suminto, M. A. (2024). *Perancangan Brosur Sebagai Media Promosi Ekowisata Mangrove Medoka Ayu Surabaya* (2). 11(2), Article 2.
[Https://Ojs.Unm.Ac.Id/Tanra/Article/Download/53479/28217](https://Ojs.Unm.Ac.Id/Tanra/Article/Download/53479/28217)
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). *Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia*1 (3). 8(3), Article 3.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di Sma Negeri 1 Taman*. 2.
[Https://Proceeding.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Sniis/Article/View/851](https://Proceeding.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Sniis/Article/View/851)
- Usanti, T. P., Sujatmiko, A., & Kurniawan, A. (2024). Trademark Rights As Credit Collateral To Strengthen The Self-Reliance Of Msmes. *Journal Of Social Sciences And Humanities*, 12–24. [Https://Doi.Org/10.56943/Jssh.V3i2.534](https://Doi.Org/10.56943/Jssh.V3i2.534)
- Widyanti, I. N. (2024). *The Influence Of Liquid Collateral Types And Credit Processes Through Digital Marketing On Customer Decisions To Take Cash Collateral Credit At Bank Abc* (3). 5(3), Article 3.
[Http://Jist.Publikasiindonesia.Id/](http://Jist.Publikasiindonesia.Id/)
- Wijaya, H. A., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu Dalam Meningkatkan Penjualan Dan Brand Awareness. *Jurnal Ilmiah Media, Public Relations, Dan Komunikasi (Impresi)*, 2(1), 1.
[Https://Doi.Org/10.20961/Impresi.V2i1.51711](https://Doi.Org/10.20961/Impresi.V2i1.51711)
- Zia, A., Younus, S., & Mirza, F. (2021). *Investigating The Impact Of Brand Image And Brand Loyalty On Brand Equity: The Mediating Role Of Brand Awareness* (2). 15(2), Article 2.
[Https://Www.Ijicc.Net/Images/Vol_15/Iss_2/15273_Zia_2021_E1_R.Pdf](https://Www.Ijicc.Net/Images/Vol_15/Iss_2/15273_Zia_2021_E1_R.Pdf)
- Zulhandi, R., Maddusila, S. F., & Korompot, R. R. (2024). *Peranan Perlindungan Merek Bagi Produk Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kabupaten Sigi*. 1(3).



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Theodore Rocky	
NAMA PEMBIMBING		Ibu Sari Pujipta Dewi, M.Pd.	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Marketing Collateral The Demmit Doll Sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal Menggemaskan	
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	Jumat, 14 Maret 2025	Menyampaikan wawasan mengenai teknik penulisan serta memeriksa format tulisan yang telah disusun.	Melakukan perbaikan pada format penulisan agar lebih rapi.
2	Jumat, 21 Maret 2025	Memberikan panduan mengenai format penulisan dan memberikan wawasan tambahan terkait laporan yang sedang dikerjakan.	Melakukan konfirmasi untuk mendapatkan persetujuan format BAB I.
3	Rabu, 26 Maret 2025	Memberikan arahan mengenai struktur penulisan di dalam sebuah BAB.	Selain itu, menambahkan informasi mengenai apa yang terkandung dalam bagian Overview.
4	Kamis, 10 April 2025	Memberikan panduan tentang struktur penempatan gambar dalam laporan.	Melakukan perbaikan terhadap struktur penempatan gambar tersebut agar lebih teratur.
5	Selasa, 01 Juli 2025	Memberikan arahan untuk teknis penulisan dari bab 4 sampai 5	menyamakan margin untuk setiap subbab, memperbaiki bab 5 pada bagian saran simpulan persis sesuai tujuan. Per poin mungkin 1-2 paragraf.
6			

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Theodore Rocky	
NAMA PEMBIMBING		Bapak Yudianto Hadiprawito, S.Sn, M.Des	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Marketing Collateral The Demmit Doll Sebagai Pelaku Usaha Boneka Hantu Lokal Menggemaskan	
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			

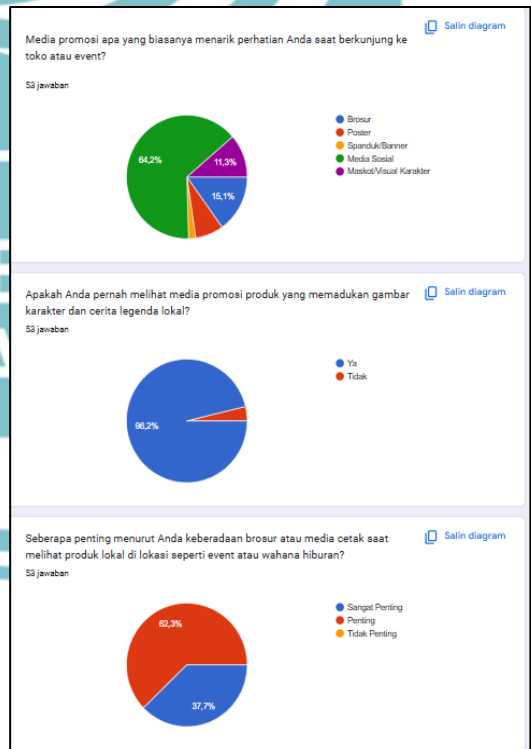
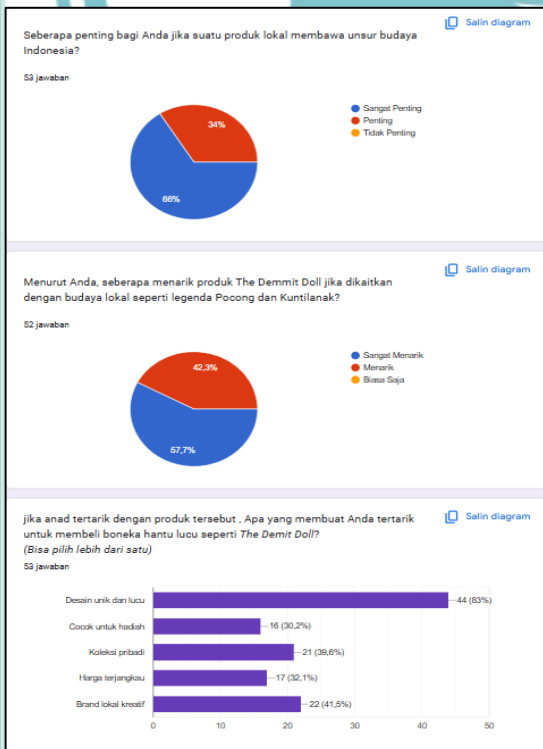
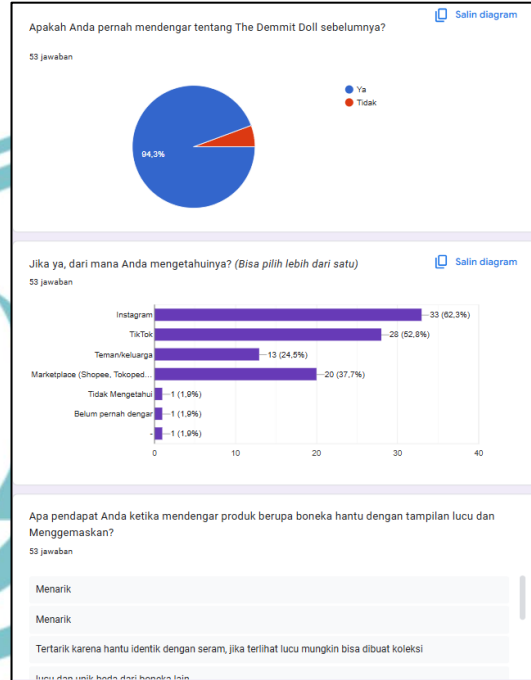
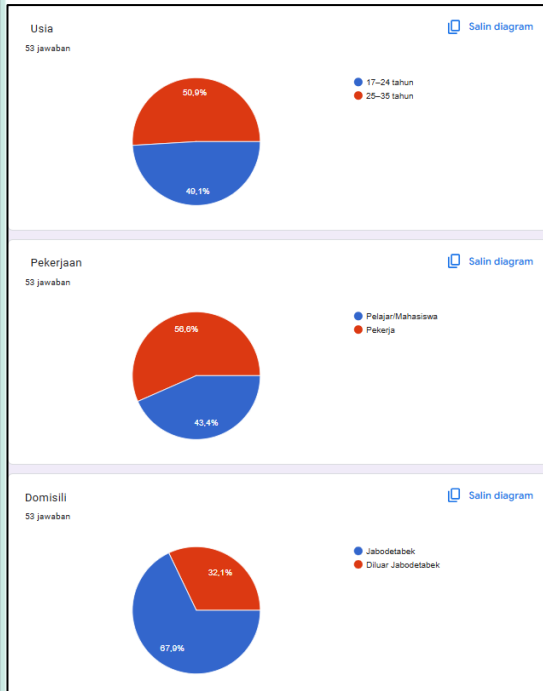


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Transkrip Kuesioner

Hak Cipta :

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





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

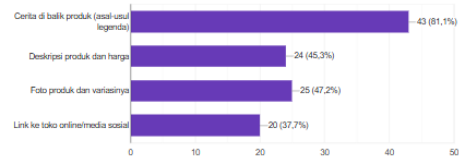
Hak Cipta :

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

Informasi apa yang paling Anda harapkan ada dalam brosur sebuah produk unik seperti The Demmit Doll?

Salin diagram

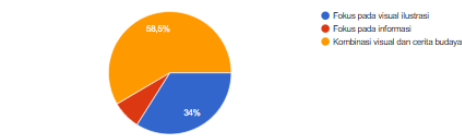
53 jawaban



Tampilan media promosi seperti apa yang membuat Anda tertarik?

Salin diagram

53 jawaban



Apakah Anda lebih suka brosur yang bisa dibawa pulang sebagai pengingat produk yang menarik?

Salin diagram

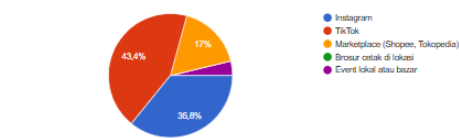
53 jawaban



Melalui platform apa Anda lebih suka mendapatkan informasi tentang produk seperti The Demmit Doll?

Salin diagram

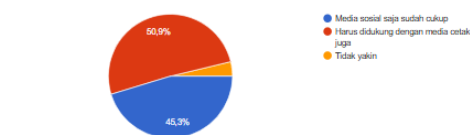
53 jawaban



Menurut Anda, apakah promosi di media sosial sudah cukup atau tetap perlu didukung dengan media cetak seperti brosur dan poster?

Salin diagram

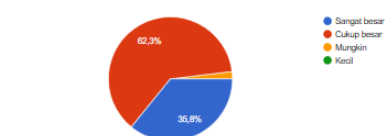
53 jawaban



Seberapa besar kemungkinan Anda membeli produk setelah membaca brosur yang menarik dan informatif?

Salin diagram

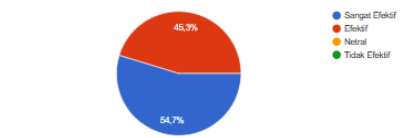
53 jawaban



Seberapa efektif menurut Anda penggunaan visual karakter lucu (chibi) dalam menyampaikan produk bertema horor?

Salin diagram

53 jawaban



Apakah menurut Anda pendekatan visual lucu + cerita budaya dapat membuat produk lebih mudah diingat?

Salin diagram

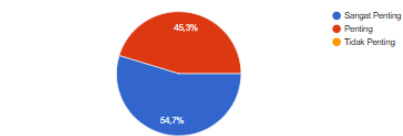
51 jawaban



Seberapa penting desain media promosi mencerminkan identitas unik sebuah produk seperti The Demmit Doll?

Salin diagram

53 jawaban



Ketika anda melihat instagram @thedemmit_doll, adakah saran dan masukan untuk tampilan desain promosi The Demit Doll.

53 jawaban

- Feeds disamakan semua dengan satu template jadi terlihat mempunyai ciri khas dgn tone warna tertentu
- membuat tampilan dan promo bundle
- Buat serial pendek di IGTV yang menceritakan petualangan boneka dalam kehidupan sehari-hari
- Tata letak feeds bisa lebih rapi, misal untuk reels hanya ditampilkan di reels tanpa di bagian foto
- Promosi produk
- Konsistensi visual pastikan punya tema dan gaya yang seragam untuk membangun identitas merek.
- Coba tambahkan storytelling di caption, jadi tiap boneka punya karakter yang hidup.
- Ajak followers ikut tantangan harian kreatif (foto, cerita, outfit) bersama boneka
- tanpailannya bisa dibuat tema seasonal dan event seperti halloween

53 jawaban

Lihat di Spreadsheet

Ringkasan Pertanyaan Individual

Nama

53 jawaban

Nazwa wijaya kusuma

hanif respati

Yunan Amiya

Abil naufansyah

Rangga Revano

Nindy dinaya

Bella Putri A

Maura

sabrina hasyim



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

Hari, Tanggal : 21 Maret 2025
Narasumber : Dicky Riswara Sutera
Jabatan : Owner The Demmit Doll
Lokasi Wawancara : Zoom Meeting (daring)
Q (Question) A (Answer)

Q : Halo, Mas Dicky! Terima kasih ya udah nyempetin waktunya malam-malam begini buat wawancara bareng saya.

A : Halo juga. Sama-sama, nggak apa-apa kok. Saya juga seneng sih bisa sharing tentang usaha ini. Hehe.

Q : Oke, langsung aja ya, Mas. Jadi bisa diceritain awal mula The Demmit Doll itu gimana sih ceritanya?

A : Hmm... Jadi sebenarnya ini usaha yang udah lumayan lama banget ya. Mulainya tuh dari tahun 2007. Waktu itu saya masih kuliah, terus ada mata kuliah kewirausahaan gitu. Nah dari situ saya coba bikin produk boneka hantu yang awalnya tuh kayak pocong, kuntilanak, gitu-gitu lah. Terus ternyata banyak yang suka, dan saya ikut lomba kewirausahaan juga. Ya akhirnya keterusan sampai sekarang...

Q : Wah, keren banget! Awalnya dari tugas kuliah ya?

A : Iya bener. Habis itu saya coba jualan juga di Kaskus, inget nggak dulu Kaskus rame banget, ya kan? Hehe. Nah saya jual di situ, dan ternyata laku juga. Tapi ya dulu masih kecil-kecilan sih.

Q : Sekarang jualannya udah pindah ke platform online lain ya?

A : Iya, sekarang fokusnya ke e-commerce. Ada TikTok Shop, Shopee juga. Yang TikTok Shop itu malah sekarang paling rame. Soalnya kan bisa live juga ya, jadi lebih engage sama pembeli.

Q : Oke, Mas. Kalau dari sisi produksi, Mas Dicky kerjain sendiri atau udah ada tim?

A : Produksi sih sekarang saya maklon, jadi nggak bikin sendiri. Saya udah kerja sama sama tim produksi khusus yang bantu jahit boneka-boneka itu. Jadi saya tinggal desain sama kasih konsepnya aja. Untuk konten TikTok juga saya pakai agency, cuma ya jujur aja belum maksimal. Kontennya masih yang gitu-gitu aja, belum ada konsep visual yang kuat.

Q : Berarti masih butuh pengembangan ya di bagian media sosialnya?

A : Banget. Karena sekarang kan orang beli tuh nggak cuma lihat produk doang ya, tapi juga lihat branding-nya gimana. Nah itu yang lagi saya kejar sekarang.

Q : Kalau boleh tahu, rata-rata omzetnya sekarang berapa, Mas?

A : Hmm... jadi dua tahun terakhir saya udah pakai sistem pembukuan yang lebih profesional ya. Dan dari situ, pendapatan per bulan tuh kurang lebih antara 7 juta



© 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

sampai 25 juta. Tergantung campaign juga, kadang ada yang meledak, kadang juga biasa aja.

Q : Oke, noted. Nah, kalau soal toko offline, apakah ada tempat khusus?

A : Ada sih, saya punya semacam studio gitu. Sebenarnya buat konten TikTok, kayak background buat live, tapi customer juga bisa datang langsung kalau mau beli. Jadi ya semi offline lah.

Q : *Next step*-nya apa nih, Mas? Ada rencana khusus?

A : Rencananya saya mau titipin produk The Demmit Doll ke wahana rumah hantu di Jakarta sama Bandung. Karena feel-nya cocok banget ya, boneka-boneka ini kan horor tapi lucu. Nah, makanya saya juga butuh media promosi yang proper, kayak brosur, atau kemasan eksklusif gitu buat mendukung penjualan di sana.

Q : Wah, keren banget! Produk The Demmit Doll itu sebenarnya apa aja sih Mas?

A : Produk utamanya itu boneka *chibi* dari karakter hantu lokal kayak pocong, kuntilanak, jelangkung. Bahannya pakai Yelvo dari Korea, dalemnya dakron, jadi empuk banget. Terus ada juga merchandise kayak gantungan kunci, hoodie, dan semacamnya. Semua masih satu tema horor yang imut.

Q : Kalau target pasar siapa aja?

A : Mostly anak muda sih. Umur 17 sampai 35 tahun. Banyak dari mereka yang aktif di medsos, suka hal-hal yang unik dan horor tapi lucu. Pelanggan saya kebanyakan dari kota besar kayak Jakarta, Bandung, sama Jogja.

Q : Nah, tantangan terbesarnya selama ini apa ya, Mas?

A : Yang paling kerasa itu awareness di sosmed. Apalagi kalau kontennya monoton, *reach*-nya bisa drop. Bahkan akun TikTok kita sempat kena *shadow ban*. Selain itu, dana buat cetak brosur, desain packaging, itu juga terbatas. Jadi branding-nya belum maksimal.

Q : Kalau dibandingin sama kompetitor, apa sih nilai lebih dari The Demmit Doll?

A : Kalau saya sih lebih mikirnya ini bukan cuma boneka ya. Tapi saya ingin sampaikan budaya lokal, mitos hantu Indonesia, tapi dengan cara yang fun dan nggak nakutin. Jadi orang bisa lebih appreciate budaya lewat bentuk yang lucu. Itu yang bikin beda sih.

Q : Sip banget Mas! Makasih banyak ya atas waktunya dan sharing-nya malam ini. Sukses selalu buat The Demmit Doll!

A : Sama-sama! Makasih juga udah tertarik dan ngobrol-ngobrol. Semoga bermanfaat yaa.

Hak Cipta :

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

Lampiran 4 Transkrip Testing

Responden 1 – Firda



Q: Menurut kamu, apakah bentuk atau format brosur ini sudah mampu menyampaikan informasi yang ingin disampaikan? Kenapa?

A: Menurut saya udah cukup baik. Informasinya tersampaikan dengan jelas tanpa perlu dibaca berulang-ulang.

Q: Kalau dari tata letak gambar dan teksnya gimana? Mudah diikuti nggak?

A: *Layout*-nya rapi dan gampang diikuti. Posisi gambar dan teksnya juga seimbang, jadi nggak bikin bingung pas dibaca.

Q: Menurut kamu, teks di brosur ini udah sesuai belum sama tema visual keseluruhan?

A: Sangat sesuai. Terutama pemilihan katanya dan gaya bahasanya yang santai tapi tetap informatif. Jadi cocok sama konsep visual yang diangkat.

Q: Gimana menurut kamu soal alur informasi yang disampaikan dalam brosur ini?

A: Jelas kok. Alurnya mengalir mulai dari pengenalan, lalu dijelaskan keunggulannya, terus masuk ke pilihan produknya. Jadi pembaca bisa ngikutin.

Q: Kesan kamu terhadap penggunaan warna dalam desain brosur ini seperti apa?

A: Warna-warnanya fun banget. Cocok sama karakter boneka “hantu lucu” yang dimunculkan The Demmit Doll. Jadi tetap menarik perhatian tapi nggak norak.

Q: Kalau soal penempatan gambar dan teks yang berdekatan, itu menurut kamu membantu atau nggak?

A: Iya, sangat membantu. Soalnya teks yang menjelaskan itu ditaruh deket sama visual yang nyambung, jadi pas dibaca langsung ngerti maksudnya.

Q: Menurut kamu, penempatan foto produk di dalam brosur ini udah jelas dan informatif belum?

A: Udah banget. Apalagi ada versi boneka aslinya dan versi ilustrasinya juga, jadi bisa kebayang dengan jelas bentuk dan ekspresinya.

Q: Teks dan gambar di brosur ini menurut kamu udah punya proporsi yang seimbang?

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: Proporsinya pas sih. Nggak terlalu ramai, tapi juga nggak kosong. Semua elemen dapat ruang yang cukup.

Q: Menurut kamu, apakah desain promosi ini udah berhasil mencerminkan identitas brand The Demmit Doll?

A: Udah banget. Kombinasi visual sama tone desainnya cocok dan nunjukin banget karakter brand-nya yang horor tapi lucu.

Responden 2 – Syamil



Q: Menurut kamu, apakah bentuk atau format brosur ini sudah mampu menyampaikan informasi yang ingin disampaikan? Kenapa?

A: Ya, saya rasa brosurnya cukup jelas isinya. Pas pertama lihat aja langsung ngerti ini brosur tentang apa dan apa yang ditawarkan.

Q: Kalau dari tata letak gambar dan tulisan, menurut kamu gimana?

A: Letaknya cukup rapi. Teks sama gambarnya nggak numpuk dan masih enak buat dibaca. Jadi nggak bikin mata capek.

Q: Teks yang digunakan menurut kamu sudah sesuai belum dengan tema visual keseluruhan?

A: Nyambung banget. Kalimat kayak “we are not scary anymore” itu lucu dan pas sama tema horor komedi yang diangkat.

Q: Alur informasi di dalam brosur ini menurut kamu mudah dipahami?

A: Iya, alurnya runut. Dari awal sampai akhir bisa diikuti tanpa bingung. Jadi informasinya nyampe ke pembaca.

Q: Warna-warna yang dipakai dalam desain brosur ini kesannya gimana menurut kamu?

A: Warna ungu, hijau, sama oranye-nya pas banget sih. Ngejreng tapi nggak lebay. Cocok buat kesan “horor lucu”.

Q: Gimana dengan penempatan gambar dan teks yang berdampingan? Itu bantu nggak buat memahami isi brosurnya?

A: Iya, bantu banget. Soalnya visualnya ngedukung isi teksnya. Jadi bacanya lebih mudah dipahami karena langsung dapet konteksnya.

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

Q: Kalau soal foto produk, menurut kamu udah cukup jelas dan informatif belum?

A: Udah jelas. Dari situ saya bisa langsung ngebayangin bentuk bonekanya kayak gimana. Foto-fotonya juga terang dan nggak buram.

Q: Menurut kamu, proporsi antara teks dan gambar di brosur ini udah seimbang?

A: Iya, seimbang kok. Nggak berat ke tulisan aja atau gambar aja. Jadi tampilannya enak dilihat.

Q: Desain ini udah bisa mencerminkan identitas brand The Demmit Doll belum menurut kamu?

A: Banget. Karakter The Demmit Doll yang fun dan imut tapi horor itu kerasa banget dari desain ini.

Responden 3 – Aulia



Q: Menurut kamu, apakah format brosur ini sudah cukup menyampaikan informasi yang ingin disampaikan?

A: Udah cukup efektif kok. Apalagi pembagian kontennya jelas, jadi pembaca bisa langsung nangkap poin-poin pentingnya.

Q: Kalau soal tata letaknya gimana? Teks dan gambarnya bikin nyaman dibaca nggak?

A: Iya, tata letaknya bagus. Bikin pembaca gampang fokus ke bagian-bagian penting tanpa harus bolak-balik cari informasi.

Q: Teks yang digunakan menurut kamu cocok nggak dengan desain visualnya?

A: Cocok banget. Teksnya fun dan playful, klop sama desain maskot yang *chibi* dan lucu itu.

Q: Alur informasi dalam brosur ini menurut kamu gimana?

A: Runut dan nggak membingungkan. Dibuak berurutan dari awal sampai akhir, jadi mudah dipahami.

Q: Warna dominan yang dipakai seperti ungu, hijau, dan oranye menurut kamu efektif nggak untuk branding-nya?

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

A: Sangat efektif. Kombinasi warna itu kuat banget membentuk identitas visual. Langsung keingat kalau lihat warna-warna itu.

Q: Menurut kamu penempatan visual dan teks dalam brosur ini mendukung informasi nggak?

A: Sangat mendukung. Ada koneksi jelas antara gambar dan teksnya, jadi makin mudah dicerna sama pembaca.

Q: Kalau penataan foto produk gimana? Udah informatif menurut kamu?

A: Udah jelas kok. Disusun rapi dan menarik. Apalagi ada ilustrasinya plus versi bonekanya juga, jadi makin lengkap.

Q: Gimana menurut kamu proporsi antara teks dan gambar dalam brosur ini?

A: Sangat proporsional. Nggak terlalu ramai, tapi juga nggak terlalu kosong. Pas banget buat dilihat dan dibaca santai.

Q: Desain brosur ini menurut kamu udah mencerminkan citra brand The Demmit Doll belum?

A: Jelas banget. Karakternya, warnanya, dan gaya komunikasinya semuanya mencerminkan brand-nya yang unik dan lucu tapi tetap horor.

Responden 4 – Reza (Pengunjung Wahana Rumah Hantu Lokal)



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Q: Menurut kamu, apakah brosur ini udah cukup jelas menyampaikan informasi tentang produknya?

A: Lumayan jelas. Dari awal saya langsung ngerti kalau brand ini jual boneka hantu, tapi versi yang lucu.

Q: Gimana pendapat kamu soal tata letak gambar dan tulisan di brosur ini?

A: Tata letaknya gampang diikuti. Font-nya juga readable banget, jadi enak dibaca.

Q: Menurut kamu, teks yang digunakan udah sesuai belum sama tema visual keseluruhan?

A: Udah sesuai. Teksnya lucu-lucu tapi tetap informatif, jadi cocok banget sama tema horor komedi-nya.

Q: Alur informasinya menurut kamu runut dan mudah dipahami?

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: Iya, jelas banget alurnya. Mulai dari pengenalan, terus dijelasin produknya, semuanya runtut.

Q: Kalau dari pemilihan warnanya gimana? Menarik perhatian nggak?

A: Warna yang dipakai cukup mencolok dan langsung menarik mata. Jadi bikin orang penasaran buat lihat lebih lanjut.

Q: Penempatan gambar dan teks yang berdekatan menurut kamu bantu nggak dalam memahami informasi?

A: Bantu banget. Gambar-gambarnya langsung ngasih bayangan dari teks yang dijelasin. Jadi makin paham maksudnya.

Q: Foto produknya sendiri gimana menurut kamu?

A: Foto boneka versi aslinya kelihatan jelas. Nggak buram dan cukup besar ukurannya.

Q: Kalau dari segi proporsi antara teks dan gambar, menurut kamu udah pas belum?

A: Udah pas. Antara gambar sama tulisannya seimbang, jadi nggak terasa berat sebelah.

Q: Menurut kamu, brosur ini udah cukup mencerminkan identitas brand The Demmit Doll belum?

A: Sudah cukup mencerminkan sih. Nuansanya dapet, dan kesan horor-lucunya juga terasa.

Responden 5 – Syafi



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Q: Menurut kamu, brosur ini udah cukup jelas menyampaikan informasi tentang produknya?

A: Iya, brosurnya informatif. Saya langsung ngerti ini produk apa dan apa yang ditawarkan.

Q: Kalau dari *layout*-nya sendiri, gimana menurut kamu?

A: *Layout*-nya simpel dan terarah. Jadi pembaca nggak bingung harus mulai dari mana dulu bacanya.

Q: Gaya bahasa dan isi teksnya menurut kamu cocok nggak dengan desain visualnya?



© 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: Sangat cocok. Gaya bahasanya santai tapi tetap nyambung sama desain yang fun dan horror lucu itu.

Q: Alur informasinya kamu rasa mudah diikuti?

A: Iya, runtut banget. Urutan penjelasannya logis dan gampang dipahami.

Q: Gimana pendapat kamu soal pemilihan warna yang dipakai di brosur ini?

A: Warna-warnanya *standout*, tapi tetap enak dilihat. Nggak bikin sakit mata walau warnanya *bold*.

Q: Penempatan teks dan gambar berdampingan itu menurut kamu membantu nggak dalam memahami isi brosur?

A: Iya, sangat membantu. Karena teks dan gambar ditempatkan berdekatan, jadi kita bisa langsung paham maksudnya.

Q: Foto-foto produknya menurut kamu gimana?

A: Foto produknya sangat mendukung. Jadi bisa langsung kebayang bentuk bonekanya seperti apa.

Q: Menurut kamu proporsi antara teks dan gambar udah pas?

A: Sudah bagus proporsinya. Semuanya kelihatan seimbang dan nggak terlalu penuh.

Q: Brosur ini udah bisa mencerminkan karakter brand The Demmit Doll menurut kamu?

A: Iya, ini brand yang unik dan desain brosur nya berhasil banget menggambarkan keunikannya itu.

Responden 6 – Yuda



Q: Menurut kamu, brosur ini sudah cukup menyampaikan informasi produknya dengan baik?

A: Iya, informasi yang disampaikan cukup lengkap dan langsung ke intinya. Jadi nggak bertele-tele tapi tetap informatif.

Q: Kalau dari segi tata letak antara gambar dan tulisan, gimana menurut kamu?

A: Tertata rapi. Penempatan antara gambar dan teks nggak bikin bingung. Bikin alurnya jadi enak diikuti.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Q: Teks yang dipakai dalam brosur ini menurut kamu sesuai nggak sama tema horor lucunya?

A: Cocok. Pemilihan katanya mendukung banget tema horor lucu yang mau ditampilkan.

Q: Menurut kamu alur penyampaian informasinya mudah dipahami?

A: Iya, alurnya jelas. Urutannya rapi dari awal sampai akhir, jadi nggak bikin bingung waktu dibaca.

Q: Kalau dari kombinasi warnanya, apa yang kamu rasakan?

A: Kombinasi warnanya menyenangkan dan tetap *eye-catching*. Pas banget buat audiens muda yang suka hal-hal unik dan visual yang *playful*.

Q: Gimana pendapat kamu soal penempatan gambar yang dekat dengan teks?

A: Itu bagus banget, karena bikin pembaca langsung bisa menghubungkan antara penjelasan dan visualnya. Jadi lebih mudah dimengerti.

Q: Foto produknya sendiri menurut kamu udah ditampilkan dengan baik?

A: Iya, foto produk disusun dengan baik dan cukup informatif. Bisa kelihatan jelas bentuk dan detail bonekanya.

Q: Menurut kamu proporsi teks dan gambar di brosur ini seimbang nggak?

A: Seimbang. Nggak dominan di salah satu sisi, jadi tampilan keseluruhan terasa proporsional.

Q: Kesan kamu terhadap citra brand yang ditampilkan lewat brosur ini gimana?

A: Cukup kuat. Brosurnya berhasil nunjukin karakter *brand* The Demmit Doll yang unik, horor tapi lucu.

Responden 7 – Freya



Q: Menurut kamu, isi konten dalam brosur ini udah cukup menyampaikan informasi produk?

A: Iya, kontennya cukup informatif dan nggak ribet. Jadi mudah dimengerti tanpa harus baca lama-lama.

Q: Gimana pendapat kamu soal tata letak gambar dan tulisan di brosur ini?

A: Tata letaknya bikin betah dilihat dari awal sampai akhir. Nggak terasa membosankan atau terlalu padat.

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

Q: Teks yang digunakan cocok nggak sama tema visualnya?

A: Cocok banget. Narasi dan gaya bahasanya nyatu sama konsep horor yang *cute*. Jadi tetap seram tapi lucu.

Q: Menurut kamu, alur informasi dalam brosur ini mudah dipahami?

A: Iya, informasinya disampaikan bertahap. Urutannya pas, jadi nggak bikin bingung pembaca.

Q: Kombinasi warna dalam brosur ini menurut kamu efektif atau gimana?

A: Efektif. Warna-warna kontrasnya cocok banget, langsung menarik perhatian sejak pertama lihat.

Q: Penempatan gambar dan teks berdampingan menurut kamu membantu pemahaman?

A: Iya, penempatan visual yang pas bantu banget memperjelas isi teks. Jadi lebih nyambung waktu dibaca.

Q: Foto produk yang digunakan di brosur ini menurut kamu gimana?

A: Foto bonekanya lumayan jelas dan enak dilihat. Cukup representatif buat ngasih gambaran produk aslinya.

Q: Kalau dari proporsi teks dan gambar, menurut kamu udah pas belum?

A: Pas. Teks dan gambar tampil seimbang, nggak saling mendominasi.

Q: Desain brosur ini menurut kamu udah mencerminkan brand The Demmit Doll?

A: Udah banget. Karakter *brand*-nya terasa jelas di brosur ini, mulai dari konsep sampai visualisasinya.

Responden 8 – Nanda



Q: Menurut Bapak, apakah brosur ini sudah cukup efektif dalam menyampaikan informasi?

A: Secara umum, brosur ini sudah cukup efektif. Informasi utamanya bisa tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

Q: Bagaimana Bapak menilai penempatan visual dan tipografi dalam brosur ini?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

A: Penempatannya cukup rapi. Tipografinya jelas dan mudah dibaca, sehingga tidak mengganggu alur pembacaan.

Q: Teks yang digunakan, menurut Bapak apakah sudah mendukung gaya visual secara keseluruhan?

A: Ya, *tone* teksnya konsisten dan selaras dengan pendekatan visual yang digunakan. Itu penting agar pesan yang ingin disampaikan tetap utuh.

Q: Bagaimana Bapak melihat alur penyampaian informasi di brosur ini?

A: Alurnya sudah mengikuti standar komunikasi visual. Narasinya mengalir dari pengenalan produk sampai penawaran dengan struktur yang baik.

Q: Warna-warna yang digunakan menurut Bapak sudah tepat?

A: Sudah. Kombinasi warnanya memberikan karakter visual yang kuat dan mendukung nuansa brand.

Q: Penempatan gambar dan teks berdampingan, apakah efektif dalam membantu penyampaian pesan?

A: Efektif. Gambar dan teks saling melengkapi, jadi pesan visualnya tersampaikan dengan jelas.

Q: Bagaimana Bapak menilai penempatan foto produk dalam brosur ini?

A: Foto produknya ditempatkan secara strategis dan cukup informatif. Bisa membantu pembaca mengenali bentuk dan karakter produk.

Q: Dari segi komposisi, apakah menurut Bapak keseimbangan antara elemen visual sudah terjaga?

A: Ya, keseimbangannya cukup baik. Tidak ada bagian yang terlalu dominan atau kosong.

Q: Apakah desain brosur ini sudah berhasil merepresentasikan citra brand The Demmit Doll?

A: Citra brand-nya tergambar dengan cukup jelas. Konsep horor lucu yang diangkat bisa terbaca lewat visual dan gaya komunikasinya.

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

Responden 9 – Sandi



Q: Menurut kamu, brosur ini udah cukup jelas belum dalam menyampaikan informasi produknya?

A: Lucu dan informatif! Aku langsung ngerti kalau mereka jual boneka-boneka hantu yang kawaii.

Q: Gimana pendapat kamu soal tata letak teks dan gambar dalam brosur ini?

A: Tata letaknya lucu dan teratur. Bikin nyaman dilihat, cocok banget buat anak muda atau yang suka desain *playful*.

Q: Teks yang digunakan menurut kamu sesuai nggak dengan gaya visualnya?

A: Sesuai banget. Kalimat-kalimatnya asik, nggak kaku, dan tetap nyambung sama tema horor lucunya.

Q: Menurut kamu, alur informasinya mudah dipahami?

A: Gampang banget dimengerti. Nggak ribet, jadi enak dibaca dari awal sampai akhir.

Q: Warna-warna yang digunakan menurut kamu menarik nggak?

A: Banget! Warna-warnanya bikin happy tapi tetap kasih kesan horor lucu. Nggak berlebihan tapi tetap *standout*.

Q: Gambar dan teks yang berdampingan, apakah menurut kamu membantu memahami isinya?

A: Iya dong, gambar dan teksnya saling ngedukung. Jadi kita bisa langsung paham maksudnya.

Q: Foto produknya sendiri menurut kamu gimana?

A: Foto bonekanya unyu banget! Penataannya juga rapi, jadi kelihatan menarik dan jelas bentuknya.

Q: Menurut kamu proporsi antara gambar dan teks udah pas belum?

A: Seimbang banget. Visualnya kuat tapi isi informasinya juga dapet. Pas porsi antara keduanya.

Q: Brosur ini menurut kamu udah mencerminkan branding The Demmit Doll?

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

A: Cocok banget. Desain dan *tone*-nya udah unik dan kuat, langsung ngingetin sama karakter *brand*-nya.

Responden 10 – Naufal



Q: Menurut kamu, apakah brosur ini sudah cukup informatif dan jelas dalam menyampaikan informasi produknya?

A: Iya, brosurnya sudah informatif dan jelas. Isi kontennya mudah dipahami tanpa perlu dibaca berulang.

Q: Bagaimana kamu melihat layout atau tata letaknya secara keseluruhan?

A: *Layout*-nya enak dilihat. Tidak terlalu padat, jadi informasi bisa dicerna dengan nyaman.

Q: Menurut kamu, bahasa teks yang digunakan sudah sesuai dengan tema visual brosur ini?

A: Sudah sesuai. Gaya bahasanya terasa fun dan ringan, cocok dengan konsep “horor cute” yang diangkat.

Q: Bagaimana dengan urutan atau susunan informasi yang disampaikan?

A: Susunannya runtut. Dari awal pengenalan sampai ke *detail* produk, semuanya berurutan dengan baik.

Q: Pemilihan warna dalam desain ini menurut Bapak efektif?

A: Warna-warnanya cerah, tapi tetap pas untuk tema horor yang lucu. Jadi bisa tetap menarik tanpa mengganggu kesan visualnya.

Q: Penempatan teks dan gambar dalam brosur ini menurut Bapak mendukung keterbacaan?

A: Sangat mendukung. Letaknya berdekatan dan saling melengkapi, jadi keterbacaan tetap terjaga.

Q: Bagaimana pendapat kamu mengenai penyusunan foto produknya?

A: Foto produknya sangat membantu, apalagi dalam mengenalkan karakter boneka. Gambarnya jelas dan cukup representatif.

Q: Apakah proporsi antara teks dan elemen visual sudah sesuai menurut kamu?

A: Sudah bagus. Antara visual dan teks terasa seimbang, tidak berat sebelah.

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

Q: Apakah identitas brand The Demmit Doll sudah tergambar kuat dari brosur ini?

A: Identitasnya kuat. Unsur desain dan gaya penyampaian sudah mencerminkan *brand* mereka dengan baik.

Transkrip Tambahan Evaluasi Desain Brosur

Responden 1 – Nabila



Q: Menurut Anda, bagaimana penempatan *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks dalam brosur ini?

A: Menurut saya, *layout*-nya rapih dan mudah dibaca. Ilustrasi yang lucu dan pilihan warnanya bikin betah lihat brosur nya. Kelihatan banget kalau elemen-elemennya disusun sudah pas.

Q: Kalau bicara soal *font*, menurut Anda lebih cocok versi lama atau yang baru?

A: Saya lebih suka *font* yang baru. Lebih menyatu sesuai dengan *tone* horor lucu yang dibawa *brand* ini. *Font* yang lama kelihatan terlalu standar dan nggak terlalu mendukung suasana.

Q: Dari pengalaman Anda membaca brosur ini, bagaimana alur bacanya?

A: Saya baca dari atas ke bawah, dan menurut saya alurnya udah enak. Teks utamanya jelas, sub judul juga bantu banget buat saya cepat paham isi brosur nya.

Q: Lalu bagaimana menurut Anda soal alur saat membuka brosur *trifold*-nya?

A: Menurut saya udah pas. Dari *cover* ke bagian dalam itu tersusun dan nggak bikin bingung. Panel-panel dalam juga punya urutan informasi yang jelas, dari kiri ke kanan jadi terasa natural dibacanya.

Responden 2 – Luthfi



Q: Menurut Anda, bagaimana pendapat Anda soal *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur ini?

Hak Cipta :

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

A: Saya suka *layout*-nya yang sekarang. Elemen visual lebih nyaman dilihat. Ada keseimbangan yang pas, jadi nggak bikin mata capek. Panel-panelnya juga terisi dengan baik, nggak ada yang terlalu kosong atau terlalu penuh.

Q: Kalau dibandingkan *font* lama dan yang baru, mana yang lebih cocok menurut Anda?

A: *Font* yang baru jauh lebih menarik. Karakternya pas banget sama nuansa horror-cute dari *brand* ini. Kelihatan lebih *modern* dan cocok buat pasar anak muda.

Q: Bagaimana pengalaman Anda saat membaca isi brosur ini?

A: Alurnya udah oke banget. Saya bisa baca dari atas ke bawah dengan lancar. Informasi penting juga ditaruh di bagian yang tepat, jadi langsung tertangkap.

Q: Untuk alur saat membuka brosur *trifold* ini, apakah menurut Anda sudah jelas dan mudah dipahami?

A: Waktu dibuka, panel-panel di bagian dalamnya sudah tersusun dengan baik. Urutannya juga enak, mulai dari pengenalan sampai ke detail produk. Jadi nggak membingungkan.

Responden 3 – Deni



Q: Menurut Anda, bagaimana pendapat Anda soal *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur ini?

A: *Layout* di brosur yang baru menurut saya lebih nyaman dilihat. Informasi utamanya dan gambar produknya ditaruh di posisi yang pas, jadi bisa langsung dipahami tanpa harus baca semua teks dari awal.

Q: Untuk pilihan *font*, menurut Anda *font* lama atau baru yang lebih cocok dengan karakter *brand*-nya?

A: *Font* yang baru jauh lebih mendukung. Nggak terlalu formal, tapi tetap jelas terbaca. Menurut saya cocok buat target pasar yang memang suka hal-hal unik seperti ini.

Q: Saat membaca brosur ini, bagaimana alurnya menurut Anda?

A: Secara umum udah vertikal sih, jadi saya membacanya lebih teratur.

Q: Kalau dari sisi alur saat membuka brosur *trifold*, apakah menurut Anda sudah jelas?

A: Alur bukanya udah cukup baik. Begitu dibuka, informasinya langsung kelihatan. Tiap panel juga punya bagian informasinya sendiri, jadi nggak bikin bingung.

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

Responden 4 – Kevin



Q: Menurut Anda, bagaimana pendapat Anda soal *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur ini?

A: *Layout* di brosur yang baru lebih *eye-catching* dan tertata rapi. Teksnya juga nggak terlalu kecil dan nggak terlalu nempel sama gambar, jadi lebih enak dibaca.

Q: Kalau bicara soal *font*, versi yang lama atau baru yang menurut Anda lebih cocok?

A: Saya pilih *font* yang baru karena menyatu dengan semua elemen dan teks yang ada.

Q: Saat membaca brosur ini, bagaimana alurnya menurut Anda?

A: Saya bacanya dari atas ke bawah. Tapi sempat bingung juga panel mana dulu yang harus dibaca setelah buka lipatan. Tapi secara keseluruhan sih tetap bisa terbaca dengan baik.

Q: Kalau dari sisi urutan saat membuka brosur *trifold*, menurut Anda bagaimana?

A: Alurnya sudah cukup urut. Covernya menarik perhatian duluan, lalu pas dibuka langsung ketemu bagian nama-nama karakter.

Responden 5 – Maya



Q: Menurut Anda, bagaimana pendapat Anda soal *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur ini?

A: Menurut saya *layout* di versi brosur yang baru lebih nyaman dilihat. Gambar utamanya langsung menarik perhatian, dan teksnya juga ditaruh di posisi yang pas. Semuanya terlihat rapi, nggak ada yang tumpang tindih.

Q: Kalau dilihat dari pilihan *font*, mana yang menurut Anda lebih cocok untuk karakter The Demmit Doll?

A: Saya pribadi lebih suka *font* yang baru. Kesan horornya masih dapet, tapi tetap lucu. Sementara *font* lama terlalu polos dan kurang cocok.

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

Q: Saat membaca brosur ini, bagaimana alurnya menurut Anda?

A: Saya bacanya dari atas ke bawah seperti biasa. Tapi karena bentuknya *trifold*, sempat bingung juga harus mulai dari panel mana setelah buka *cover*-nya.

Q: Bagaimana dengan alur membuka brosur *trifold* ini?

A: Begitu dibuka, saya langsung tertarik ke panel bagian tengah. Baru kemudian lanjut ke sisi kiri dan kanan. Alurnya udah cukup jelas.

Responden 6 – Tita



Q: Menurut Anda, bagaimana pendapatmu tentang *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur ini?

A: *Layout* versi barunya lebih rapih, jadi secara keseluruhan lebih mudah dipahami. Elemen visual seperti ikon dan ilustrasi juga bantu memperjelas isi kontennya.

Q: Kalau dibandingkan *font* pada versi lama dan baru, mana yang menurut Anda lebih cocok dengan karakter The Demmit Doll?

A: Saya pilih *font* yang baru. Kesan visualnya lebih kreatif dan terasa lebih dekat dengan konsep horor yang lucu. Kalau yang lama terlalu biasa.

Q: Bagaimana pengalaman kamu saat membaca brosur ini? Apakah alurnya terasa jelas?

A: Alurnya cukup vertikal dan jelas, tapi ada satu panel yang menurut saya posisinya agak mengganggu *ritme* bacanya. Jadi agak terhenti sebentar pas pindah ke bagian itu.

Q: Menurut Anda, bagaimana alur saat membuka brosur dengan format *trifold* ini?

A: Secara keseluruhan alurnya udah tersusun rapih.

Responden 7 – Rizal



Q: Menurut Anda, bagaimana pendapat soal *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur ini?

A: *Layout* yang baru menurut saya jauh lebih nyaman. Susunan lebih jelas, jadi nggak kelihatan berantakan kayak versi sebelumnya.

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

Q: Kalau dilihat dari penggunaan *font*, mana yang menurut Anda lebih sesuai dengan karakter brand-nya?

A: *Font* yang baru. Lebih punya menyatu aja dibandingkan yang lama.

Q: Ketika membaca brosur ini, bagaimana alur bacanya menurut Bapak?

A: Saya baca dari atas ke bawah, dan itu udah enak dan informasinya sudah jelas.

Q: Kalau dari segi alur saat membuka brosur *trifold* ini, apakah sudah terasa urut?

A: Iya, urutannya cukup baik. Covernya menarik, dan begitu dibuka saya langsung dapat informasi utama di bagian dalam brosur.

Responden 8 – Rina



Q: Menurut Anda, bagaimana dengan *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur ini?

A: Saya lebih suka yang versi baru, soalnya lebih gampang dipahami. Gambar bonekanya lebih besar dan langsung menarik perhatian, baru saya baca tulisannya setelah itu.

Q: Kalau dibandingkan dengan *font* versi lama, apakah *font* baru lebih cocok menurut Anda?

A: Iya, *font* barunya lebih lucu dan cocok sama karakter bonekanya yang imut. Kalau font lama malah kesannya kaku, terlalu serius.

Q: Saat membaca brosur ini, bagaimana alur bacanya menurut Anda?

A: Saya bacanya dari atas ke bawah, udah enak sih.

Q: Bagaimana pendapat Anda soal alur membuka brosur dalam format *trifold* ini?

A: Begitu dibuka, saya otomatis lihat bagian pengenalan katakter. Tapi alurnya mengalir tergantung pembaca, karena informasi semua terlihat jelas.



© 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

Responden 9 – Dinda



Q: Menurut Anda, bagaimana pendapat Anda terkait penempatan *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur ini?

A: Saya suka *layout* versi barunya. Ilustrasi dan teksnya terasa seimbang. Nggak terlalu penuh jadi enak dilihat.

Q: Kalau dibandingkan *font* pada brosur versi lama dan baru, mana yang menurut Anda lebih cocok dengan karakter The Demmit Doll?

A: *Font* yang baru sih lebih pas. Nggak terlalu serius, tapi juga nggak kekanak-kanakan. Jadi cocok banget untuk produk horor lucu seperti ini.

Q: Dari pengalaman Anda membaca brosur ini, bagaimana alur bacanya? Apakah sudah terasa jelas?

A: Saya bacanya dari kiri ke kanan, lalu lanjut ke bawah. Dan menurut saya itu sudah enak. Informasi utamanya langsung ketangkap.

Q: Bagaimana dengan alur membuka brosur yang menggunakan format *trifold* ini? Apakah menurut Anda sudah terasa urut dan mudah diikuti?

A: Saat dibuka, saya langsung lihat bagian tengah dulu. Tapi untungnya panel-panel di dalamnya disusun secara berurutan, jadi saya nggak bingung sama alurnya.

Responden 10 – Kayla



Q: Menurut Anda, penempatan *layout* elemen grafis seperti gambar, ilustrasi, dan teks pada brosur yang mana terasa lebih nyaman dan mudah dipahami? Bisa dijelaskan alasannya?

A: Saya pribadi lebih nyaman dengan *layout* yang ada di brosur versi baru. Penempatan gambarnya terasa lebih rapi dan nggak terlalu padat. Ada ruang kosong yang cukup, jadi nggak bikin mata capek waktu membaca.

Q: Lalu, menurut Anda, *font* pada brosur versi lama atau baru yang lebih cocok dengan karakter *brand* The Demmit Doll?



© 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

A: Menurut saya *font* yang digunakan di versi baru jauh lebih cocok. Tampilannya lebih menarik tapi tetap mudah dibaca.

Q: Dari pengalaman Anda saat membaca brosur ini, bagaimana alur bacanya? Apakah sudah terasa mengalir dari atas ke bawah atau vertikal dengan jelas?

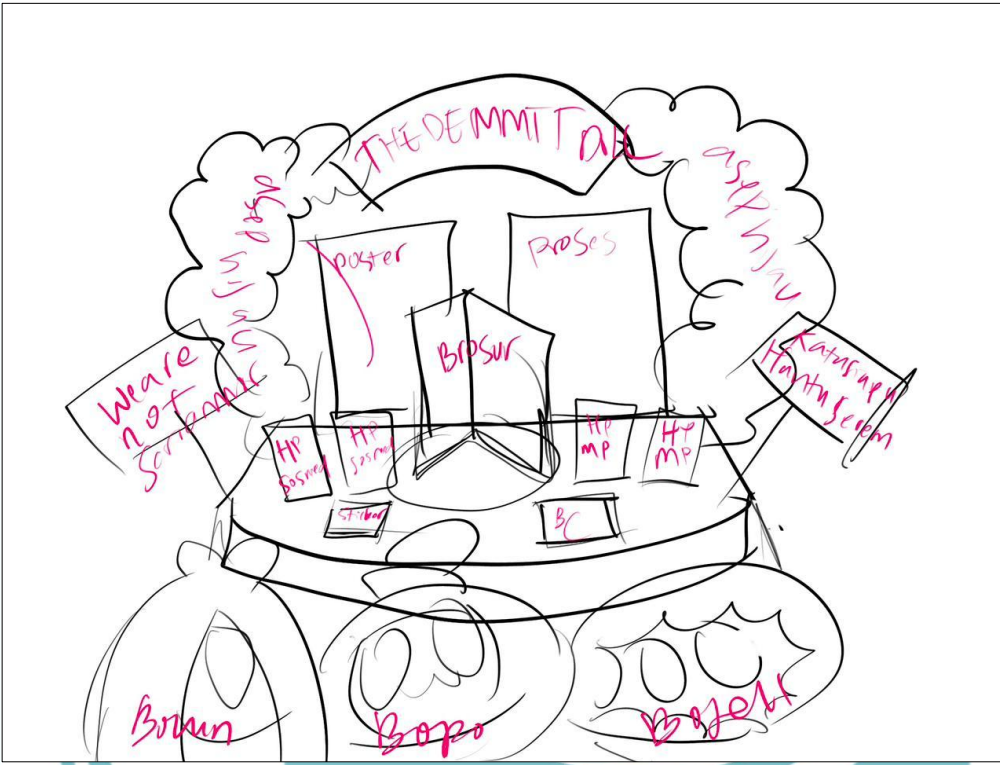
A: Alurnya sebenarnya sudah cukup jelas dari atas ke bawah.

Q: Kalau dari segi alur saat membuka brosur *trifold* ini, menurut Anda sudah terasa urut dan mudah diikuti dari panel ke panel?

A: Iya, secara keseluruhan urutannya udah cukup baik. Dari *cover* sampai ke bagian dalam, saya bisa mengikuti penjelasan produknya dan tidak membingungkan serta alurnya terasa mengalir.



Lampiran 5 Gambaran Display



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 6 Cek Plagiarisme

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

 **iThenticate®**

Similarity Report ID: oid:3618:102561014

7% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 6% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.pnj.ac.id	2%
	Internet	
2	docplayer.info	<1%
	Internet	
3	coursehero.com	<1%
	Internet	
4	doaj.org	<1%
	Internet	
5	Rendy Gibson Sambora, Setyawan Wibisono. "Pengembangan Ulang W...	<1%
	Crossref	
6	id.123dok.com	<1%
	Internet	
7	adoc.pub	<1%
	Internet	
8	freeessaywriter.net	<1%
	Internet	

Sources overview



© 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



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102561014

9	Fia Tri Anggraini, Muhammad Alhada Fuadilah. "Analisis Penggunaan ...	<1%
	Crossref	
10	Rina Kurniawati, Leni Fitriani, Muhammad Rikza Nashrulloh. "Pendamp...	<1%
	Crossref	
11	Famatohu Zebua, Tri Hartati Sukartini Hulu, Delipiter Lase, Eduar Baen...	<1%
	Crossref	
12	konsultasiskripsi.com	<1%
	Internet	
13	ikorpascasarjana.unimed.ac.id	<1%
	Internet	
14	masa.biz.id	<1%
	Internet	
15	journal.widyakarya.ac.id	<1%
	Internet	
16	toffee.dev.com	<1%
	Internet	
17	library.binus.ac.id	<1%
	Internet	
18	repository.unpra.ac.id	<1%
	Internet	
19	scribd.com	<1%
	Internet	
20	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
	Internet	

Sources overview



© 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



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102561014

21	takterlihat.com Internet	<1%
22	Tri Ruwanti Bela Nirwana, Hamidah, Muslimin. "Analisis Strategi Kom... Crossref	<1%
23	ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id Internet	<1%
24	journal.ipb.ac.id Internet	<1%
25	wangsitdewa.blogspot.com Internet	<1%
26	Ketut Widi Artawan, Ni Luh Putu Sintya Budyawati, Ni Putu Ade Pertiwi,... Crossref	<1%
27	blogs.whitman.edu Internet	<1%
28	labedug.wordpress.com Internet	<1%
29	magelangekspres.disway.id Internet	<1%
30	philosophiamundi.id Internet	<1%
31	stitmuh-pacitan.ac.id Internet	<1%
32	123dok.com Internet	<1%

Sources overview



© 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



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102561014

33	conference.um.ac.id	<1%
	Internet	
34	download.isi-dps.ac.id	<1%
	Internet	
35	meilyneman.wordpress.com	<1%
	Internet	
36	ojs.kalbis.ac.id	<1%
	Internet	
37	repository.its.ac.id	<1%
	Internet	
38	Arif Rohmanulloh, Faisal Muhammad, Agung Winarno. "Analisis Toko P...	<1%
	Crossref	
39	Dwi Agustira, Nuraida Nuraida, Muhammad Randicha Hamandia. "Strat...	<1%
	Crossref	
40	aiyw.progettasesto.it	<1%
	Internet	
41	ejournal.unwaha.ac.id	<1%
	Internet	
42	ejurnal.ibisa.ac.id	<1%
	Internet	
43	eprints.dinus.ac.id	<1%
	Internet	
44	es.scribd.com	<1%
	Internet	

Sources overview



© 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



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102561014

45	etheses.iainpekalongan.ac.id	<1%
	Internet	
46	fr.scribd.com	<1%
	Internet	
47	ijc.ilearning.co	<1%
	Internet	
48	journal.ipm2kpe.or.id	<1%
	Internet	
49	journal.isi.ac.id	<1%
	Internet	
50	jptam.org	<1%
	Internet	
51	multimedia4smk.blogspot.com	<1%
	Internet	
52	ojs.atmajaya.ac.id	<1%
	Internet	
53	repository.unair.ac.id	<1%
	Internet	
54	text-id.123dok.com	<1%
	Internet	
55	bisniskurir.com	<1%
	Internet	
56	contohmarketingplan.blogspot.com	<1%
	Internet	

Sources overview



© 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



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:102561014

57

kompasiana.com

Internet

<1%

58

Rohayati Rohayati, Rohmawati Solikhah. "ANALISIS STRATEGI PROMO...

Crossref

<1%

59

journal.um-surabaya.ac.id

Internet

<1%

Sources overview



Lampiran 7 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Theodore Rocky @theodorerocky +62895334039029 theodorerocky070902@gmail.com	Designer Artist Muralist																
Resume																	
Experience																	
Multimedia Designer 5 month Internship at Kim Communication Digital Marketing Agency based In Jakarta.	2020																
Multimedia Designer Bakmi Ny Ocha noodle seller based In Jakarta.	2022-2024																
Graphic Designer 5 month Internship at Kak Seto School based In Tangerang.	2024																
Education																	
Diploma in Graphic Design Politeknik Negeri Jakarta based In Jakarta.	2021-2025 (Expected)																
Languages																	
Fluent	Basics																
English	Indonesian																
Skill Technical (soft) <table><tr><td>Design</td><td>Procreate</td></tr><tr><td>Illustrating</td><td>Adobe Illustrator</td></tr><tr><td>NFT</td><td>Adobe Photoshop</td></tr><tr><td>Mural</td><td>Adobe Premiere Pro</td></tr><tr><td>Screen Printing</td><td>3d software</td></tr><tr><td>Art Casting</td><td>Nomad</td></tr><tr><td>Art Direction</td><td>Zbrush</td></tr><tr><td></td><td>Sketchup</td></tr></table>	Design	Procreate	Illustrating	Adobe Illustrator	NFT	Adobe Photoshop	Mural	Adobe Premiere Pro	Screen Printing	3d software	Art Casting	Nomad	Art Direction	Zbrush		Sketchup	
Design	Procreate																
Illustrating	Adobe Illustrator																
NFT	Adobe Photoshop																
Mural	Adobe Premiere Pro																
Screen Printing	3d software																
Art Casting	Nomad																
Art Direction	Zbrush																
	Sketchup																