



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI PROYEK DESAIN
PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL RUANG INTERAKSI



Disusun Oleh :
Pinky Jatu Febriolita
5017070088
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK

2021



LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi
Penulis : Pinky Jatu Febriolita
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 6 Agustus 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Sugeng Indriyanto.

NIP. 520000000000000240

Rachmah Nanda Kartika, M.T.

NIP. 199206242019032025

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL RUANG INTERAKSI

Oleh:

PINKY JATU FEBRIOLITA
5017070088

Disahkan:

Depok, Agustus 2021
Penguji I

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

Penguji II

Endang Yuniarti, S.T., M.T.,
NIP. 198306212014042001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wawi Prastiwinarti, M.M

NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa karya tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL RUANG INTERAKSI

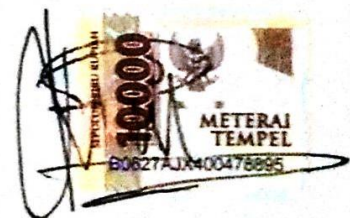
adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah karya 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah karya tugas akhir ini, dan disebutkan dalam daftar referensi dan daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 6 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Pinky Jatu Febriolita

NIM 5017070088



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

Ruang Interaksi merupakan salah satu kedai kopi yang terdapat di Kota Semarang. Ruang Interaksi sampai saat ini masih belum memiliki logo sebagai identitas visual untuk diperkenalkan kepada masyarakat, untuk sementara Ruang Interaksi hanya menggunakan latar belakang hijau dengan tulisan Ruang Interaksi dan Eat, Drink, Socialize sebagai foto profil pada media sosial Instagram. Karena permasalahan tersebut, Ruang Interaksi belum mencerminkan *brand positioning* dan belum membangun *brand awareness*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan survei kepada konsumen melalui kuisioner. Proses perancangan identitas visual dilakukan dengan cara pembuatan *mindmap* sehingga mendapatkan *key visual* yaitu kursi, warna hijau tanaman, gelombang suara, dan warna hijau yang didapat dari *key message* natural industrial, lalu menggunakan *moodboard*, untuk mendapatkan elemen visual dari berbagai macam dan jenis benda. Menggunakan prinsip dengan unity yang membuat visual dan konsep bersatu dan saling terikat, sehingga dapat membuat sketsa kasar dan halus, selanjutnya membuat sketsa digital dengan membuat beberapa *alternative design*, sehingga dapat menentukan logo yang sesuai dengan tagline dan konsep.

Dalam hal ini, Ruang Interaksi akan mempunyai Identitas Visual yang dapat dijadikan *brand value* sehingga mampu bersaing dengan *competitor* lainnya, dan dapat mengaplikasikannya pada media.

Kata kunci: Identitas Visual, Natural Industrial, Kedai Kopi.



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

ABSTRACT

The Ruang Interaksi is one of the coffee shops in the city of Semarang. The Ruang Interaksi doesn't yet have a logo as a visual identity to be introduced to the public, while The Ruang Interaksi only uses a green background with the words Interaction Room and Eat, Drink, Socialize as profile photos on Instagram social media. Because of these problems, The Ruang Interaksi hasn't reflected the brand positioning and hasn't built brand awareness. The method of data collection is done by means of interviews, observations, and surveys to consumers through questionnaires. The process of designing a visual identity is done by making a mindmap so that you get a visual key, namely chairs, green plants, sound waves, and green color obtained from the natural industrial key message, then using a moodboard, to get visual elements from various kinds and types of objects. Using the principle of unity that makes visuals and concepts unite and supervise each other, so they can make rough and fine sketches, then make digital sketches by making several alternative designs, so that they can determine a logo that fits the tagline and concept.

In this case, The Ruang Interaksi will have a Visual Identity that can be used as a brand value so that it can compete with other competitors, and can apply it to the media.

Keywords: *Visual Identity, Natural Industry, Coffee Shop.*



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

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan karunia dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Tugas Akhir untuk Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi.

Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan akademik menempuh gelar Sarjana Desain Grafis di Program Studi Desain Grafis Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan tahun 2020/2021. Laporan ini disusun berdasarkan data sesungguhnya yang penulis dapatkan.

Saya menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, serta tidak luput dari berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan semaksimal mungkin. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada orang tua yang telah memberi semangat serta dukungan, dan untuk pihak-pihak yang bersangkutan :

1. Dr. SC. H., Zainal Nur Arifin, selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta
2. Dra., Wiwi Prastiwinarti. M.M., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan
3. Anggi Anggarini, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis
4. Drs. Sugeng Indriyanto, selaku Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir
5. Rachmah Nanda Kartika, M.T., selaku Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir
6. Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji 1 Tugas Akhir
7. Endang Yuniarti, S.T., M.T., selaku Dosen Penguji 2 Tugas Akhir
8. Seluruh dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya dosen Program Studi Desain Grafis atas ilmu, bimbingan dan pengalaman kuliah selama menempuh ilmu perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
9. Saudara Agasy Bhaskara selaku pemilik kedai kopi Ruang Interaksi beserta staff dan barista yang senantiasa membantu saya dalam melancarkan penyusunan Laporan Tugas Akhir.
10. Para responden kuisisioner online dari Kota Semarang.



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

11. Teman-teman kelas DG-8D Angkatan 2017 yang telah banyak memberi saran dan kritikan serta senantiasa membantu segala kegiatan selama perkuliahan sampai pada menyusun Laporan Tugas Akhir.

Segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan dan penyelesaian Laporan Tugas Akhir.

Depok, 20 Mei 2021





DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS SAYA.....	iii
ABSTRAK	iv
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Desain Logo	6
2.1.1 Komponen Logo	8
2.2 Identitas Visual.....	11
2.2.1 Penerapan Identitas Visual	14
2.3 Membangun Identitas Visual Sebagai Sarana Promosi.....	14
2.3.2 Tujuan Promosi	17
2.3.3 Promosi Melalui Identitas Visual	17
2.4 Elemen Desain Logo	21
2.4.1 Elemen Warna	22
2.4.2 Elemen Tipografi	29
2.4.3 Elemen Ilustrasi	38
2.4.4 Elemen Ruang	39

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

2.5	Prinsip Penciptaan Logo.....	40
2.5.1	Sederhana (<i>Simple</i>)	40
2.5.2	Mudah diingat (<i>Memorable</i>)	41
2.5.3	Abadi (<i>Timeless</i>)	41
2.5.4	Serba Guna (<i>Versatile</i>)	42
2.5.5	Sesuai (<i>Appropriate</i>)	42
2.6	Teori Gestlat Pada Logo.....	43
2.6.1	Kesamaan Bentuk (<i>Similarity</i>)	44
2.6.2.	Penutupan Bentuk (<i>Closure</i>)	45
2.6.3.	Kesinambungan Pola (<i>Continuity</i>)	45
2.6.4.	<i>Figure Ground</i>	46
BAB III METODE PERANCANGAN.....		47
3.1	Metode Pengumpulan Data	47
3.1.1	Wawancara	47
3.1.2	Observasi	48
3.2	Metode Riset Desain	48
3.2.1	<i>Creative Brief</i>	48
3.2.2	<i>Mindmap</i>	49
3.2.3	<i>Moodboard</i>	49
3.2.4	Sketsa Manual	49
3.2.5	Sketsa Digital	49
3.3	Data dan Analisis	50
3.3.1	Profil Ruang Interaksi	50
3.3.2	<i>Product Knowledge</i>	50
3.3.3	Kompetitor	58
3.3.4	<i>Consumer Insight</i>	62
3.3.5	STP (<i>Segmentating, Targeting, and Positioning</i>)	63
3.3.6	Analisis SWOT	64
3.4	Arahan Kreatif.....	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN		70
4.1	Konsep Visual	70
4.1.1	<i>Mindmap</i>	70
4.1.2	<i>Moodboard</i>	72
4.2	Proses Desain	74
4.2.1	Sketsa kasar	74
4.2.2	Sketsa halus	75
4.2.3	Desain komprehensif	80
4.2.4	Desain Terpilih	89
4.3	<i>Graphic standard manual (GSM)</i>	93



© 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

4.3.1	Logo	94
4.4	Media Aplikasi Identitas Visual.....	100
BAB V	106
5.1	Kesimpulan.....	106
5.2	Saran.....	107
DAFTAR REFRENSI	108





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Logo Nama	8
Gambar 2. 2 Contoh Slogan	9
Gambar 2. 3 Contoh Ikon.....	9
Gambar 2. 4 Contoh Monogram	10
Gambar 2. 5 Contoh Tata Letak Logo	10
Gambar 2. 6 Contoh Logo	12
Gambar 2. 7 Contoh Logotype.....	12
Gambar 2. 8 Contoh Warna pada Logo	13
Gambar 2. 9 Contoh <i>Packaging</i> KFC <i>Tagline</i>	16
Gambar 2. 10 Contoh <i>Packaging</i> KFC Visual.....	16
Gambar 2. 11 Titik sebagai Ornament/Background	18
Gambar 2. 12 Contoh Promosi di Majalah	19
Gambar 2. 13 Contoh Promosi di Televisi.....	20
Gambar 2. 14 Contoh Promosi di <i>Billboard</i>	20
Gambar 2. 15 Contoh Promosi Media Digital	21
Gambar 2. 16 Psikologi Warna	23
Gambar 2. 17 Warna Merah.....	24
Gambar 2. 18 Warna Biru	24
Gambar 2. 19 Warna Kuning	25
Gambar 2. 20 Warna Hijau	25
Gambar 2. 21 Warna Orange	26
Gambar 2. 22 Warna Pink.....	26
Gambar 2. 23 Warna Ungu	27
Gambar 2. 24 Warna Coklat	27
Gambar 2. 25 Warna Abu-Abu.....	28
Gambar 2. 26 Warna Hitam	28
Gambar 2. 27 Tipografi Background Polos	29
Gambar 2. 28 Roman	33
Gambar 2. 29 Egyptian	33
Gambar 2. 30 Sans Serif	34
Gambar 2. 31 Script	34
Gambar 2. 32 Miscellaneous.....	35
Gambar 2. 33 <i>Legibility</i>	36
Gambar 2. 34 <i>Readability</i>	36
Gambar 2. 35 <i>Clarity</i>	37
Gambar 2. 36 <i>Visibility</i>	37
Gambar 2. 37 Tipografi Background Objek	38
Gambar 2. 38 Contoh Ilustrasi di Brosur	39
Gambar 2. 39 Penyambung antara Nama dan Logo	39
Gambar 2. 40 Pembatas Logo dan Ruang Kosong	40

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 2. 41 Logo <i>Simple</i>	41
Gambar 2. 42 Logo <i>Memorable</i>	41
Gambar 2. 43 Logo <i>Timeless</i>	42
Gambar 2. 44 Logo <i>Versatile</i>	42
Gambar 2. 45 Logo <i>Appropriate</i>	43
Gambar 2. 46 Kedekatan Posisi (<i>Proximity</i>).....	44
Gambar 2. 47 Kemasan Bentuk (<i>Similarity</i>).....	44
Gambar 2. 48 Penutupan Bentuk (<i>Closure</i>).....	45
Gambar 2. 49 Kesenambungan Pola (<i>Continuity</i>).....	45
Gambar 2. 50 <i>Figure Ground</i>	46
Gambar 3. 1 Ramadhan Menu	51
Gambar 3. 2 Snack Menu.....	52
Gambar 3. 3 Pasta Menu	52
Gambar 3. 4 Food Menu	53
Gambar 3. 5 Coffee Menu	54
Gambar 3. 6 Sweet Menu.....	54
Gambar 3. 7 Signature Menu	55
Gambar 3. 8 Sparkling Menu	55
Gambar 3. 9 Kondisi Tempat	57
Gambar 3. 10 Tempat Samadengancoffee	58
Gambar 3. 11 Kompetitor Sama Dengan Coffee	59
Gambar 3. 12 Kompetitor Lantai Bumi Jogja.....	60
Gambar 3. 13 Suasana Lantai Bumi Jogja.....	61
Gambar 3. 14 Contoh Logogram	63
Gambar 3. 15 Kondisi Logotype.....	63
Gambar 4. 1 Mindmap	71
Gambar 4. 2 Moodboard Interaksi	72
Gambar 4. 3 Moodboard Kursi	73
Gambar 4. 4 Moodboard Warna	74
Gambar 4. 5 Sketsa Kasar	75
Gambar 4. 6 Sketsa Halus 1	76
Gambar 4. 7 Sketsa Halus 2	77
Gambar 4. 8 Sketsa Halus 3	78
Gambar 4. 9 Sketsa Halus 4	79
Gambar 4. 10 Sketsa Halus 5	80
Gambar 4. 11 Desain Komprehensif 1	81
Gambar 4. 12 Desain Komprehensif 2.....	82
Gambar 4. 13 Desain Komprehensif 3.....	84
Gambar 4. 14 Alternatif Tipografi 1	85
Gambar 4. 15 Alternatif Tipografi 2	86



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 4. 16 Alternatif Warna.....	87
Gambar 4. 17 Alternatif Elemen 1	88
Gambar 4. 18 Alternatif Elemen 2	88
Gambar 4. 19 Alternatif Elemen 3	89
Gambar 4. 20 Desain Terpilih.....	90
Gambar 4. 21 Logogram	91
Gambar 4. 22 Penggunaan Warna.....	92
Gambar 4. 23 Layout GSM.....	93
Gambar 4. 24 Graphic Standard Manual	94
Gambar 4. 25 Logo	95
Gambar 4. 26 Kontruaction Grid.....	96
Gambar 4. 27 Minimum Size Logo	97
Gambar 4. 28 Tampilan Utama Logo	98
Gambar 4. 29 Penggunaan Warna Logo	98
Gambar 4. 30 Logo pada Foto	99
Gambar 4. 31 Logo Black and White	100
Gambar 4. 32 Apron	101
Gambar 4. 33 Gelas Plastik.....	102
Gambar 4. 34 Gelas Kertas	102
Gambar 4. 35 Papan Menu.....	103
Gambar 4. 36 Signage.....	104
Gambar 4. 37 Paperbag Minuman	104

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	66
Tabel 3. 2 <i>Creative Brief</i>	68
Tabel 4.1 Key Visual	70





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Bimbingan Tugas Akhir 1

Lampiran 2 : Lembar Bimbingan Tugas Akhir 2

Lampiran 3 : Kuisisioner untuk Narasumber

Lampiran 4 : Jawaban Kuisisioner dari Narasumber

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan dunia bisnis pada era yang sudah berkembang seperti sekarang mengharapakan kita sebagai generasi muda untuk mampu bersaing dengan ilmu pengetahuan diberbagai macam bidang. Meningkatkan kreatifitas, berfikir secara inovatif, mampu bergerak secara cepat sehingga menciptakan karya yang informatif.

Bisnis kafe menjadi salah satu usaha yang paling banyak diminati oleh kaum muda millennial saat ini. Banyak kedai kopi yang tidak hanya menjual produk dengan cita rasa kopi dan makanan saja, namun juga saling berlomba dalam menunjukkan karakteristik melalui tempat, suasana, bahkan hal lainnya sehingga dapat menarik perhatian konsumen untuk menjadi pelanggan setia. Saat ini sebuah kafe memiliki kewajiban dalam menciptakan tempat dan suasana yang nyaman bagi pengunjung untuk kumpul bersama sebagai sarana berbagi cerita. Mengutip pendapat para ahli bahwa “Hubungan aksi dan reaksi seseorang dalam hubungannya dengan individu atau kelompok lain” (Macionis), “Ruang bukanlah merupakan sesuatu yang objektif atau nyata merupakan sesuatu yang subjektif sebagai hasil pikiran manusia” (Imanuel Kant). Dimana seseorang membutuhkan ruang agar dapat saling berinteraksi untuk menciptakan suatu kehidupan bagi yang lainnya. Dengan padat dan bisingnya perkotaan seseorang rela mengeluarkan uang untuk beristirahat pada ruangan kafe yang tidak hanya menyediakan kopi namun juga sarana berinteraksi.

Pada saat melakukan wawancara bersama Agasy Bhaskara selaku pemilik Ruang Interaksi, mulanya Ruang Interaksi merupakan curahan hati anak muda yg tertuang dalam bentuk video dan audio cinematik yg teruang pada akun sosial media Instagram, setelah itu pemilik bertemu dengan beberapa barista disuatu kedai kopi di Semarang. Mereka saling berbagi cerita sehingga mendapatkan sebuah ide



© 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

dan inovasi dalam bisnis, dalam perbincangan tersebut akhirnya terciptanya sebuah kedai kopi dengan gabungan isi konten dari Ruang Interaksi. Maka Ruang Interaksi menjadi nama identitas dan telah didirikan pada bulan September 2020, yang berlokasi di Jl. Jenderal Sudirman No. 18, Semarang, Indonesia pada lantai 4 sebuah bangunan hotel budget (Frontone Boutique Hotel Tugumuda). Ruang Interaksi memiliki banyak varian menu yang dipasarkan mulai dengan minuman berbasis kopi seperti *Kopi Susu*, *Black Coffee*, *Vietnam Drip*, dan lainnya, minuman yang tidak berbasis kopi seperti *Juice*, *Sweet Drink*, *Blended Drink*, dan *Tea Base*. Bukan hanya minuman saja, namun produk makanan juga dipasarkan oleh Ruang Interaksi seperti *Ricebowl*, *Pasta*, *Snack*, dan *Dessert*.

Hasil dari wawancara yang sudah dilakukan dengan pemilik Ruang Interaksi bahwa memiliki permasalahan pada *logo* (identitas visual), saat ini pada logo hanya menggunakan tulisan “Ruang Interaksi”, tulisan kecil eat, drink, socialize di bagian bawah dengan background berwarna hijau. Pemilik ingin memiliki sebuah identitas visual dan dapat digunakan pada *event* podcast sebagai wadah interaksi berbagi cerita, serta penerapan identitas visual dengan elemen pendukung pada media promosi.

Belum adanya logo membuat Ruang Interaksi kurang dikenal oleh kaum muda khususnya di Kota Semarang, sehingga belum dapat menunjukkan karakteristiknya.

Dari hasil analisa di atas, dijelaskan bahwa pembuatan identitas visual sangat penting untuk menunjukkan sebuah identitas pada produk Ruang Interaksi. Maka pokok pembahasan Tugas Akhir ini adalah Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi.



Hak Cipta :

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

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, pembahasan yang disusun adalah bagaimana proses merancang identitas visual Ruang Interaksi.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

- a. Proses Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi.
- b. Penerapan identitas visual dengan elemen pendukung pada media promosi Ruang Interaksi.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

- a. Merancang Identitas Visual Ruang Interaksi agar memiliki identitas untuk perusahaan yang dapat dengan mudahnya dikenal oleh masyarakat luas sehingga meningkatkan loyalitas konsumen.
- b. Menerapkan Identitas Visual Ruang Interaksi dengan elemen pendukung pada media promosi agar produk yang dihasilkan tidak dengan mudahnya diakui oleh pemilik lainnya serta dapat menunjukkan karakteristiknya.

1.4.2 Manfaat

Beberapa manfaat dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

- a. Bagi Politeknik Negeri Jakarta :
 1. Sebagai referensi karya ilmiah berikutnya yang relevan dengan judul Tugas Akhir 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Memberikan referensi tentang perancangan identitas visual sehingga dapat dijadikan acuan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Grafis maupun Desain Komunikasi Visual.
 - b. Bagi Perusahaan Ruang Interaksi :
Memiliki identitas visual yang dapat dikenal oleh masyarakat sehingga produk tidak dengan mudahnya diakui pemilik lain.
 - c. Bagi Mahasiswa :
 1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama menjalani perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
 2. Meningkatkan kreasi dan produktifitas dalam menciptakan sebuah karya desain.
 - d. Bagi Masyarakat :
Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menciptakan kreativitas dalam desain dan bisnis.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya penulisan Tugas Akhir ini diperlukan sistematika penulisan yang benar, sehingga dapat menjadi pertanggung jawaban penulis dalam penyusunan Tugas Akhir. Berikut adalah sistematika penulisan Tugas Akhir :

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini menjelaskan tentang penjelasan mengenai Tugas Akhir yang berisikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan tujuan penelitian, hingga sistematika penulisan.

BAB II Landasan Perancangan

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan Tugas Akhir seperti teori desain grafis dan teori khusus lainnya.



Hak Cipta :

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

BAB III Metode Perancangan

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses analisa data yang diperoleh dari pemilik perusahaan serta data pendukung lainnya. Data tersebut akan diolah sehingga menghasilkan suatu konsep sebagai perancangan desain.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Desain

Dalam bab ini menjelaskan tentang proses awal sampai akhir perancangan desain sesuai dari hasil konsep yang didapat. Serta terdapat penjelasan mengenai pengaplikasiannya dan uraian dana yang dibutuhkan.

BAB V Penutup

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran mengenai proses perancangan Tugas Akhir untuk identitas visual yang telah dibuat secara singkat dan jelas.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan proses desain pada Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi. Proses Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi diawali dengan pencarian data dengan Teknik pengumpulan data wawancara, observasi, studi pustaka, dan kuisisioner. Dari pengumpulan data dihasilkan *creative brief* berupa arahan dari klien. Setelah itu melakukan proses pencarian konsep dengan *mindmap* dan *moodboard* untuk mendapatkan *key visual* yang menjadi acuan dalam membuat sketsa kasar dan sketsa halus. Dari beberapa sketsa kasar, dibuat 5 sketsa terbaik untuk diubah dalam gambar sketsa halus, dari 5 gambar tersebut kemudian dipilih menjadi 3 desain komprehensif dengan sesuai pada konsep. Tahapan terakhir, memilih 1 desain terbaik dari desain komprehensif untuk dijadikan desain final yang memiliki konsep natural industrial, minimalis, dan modern.

Dalam proses Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi, logo yang dipilih merupakan jenis logogram dan logotype yang terdiri dari penyederhanaan bentuk kursi, gelombang suara, dan setengah lingkaran, dengan tulisan di bawahnya sebagai penanda suatu *brand*. Logo yang terpilih dapat memrepresentasikan citra dan *tone and manner* yang sesuai. Logo direpresentasikan dari jenis huruf slab serif untuk mendukung pada kesan modern dan minimalis namun tidak terlalu menonjol ketika dilihat. Penggunaan warna hijau dan putih bertujuan untuk merepresentasikan pada ciri khas tempat Ruang Interaksi yang menyediakan tempat yang nyaman untuk konsumen istirahat sembari berbagi cerita sehingga menimbulkan suasana nyaman, hangat dan segar. Pengaplikasian desain yang terpilih pada media pendukung seperti kemasan gelas plastik dan kertas, apron, signage, paper bag minuman, papan menu, social media promotion, dan tshirt.



5.2 Saran

Berdasarkan proses yang telah dilalui dalam proses perancangan identitas visual Ruang interaksi. Dalam membangun sebuah brand sangat penting dengan adanya peran identitas visual, dan perancangan tersebut sebaiknya bersifat sederhana, unik, mudah diingat, dan konsisten. Hal ini perlu diperhatikan agar logo tidak lekang oleh waktu, citra dari *brand* tersampaikan dengan baik, serta produk tidak mudah diakui oleh pihak lain.

Analisa SWOT dan STP perlu diperhatikan dalam perancangan identitas visual. Hal ini sangat membantu untuk mendapatkan desain yang lebih akurat sesuai dengan *creative brief* dan keperluan klien.

Dalam identitas visual sebuah *brand*, aplikasi pada media promosi adalah hal yang sangat penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan perusahaan. Media promosi yang digunakan sebaiknya mengikuti minat masyarakat dan *target market* agar promosi lebih tertuju sesuai dengan targetnya.

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

DAFTAR REFRENSI

a. Buku

- Anggraini, Lia., & Nathalia, Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar- dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi Dalam Desain. (Edisi Ke-2)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wheeler, Alina. (2013). *Designing Brand Identity An Essential Guide for the Whole Branding Team (4th ed.)*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Landa, R. (2018). *Graphic design solutions*. Cengage Learning.

b. Jurnal

- Hananto, (2017). *Perancangan Identitas Visual Lintas Medium Untuk Brand Makanan*. Jakarta : Jurnal Titik Imaji. Vol 2. No. 2 Tahun 2019.
- Ricardo, (2018). *Perancangan Visual Branding Combi Café Surabaya*. Surabaya : Jurnal DKV Adiwarna. Vol 1. No. 12 Tahun 2018.
- Sutedjo, (2020). *Perancangan Corporate Identity Budalan Tour & Café di Kota Surabaya*. Surabaya : Jurnal DKV Adiwarna. Vol 1. No. 16 Tahun 2020.
- Husain, (2020). *Perancangan Identitas Visual Dan Aplikasinya Pada Media Promosi D' Mountain Coffee Di Ungaran*. Semarang : Jurnal Seni Rupa Desain Komunikasi Visual. Tahun 2020

LAMPIRAN



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

LAMPIRAN 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Pinky Jatu Febriolita	
NAMA PEMBIMBING		Drs. Sugeng Indriyanto	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi	
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	29 Juli 2021	Lanjut sketsa dan digital	Tambahkan sketsa dan digital
2	2 Agustus 2021	Melengkapi penjelasan proses desain	
3			
4			
5			

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

LAMPIRAN 3

KUISIONER UNTUK NARASUMBER

Perancangan Identitas Visual Ruang Interaksi Coffee

Hai, saya Pinky Febriolita mahasiswi Desain Grafis yang sedang menyusun Tugas Akhir sebagai persyaratan kelulusan tahun ini. Adapun topik yang saya ambil adalah perancangan logo untuk Ruang Interaksi Coffee, diharapkan responden untuk mengisi data riset saya. Terimakasih atas waktu dan partisipasinya, semangat dan sukses selalu.

* Wajib

Jenis Kelamin *

- Laki-laki
- Perempuan
- Yang lain: _____





Hak Cipta :

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

Usia *

25-35 Tahun

17-24 Tahun

<17 Tahun

Yang lain: _____

Profesi *

Karyawan

Wirausaha

Pelajar/Mahasiswa

Belum Bekerja

Yang lain: _____





Hak Cipta :

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

Domisili *

Contoh : Jakarta

Jawaban Anda

Apakah anda penikmat kopi? *

Ya

Tidak

Mungkin

Yang lain: _____

Coffe Shop seperti apa yang ingin anda kunjungi?

Unique

Cozy





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

kunjungi?

- Unique
- Cozy
- Modern
- High
- Yang lain: _____

Alasan anda mengunjungi Coffe Shop

- Mengerjakan tugas
- Berkumpul dengan teman atau kerabat
- Sekedar menikmati kopi
- Berkumpul dengan orang tertentu (meeting)
- Yang lain: _____





Hak Cipta :

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

Seberapa sering anda mengunjungi
Coffee Shop

- Harian
- Mingguan
- Bulanan
- Sangat Jarang
- Yang lain: _____

Apa yang membuat anda nyaman saat
berkunjung ke Coffee Shop

- Pelayanan yang ramah
- Harganya yang murah
- Produk makanan/minuman yang enak
- Suasana yang nyaman/menarik
- Yang lain: _____





Hak Cipta :

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

Minuman apa yang anda nikmati saat berkunjung ke Coffee Shop

- Coffee
- Non Coffee
- Yang lain: _____

Apakah anda mengetahui Ruang Interaksi Coffe di Kota Semarang *

- Ya
- Tidak
- Yang lain: _____



Hak Cipta :

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

Apa kesan pertama anda saat mengetahui Ruang Interaksi Coffe *

- Menu yang enak
- Pelayanan yang ramah
- Tempat yang nyaman
- Yang lain: _____

Apakah logo penting untuk suatu merek? *

- Sangat Penting
- Mungkin
- Yang lain: _____





Hak Cipta :

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

Logo seperti apa yang mudah diingat?

*

- Logogram (logo yang berupa gambar)
- Logotype (logo yang berupa tulisan)
- Yang lain: _____

Menurut anda, dari contoh logotype di bawah ini mana yang paling disukai? *



- Simple Black and White



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



- Clean and Minimalist
- Yang lain:

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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

Menurut anda, dari contoh logogram di bawah ini mana yang paling disukai? *



Simple Black and White



Colorful and Modern





Hak Cipta :

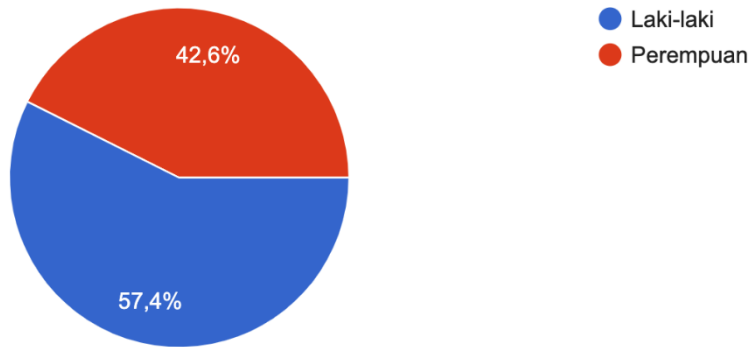
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

LAMPIRAN 4

JAWABAN KUISIONER DARI NARASUMBER

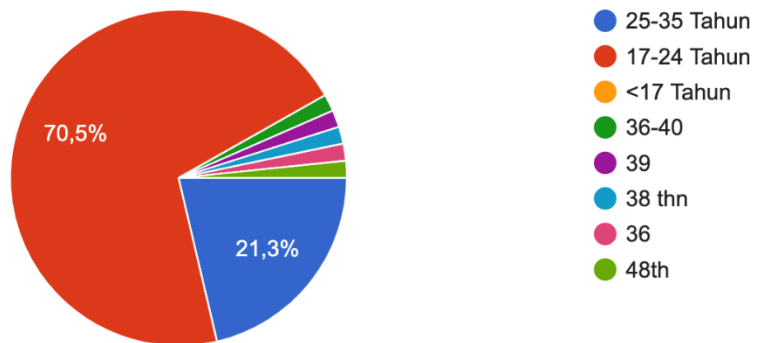
Jenis Kelamin

61 jawaban



Usia

61 jawaban





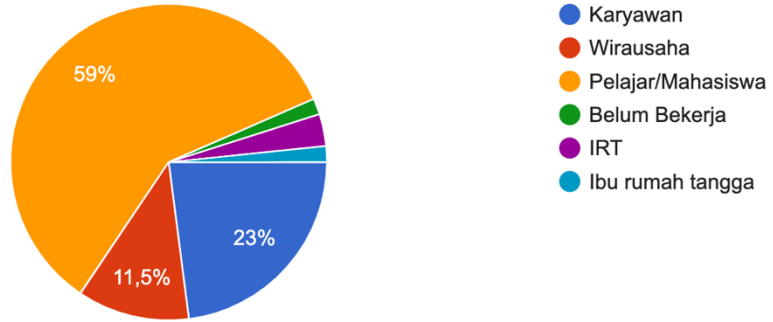
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

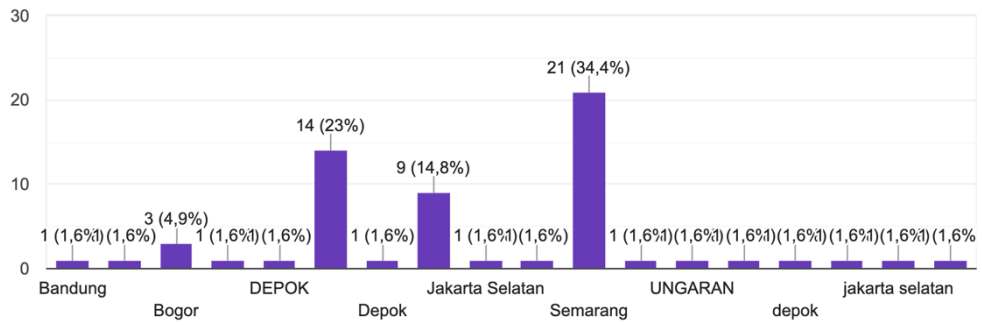
Profesi

61 jawaban



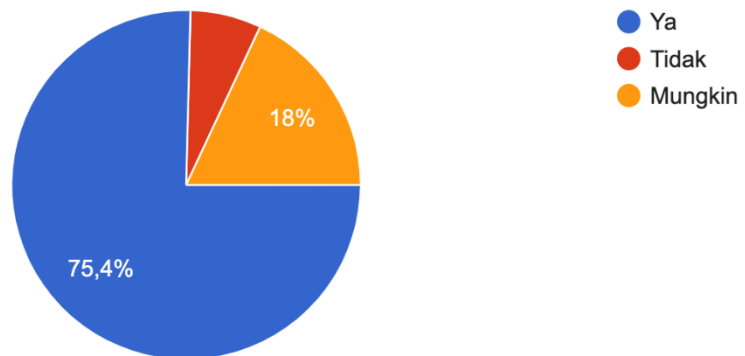
Domisili

61 jawaban



Apakah anda penikmat kopi?

61 jawaban



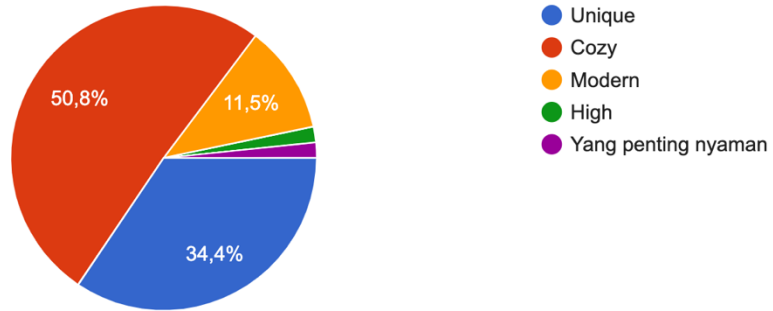


Hak Cipta :

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

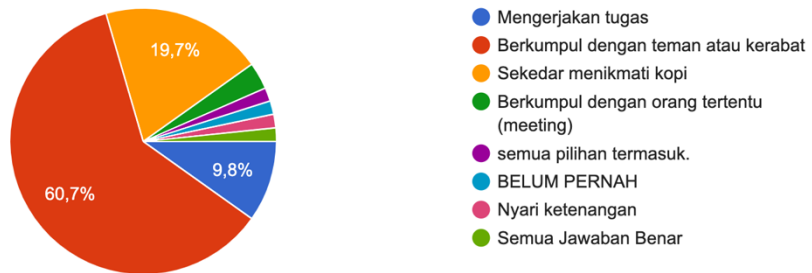
Coffe Shop seperti apa yang ingin anda kunjungi?

61 jawaban



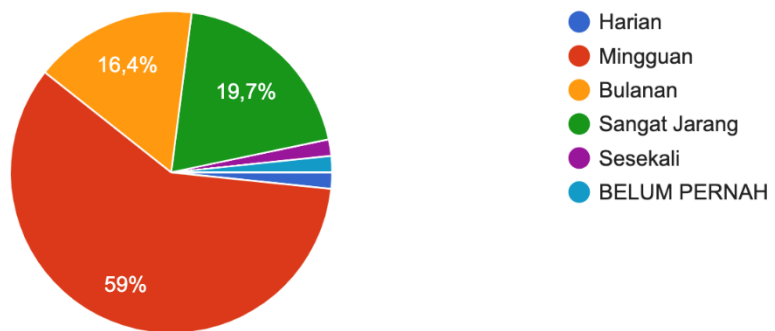
Alasan anda mengunjungi Coffe Shop

61 jawaban



Seberapa sering anda mengunjungi Coffee Shop

61 jawaban



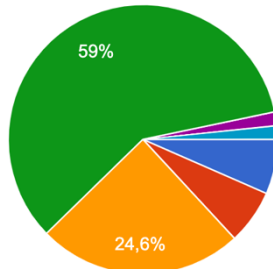


Hak Cipta :

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

Apa yang membuat anda nyaman saat berkunjung ke Coffee Shop

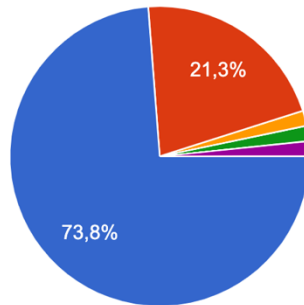
61 jawaban



- Pelayanan yang ramah
- Harganya yang murah
- Produk makanan/minuman yang enak
- Suasana yang nyaman/menarik
- Suasana nyaman dan Harga yg murah
- Yang jaga temen gua wkwk

Minuman apa yang anda nikmati saat berkunjung ke Coffee Shop

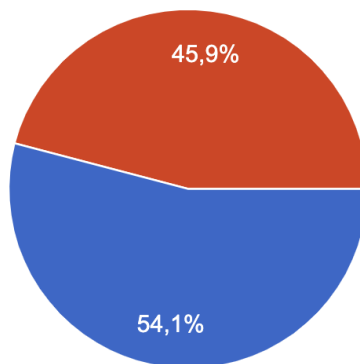
61 jawaban



- Coffee
- Non Coffee
- Semua pilihan termasuk.
- Keduanya
- Coklat & kopi

Apakah anda mengetahui Ruang Interaksi Coffe di Kota Semarang

61 jawaban



- Ya
- Tidak

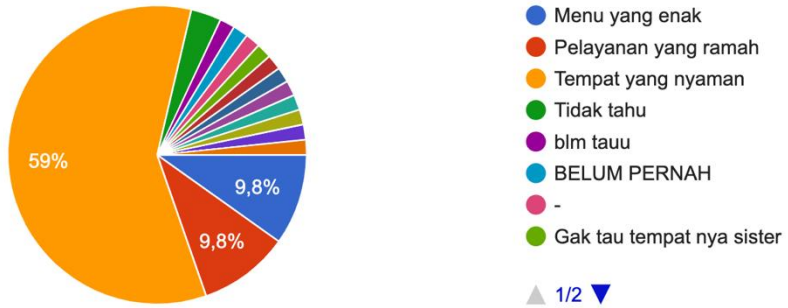


Hak Cipta :

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

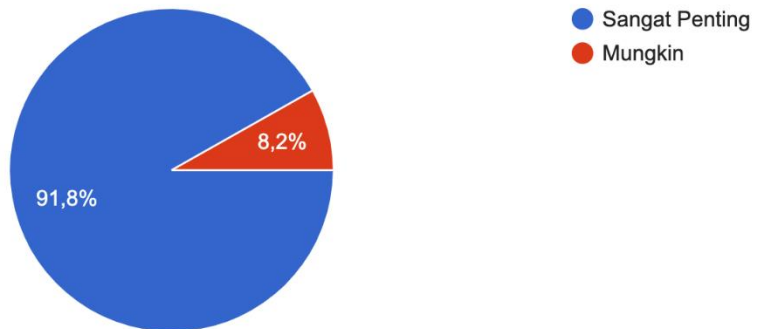
Apa kesan pertama anda saat mengetahui Ruang Interaksi Coffe

61 jawaban



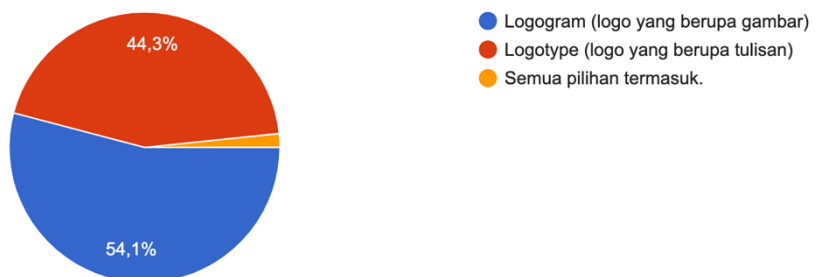
Apakah logo penting untuk suatu merek?

61 jawaban



Logo seperti apa yang mudah diingat?

61 jawaban





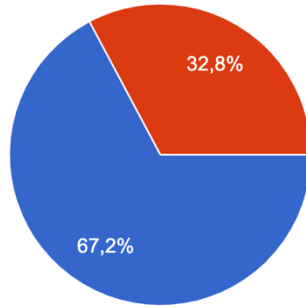
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Menurut anda, dari contoh logotype di bawah ini mana yang paling disukai?

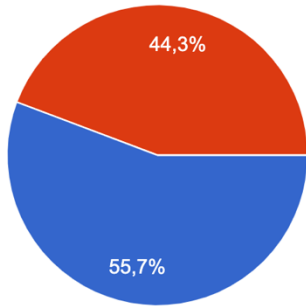
61 jawaban



- Simple Black and White
- Clean and Minimalist

Menurut anda, dari contoh logogram di bawah ini mana yang paling disukai?

61 jawaban



- Simple Black and White
- Colorful and Modern

NEGERI
JAKARTA