© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

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

Oleh:

MUHAMMAD ZIDDAN ZHAKY ZAFFRANDIRAY
2206421019

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK
2026

LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional untuk Kementerian Perdagangan sebagai Peringatan Nasional dan Edukasi
Penulis	: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
Jurusan	: Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi	: Desain Grafis

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

Depok, 2 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

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

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

Oleh:
MUHAMMAD ZIDDAN ZHAKY ZAFFRANDIRAY
2206421019

Disahkan:
Depok, 20 Juli 2026

Penguji I

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

Penguji II

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

Kepala Program Studi

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

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional untuk Kementerian Perdagangan sebagai Peringatan Nasional dan Edukasi

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Depok, 2 Juli 2026

Yang menyatakan,

Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
NIM. 2206421019

© 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

ABSTRAK

Hari Konsumen Nasional (HARKONAS) merupakan program tahunan yang diselenggarakan oleh Kementerian Perdagangan dengan tujuan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai hak dan kewajiban sebagai konsumen. Namun, pada pelaksanaan HARKONAS 2025, tingkat partisipasi masyarakat tercatat hanya mencapai 1.800 peserta, angka yang masih jauh dibawah target yang ditetapkan yaitu 8.000 peserta. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan dalam daya tarik kegiatan, khususnya dari sisi visual dan komunikasi promosi. Perancangan event collateral HARKONAS dilakukan dengan tujuan menghasilkan media promosi yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat partisipasi masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan calon peserta, rendahnya ketertarikan terhadap kegiatan ini dipengaruhi oleh kurang optimalnya aspek visual yang ditampilkan. Oleh karena itu, perancangan ini didasarkan pada teori desain komunikasi visual yang menekankan penerapan elemen dan prinsip desain secara strategis. Metode penelitian yang digunakan merupakan kombinasi kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan identitas visual yang *bold, fun, ekspresif*, dan *energic* pada berbagai media seperti *signage, media sosial, entrance gate, banner,* dan *backdrop* mampu menciptakan tampilan yang lebih relevan dengan karakter generasi Gen Z dan Milenial. Dengan demikian, perancangan *event collateral* yang konsisten dan terintegrasi diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan serta mendorong peningkatan partisipasi masyarakat dalam kegiatan HARKONAS.

Kata kunci: HARKONAS, *design thinking*, *event collateral*, partisipasi masyarakat.

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

ABSTRACT

National Consumer Day (HARKONAS) is an annual program organized by the Ministry of Trade with the aim of increasing public understanding of their rights and obligations as consumers. However, during the 2025 HARKONAS event, public participation was recorded at only 1,800 participants, a figure that fell far short of the set target of 8,000 participants. This situation indicates issues with the event's appeal, particularly in terms of visual design and promotional communication. The design of HARKONAS event collateral was undertaken with the goal of creating promotional materials capable of capturing attention and increasing public interest in participation. Based on interviews with potential participants, the low level of interest in this event was attributed to suboptimal visual elements. Therefore, this design is based on visual communication design theory, which emphasizes the strategic application of design elements and principles. The research method employed combines qualitative and quantitative approaches using the Design Thinking framework, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The design results show that the use of a bold, fun, expressive, and energetic visual identity across various media such as signage, social media, the entrance gate, banners, and backdrops can create a look that better resonates with the character of Gen Z and Millennials. Thus, the design of consistent and integrated event collateral is expected to enhance the effectiveness of message delivery and encourage greater public participation in HARKONAS activities.

Keywords: *HARKONAS, design thinking, event collateral, public participation*

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun Proposal Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Desain *Event Collateral* Hari Konsumen Nasional untuk Kementerian Perdagangan sebagai Peringatan Nasional dan Edukasi."

Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat akademik untuk mengajukan tugas akhir pada Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Penyusunan proposal ini tidak terlepas dari dukungan, arahan, serta bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan waktu, bimbingan, dan motivasi selama proses pengerjaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta, yang senantiasa berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan fasilitas terbaik bagi mahasiswa.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta, atas kebijakan dan dukungannya terhadap kegiatan akademik mahasiswa.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis, yang telah memberikan arahan serta panduan akademis selama masa studi.
4. Nabila Fajrina, M.Si., selaku Dosen Pembimbing, yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah memberikan bimbingan, dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Ni Made Kusuma Dewi, S.H., M.E., selaku Kepala Biro Hubungan Masyarakat Kementerian UMKM, yang bersedia mendukung selama proses penyusunan tugas akhir 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. Ibu Asfiranti, selaku Koordinator Rombongan Biro Humas, yang selalu mendukung dan memberikan masukan selama proses tugas akhir ini berlangsung.
7. Seluruh keluarga penulis, yang telah memberikan dukungan penuh dan doa kepada penulis selama proses pembuatan tugas akhir
8. Putri Nur Indriyani, yang selalu memberikan dukungan penuh dan doa kepada penulis selama proses pembuatan tugas akhir
9. Bapak Fauzan Anyasfika, yang senantiasa mendorong dan memberikan wawasan berharga selama penulisan tugas akhir berlangsung.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh dosen, staf, dan rekan-rekan mahasiswa Program Studi Desain Grafis angkatan 2022 atas dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses perkuliahan dan penyusunan proposal tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan pada tahap penelitian dan perancangan selanjutnya. Semoga proposal ini dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual.

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Depok, 18 Desember 2025

Penulis,

Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray

© 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

DAFTAR ISI

PRAKATA 7
DAFTAR ISI 9
DAFTAR GAMBAR 11
DAFTAR TABEL 13
DAFTAR LAMPIRAN 14
BAB I
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II
LANDASAN PERANCANGAN 7
2.1 Promosi Event 8
2.1.1 Promosi dalam Kegiatan Publik 8
2.1.2 Peran Media Promosi terhadap Publik 9
2.2 Event Collateral 9
2.2.1 Signage 11
2.2.2 Social Media Design 11
2.2.3 Entrance Gate 12
2.2.4 Banner & Backdrop 13
2.2.5 Tiket 13
2.3 Teori Desain Grafis 13
2.3.1 Prinsip Dasar Desain 14
2.3.2 Elemen Desain 18
2.4 Metode Perancangan 26
2.4.1 Design Thinking 26
BAB III
METODE PERANCANGAN 30
3.1 Metode Penelitian 30
3.2 Data dan Analisis 33
3.2.1 Profil Klien 34
3.2.2 Product Knowledge 36
3.2.3 Target Audience 37
3.2.4 Kompetitor 40
3.2.5 Consumer Insight 44

3.2.6 Analisa SWOT 47
3.3 Arahan Kreatif 49
BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN 52
4.1 Konsep Visual 52
4.1.1 Mindmap 52
4.1.2 Moodboard 53
4.2 Proses Desain 54
4.2.1 Alternatif Sketsa 54
4.2.2 Desain Komprehensif 58
4.2.3 Desain Terpilih 61
4.2.4 Prototype 68
4.2.5 Testing 69
4.2.6 Final Artwork 70
4.3 Pertimbangan Produksi 78
BAB V
PENUTUP 80
5.1. Simpulan 80
5.2. Saran 81
DAFTAR REFERENSI 82
LAMPIRAN 90

© 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

© 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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori 7
Gambar 2.2 Contoh Promosi Event 8
Gambar 2.3 Event Collateral Adtech 2017 10
Gambar 2.4 Contoh Signage 11
Gambar 2.5 Postingan Media Sosial Pocari Sweat 12
Gambar 2.6 Contoh Entrance Gate 12
Gambar 2.7 Contoh Banner 13
Gambar 2.8 Contoh Ticket 13
Gambar 2.9 Contoh Kesatuan 15
Gambar 2.10 Contoh Keseimbangan 16
Gambar 2.11 Contoh Irama 16
Gambar 2.12 Contoh Kontras 17
Gambar 2.13 Contoh Proporsi 18
Gambar 2.14 Contoh Warna RGB dan CMYK 19
Gambar 2.15 Contoh Skema Warna Monochromatic 20
Gambar 2.16 Contoh Skema Warna Analogous 21
Gambar 2.17 Contoh Skema Warna Triadic 21
Gambar 2.18 Contoh Display Type 22
Gambar 2.19 Contoh Text Type 23
Gambar 2.20 Contoh Tata Letak 24
Gambar 2.21 Contoh Fotografi 25
Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi 26
Gambar 2.23 Design Thinking Process 27
Gambar 3.1 Logo Kementerian Perdagangan RI 34
Gambar 3.2 Hari Kesehatan Nasional 2025 41
Gambar 3.3 Pocari Sweat Run 42
Gambar 3.4 MILO Activ Indonesia Race 42
Gambar 3.5 Color Run Festival 43
Gambar 3.6 Jakarta Running Festival 44
Gambar 4.1 Mindmap 55
Gambar 4.2 Moodboard 56
Gambar 4.3 Alternatif Sketsa 1 57
Gambar 4.4 Alternatif Sketsa 2 57
Gambar 4.5 Alternatif Sketsa 3 58
Gambar 4.6 Alternatif Sketsa 4 59
Gambar 4.7 Alternatif Sketsa 5 59
Gambar 4.8 Desain Komprehensif 1 60

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Gambar 4.9 Desain Komprehensif 2 61
Gambar 4.10 Desain Komprehensif 3 62
Gambar 4.11 Kolase Desain Terpilih 63
Gambar 4.12 Desain Entrance Gate Terpilih 64
Gambar 4.13 Desain Social Media Terpilih 64
Gambar 4.14 Desain Wayfinding Signage Terpilih 65
Gambar 4.15 Desain Race Signage Terpilih 66
Gambar 4.16 Desain Decoration Banner Terpilih 67
Gambar 4.17 Desain Backdrop Terpilih 67
Gambar 4.18 Desain Ticket Terpilih 68
Gambar 4.19 Color Palette HARKONAS 68
Gambar 4.20 Font untuk Event Collateral HARKONAS 69
Gambar 4.21 Mockup Digital Event Collateral HARKONAS 70
Gambar 4.22 Mockup Cetak Event Collateral HARKONAS 71
Gambar 4.23 FAW Entrance Gate Event Collateral HARKONAS 73
Gambar 4.24 Mockup Entrance Gate Event Collateral HARKONAS 73
Gambar 4.25 FAW dan Mockup Wayfinding Signage Event Collateral HARKONAS 74
Gambar 4.26 FAW dan Mockup Race Signage Event Collateral HARKONAS 75
Gambar 4.27 FAW dan Mockup Decoration Banner Event Collateral HARKONAS 76
Gambar 4.28 FAW Backdrop Event Collateral HARKONAS 77
Gambar 4.29 Mockup Entrance Backdrop Event Collateral HARKONAS 77
Gambar 4.30 FAW Social Media Event Collateral HARKONAS 78
Gambar 4.31 Mockup Social Media Event Collateral HARKONAS 78
Gambar 4.32 FAW Ticket Event Collateral HARKONAS 79
Gambar 4.33 Mockup Ticket Event Collateral HARKONAS 79

© 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

© 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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Target Audience.....38
Tabel 3.2 Analisis SWOT.....49
Tabel 3.3 Arahan Kreatif.....51
Tabel 4.1 Evaluasi Testing.....72

© 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

DAFTAR LAMPIRAN

I. TRANSKRIP WAWANCARA
II. HASIL KUISIONER
III. DOKUMENTASI RISET
IV. LOGBOOK BIMBINGAN TA
V. HASIL CEK TURNITIN
VI. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam konteks perlindungan konsumen di Indonesia, kesadaran masyarakat terhadap hak dan kewajibannya masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari Indeks Keberdayaan Konsumen (IKK) tahun 2023 yang hanya mencapai 57,04. Data ini menjadi salah satu indikator bahwa meskipun regulasi dan infrastruktur perlindungan konsumen telah ada, kesadaran dan keberdayaan masyarakat dalam memperjuangkan haknya masih perlu diperkuat, kondisi ini menunjukkan perlunya upaya edukatif dan komunikatif agar masyarakat lebih sadar akan perannya sebagai konsumen yang cerdas.

Sayangnya, upaya untuk meningkatkan keberdayaan konsumen melalui Hari Konsumen Nasional (HARKONAS) belum berjalan optimal. Meski telah ditetapkan melalui Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan diperkuat oleh Keputusan Presiden Nomor 13 Tahun 2012, HARKONAS yang diperingati setiap tanggal 20 April masih belum mampu menarik partisipasi luas masyarakat. Pada puncak acara HARKONAS ke-13 tahun 2025 di Taman Mini Indonesia Indah, lomba lari 5 km yang menjadi salah satu rangkaian acara hanya diikuti sekitar 1.800 peserta dari 8.000 peserta yang ditargetkan. Jumlah ini sangat kecil jika dibandingkan *event* lari serupa, data yang diterbitkan oleh Nestle Indonesia pada MILO Run 2025 di Jakarta jumlah peserta mencapai 25.000, dan data lain yang diterbitkan oleh PT Amerta Indah Otsuka pada Pocari Sweat Run 2025 di Bandung jumlah peserta mencapai 15.000. Sedangkan data dari instagram akun resmi HARKONAS, rata-rata *views* di setiap postingan sebesar 5.430 *views* dengan rata-rata *likes* hanya 244. Hal ini mengindikasikan lemahnya strategi komunikasi dan kurangnya daya tarik visual dalam penyampaian pesan publik, sehingga masyarakat belum merasa terdorong untuk berpartisipasi aktif.

© 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

Dalam kerangka teoritis, peran desain komunikasi visual sangat signifikan dalam meningkatkan efektivitas kampanye publik. Harahap & Widjaja (2022), misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan infografis dalam kampanye kesadaran lingkungan mampu meningkatkan pemahaman audiens secara signifikan dibandingkan penyampaian teks biasa (Fathoni et al., 2024). Penelitian lain menemukan bahwa *billboard* kampanye pemerintah yang dirancang tanpa memperhatikan prinsip desain grafis justru gagal menyampaikan pesan, sehingga kualitas desain berperan langsung dalam keterlibatan masyarakat (Amirullah & Aesthetika, 2024). Studi yang dilakukan oleh (Ghahramani et al., 2022) menunjukan bahwa komunikasi visual yang kuat, terutama melalui media sosial, tidak hanya menciptakan *awareness* tetapi juga berpotensi mengubah perilaku publik jika dirancang berdasarkan teori perubahan perilaku dan konteks audiens.

Namun, terdapat penelitian yang masih bisa dieksplorasi. Mayoritas studi desain komunikasi visual di Indonesia masih berfokus pada kampanye lingkungan dan kesehatan, sementara kajian spesifik mengenai desain *event collateral* untuk HARKONAS masih sangat terbatas. Inilah yang menjadi keterbaruan penelitian ini fokus pada perancangan *event collateral* HARKONAS dengan mengintegrasikan teori desain komunikasi visual, strategi komunikasi, *branding*, serta metode *Design Thinking*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan media promosi visual, tetapi juga memberikan kontribusi konseptual dan aplikatif dalam memperkuat literasi konsumen serta meningkatkan efektivitas komunikasi publik Kementerian Perdagangan. Melalui pendekatan desain yang strategis dan berbasis riset, hasil perancangan diharapkan mampu meningkatkan partisipasi masyarakat dan memperkuat posisi HARKONAS sebagai sarana edukasi konsumen di tingkat nasional.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan penjabaran konkret dari permasalahan yang ditemukan pada latar belakang penelitian. Perumusan masalah ini menjadi dasar arah dan fokus perancangan agar hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang

© 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

diharapkan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *event collateral* Hari Konsumen Nasional (HARKONAS) yang mampu membangun daya tarik masyarakat untuk berpartisipasi terhadap kegiatan tersebut?
2. Bagaimana penerapan teori desain komunikasi visual mampu memperkuat pesan edukatif mengenai hak dan kewajiban konsumen melalui media *event* HARKONAS?
3. Bagaimana hasil rancangan *event collateral* dapat menciptakan identitas visual yang relevan bagi generasi muda dan selaras dengan citra Kementerian Perdagangan sebagai penyelenggara kegiatan HARKONAS?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Agar penulisan tugas akhir fokus terhadap apa yang menjadi latar belakang dan menjawab rumusan masalah, diperlukan pembatasan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Proses kreatif perancangan desain *event collateral* Hari Konsumen Nasional (HARKONAS) sebagai peringatan nasional dan edukasi publik yang diselenggarakan oleh Kementerian Perdagangan Republik Indonesia;
2. Penerapan teori elemen dan prinsip desain, dengan menggunakan metode *design thinking*, strategi komunikasi, dan elemen *branding* dalam perancangan media *event collateral* HARKONAS;
3. Pengaplikasian hasil perancangan visual pada berbagai media pendukung acara, *social media design*, *banner & backdrop*, *entrance & race gate*, *signage*, dan tiket.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, agar proses perancangan memiliki arah yang terukur dan terfokus. Adapun tujuan dari penyusunan proposal tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *event collateral* Hari Konsumen Nasional (HARKONAS) yang menarik, informatif, dan mendorong peningkatan partisipasi masyarakat.
2. Menerapkan teori desain komunikasi visual dan strategi komunikasi publik dalam pembuatan media yang mampu menyampaikan pesan edukatif tentang hak dan kewajiban konsumen secara efektif;
3. Mewujudkan rancangan *event collateral* dengan identitas visual yang konsisten dan representatif terhadap citra Kementerian Perdagangan sebagai penyelenggara kegiatan HARKONAS;

Selain tujuan yang ingin dicapai, Perancangan *event collateral* Hari Konsumen Nasional untuk Kementerian Perdagangan sebagai peringatan nasional dan edukasi publik ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

   Menambah referensi dan wawasan dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya mengenai penerapan desain *event collateral* sebagai media edukasi publik yang berorientasi pada peningkatan literasi konsumen di Indonesia;
2. Manfaat Praktis

   Memberikan alternatif solusi komunikasi visual yang dapat dimanfaatkan oleh Kementerian Perdagangan dalam memperkuat strategi promosi dan publikasi kegiatan Hari Konsumen Nasional agar lebih menarik, informatif, dan mudah dipahami masyarakat;
3. Manfaat Sosial

   Mendorong peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya hak dan kewajiban sebagai konsumen melalui media visual yang efektif, sehingga peringatan HARKONAS dapat berfungsi tidak hanya sebagai acara seremonial tetapi juga sebagai sarana edukasi publik yang berkelanjutan.

© 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

© 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

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan tugas akhir ini tersusun secara sistematis dan mudah dipahami, maka laporan ini dibagi ke dalam beberapa bab dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan laporan. Bab ini memberikan gambaran umum mengenai dasar pemikiran dan arah penelitian yang dilakukan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini memuat teori-teori dan landasan konseptual yang relevan dengan penelitian yang dapat digunakan dalam perancangan desain *event collateral* Hari Konsumen Nasional untuk Kementerian Perdagangan sebagai Peringatan Nasional dan Edukasi Publik. Meliputi teori umum desain komunikasi visual, strategi komunikasi publik, prinsip *branding*, dan metode *Design Thinking* serta teori turunan lainnya guna mendukung proses perancangan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam proses perancangan, mulai dari tahapan riset, analisis target audiens, konsep komunikasi, pengembangan ide, proses kreatif, hingga arahan kreatif. Metodologi yang digunakan mengacu pada pendekatan *Design Thinking* yang diintegrasikan dengan prinsip-prinsip desain.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dari proses perancangan desain event collateral Hari Konsumen Nasional yang telah dilakukan. Pembahasan meliputi konsep visual yang dihasilkan, penerapan elemen desain pada berbagai media (seperti media sosial, signage, entrance gate, decoration banner, ticket, dan backdrop). Selain itu, dijelaskan pula evaluasi desain berdasarkan prinsip desain komunikasi visual dan

hasil pengujian (testing) untuk menilai efektivitas desain dalam menyampaikan pesan dan menarik partisipasi masyarakat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh proses perancangan yang telah dilakukan serta jawaban atas rumusan masalah. Selain itu, disampaikan pula saran yang ditujukan untuk pengembangan desain di masa mendatang maupun untuk pihak terkait dalam penyelenggaraan event serupa, sehingga dapat menjadi referensi dan bahan perbaikan kedepannya.

© 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

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

BAB V
PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis, perancangan, serta pembahasan yang telah dilakukan terhadap desain *event collateral* Hari Konsumen Nasional (HARKONAS), dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan desain *event collateral* HARKONAS menunjukkan hasil yang efektif dalam membangun daya tarik serta mendorong keinginan masyarakat untuk berpartisipasi terhadap kegiatan yang diselenggarakan. Visual yang dihasilkan mampu merepresentasikan karakter audiens secara tepat melalui pendekatan yang relevan berdasarkan preferensi dan pengalaman audiens, sehingga lebih mudah menarik perhatian dan membangun keterlibatan. Selain itu, integrasi desain pada berbagai media secara konsisten turut memperkuat identitas event, sekaligus menciptakan pengalaman visual yang *engaging* dan memiliki potensi tinggi untuk disebarluaskan oleh audiens.
2. Penerapan teori desain komunikasi visual dalam perancangan ini terbukti mampu meningkatkan efektivitas penyampaian pesan edukatif kepada audiens. Pengolahan elemen dan prinsip desain yang berdasar pada preferensi dan pengalaman audiens menghasilkan komunikasi visual yang lebih terstruktur, jelas, dan mudah dipahami. Selain itu, strategi penyederhanaan informasi dan penekanan pada pesan utama dengan memanfaatkan penekanan menggunakan elemen desain turut mendukung terciptanya alur komunikasi yang efektif, sehingga desain tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga berfungsi optimal sebagai media edukasi yang komunikatif dan informatif.
3. Perancangan identitas visual HARKONAS menunjukkan keberhasilan dalam membangun citra yang kuat, konsisten, dan relevan dengan target audiens generasi muda tanpa mengesampingkan karakter institusional. Konsistensi penerapan elemen visual pada seluruh media mampu

© 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

memperkuat kesatuan identitas, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dikenali dan diingat. Selain itu, keseimbangan antara gaya visual yang *bold, fun, expressive, energic* dan nuansa formal berhasil menciptakan representasi yang selaras dengan citra Kementerian Perdagangan, sekaligus tetap menarik bagi generasi muda. Dengan demikian, identitas visual yang dihasilkan mampu memperkuat positioning HARKONAS sebagai kegiatan resmi yang informatif, edukatif, dan memiliki kedekatan dengan masyarakat luas.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari sisi praktis maupun akademis.

1. Saran Praktis

   Dalam implementasi desain di lapangan, disarankan agar dilakukan pengawasan yang lebih ketat terhadap proses produksi dan penerapan media, terutama terkait kualitas cetak, material, serta penempatan media di area event agar tetap sesuai dengan konsep desain. Selain itu, pengembangan ke depan dapat mempertimbangkan integrasi teknologi digital seperti QR code atau media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan audiens, mengingat karakter target yang sangat responsif terhadap pengalaman visual yang interaktif dan shareable.

2. Saran Akademis

   Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan pengukuran efektivitas desain secara kuantitatif, seperti tingkat keterbacaan informasi, efektivitas navigasi, serta engagement audiens terhadap media yang digunakan. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pendekatan desain yang lebih inovatif atau adaptif terhadap tren visual yang berkembang, sehingga dapat memperkaya kajian dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya pada perancangan event collateral berbasis pengalaman pengguna.

© 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

DAFTAR REFERENSI

Adhitama, G. P., & Saifurahman, S. (2025). Literature Review: Promotional Signage Dan Implikasinya Terhadap Perilaku Konsumen Di Industri Ritel Fesyen. *Jurnal Seni & Reka Rancang, 8*.

Agusta, A. (2021). Kajian Experiential Graphic Design (EGD) Pada Interior Ruang Belanja Publik Trans Sstudio Mall Bandung. *Jurnal Itenas Rekarupa*, *04*(2), 22–27.

Amirullah, F., & Aesthetika, N. M. (2024). Analisis Resepsi Masyarakat Terhadap Desain Grafis pada Billboard Kampanye Program Pemerintah Daerah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *1*(1), 12. https://doi.org/10.47134/dkv.v1i1.2621

Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. PNJ Press.

Anggarini, A. (2023). *Mengungkap Kreativitas: Metodologi Desain dari Riset ke Visual*. PNJ Press.

Bainuri, Z. H., & Bachtiar, W. (2025). Analisis Prinsip Desain Visual Pada Instagram @kominfobogor Untuk Menyampaikan Informasi Kepada Publik. *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi (J-SIKOM)*, *6*(1), 102–117. https://doi.org/10.36085/jsikom.v6i1.8230

Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual*. PNJ Press.

© 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

Bienk, C. C. (2024). *Penerapan Skema Warna Monokromatik pada Visualisasi Produk Marina dalam Fotografi Komersial* [Skripsi]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dewi, M., & Hadiwijaya, M. (2022). Perencanaan Komunikasi Pemerintah Kota Palembang Dalam Kampanye Program Palembang Emas (elok, Madani, Aman, Sejahtera). *Jurnal Komunikasi*, *10*(2), 117–132. https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol10.iss2.art2

Dhamayanti, W. A. shinta. (2024). Analisis Visual Ilustrasi Sampul Buku Kisah Tanah Jawa Seri Gua Jepang. *Jurnal Seni Rupa Murni*, *05*(2).

Dissanayake, R., & Gunawardane, N. (2020). Brand Activation: A Review on Conceptual and Practice Perspectives. *Asian Social Science*, *14*(8), 37. https://doi.org/10.5539/ass.v14n8p37

Fathoni, A. N., Anandaridho, M. A. E., & Wijaya, Y. A. (2024). Peran Desain Visual dalam Kampanye Kesadaran Lingkungan: Analisis Efektivitas Infografis dalam Menyampaikan Pesan. *Prosiding Seminar Nasional Seni Desain Komunikasi dan visual*, *1*(2), 25–31.

Ghahramani, A., De Courten, M., & Prokofieva, M. (2022). The potential of social media in health promotion beyond creating awareness: An integrative review. *BMC Public Health*, *22*(1), 2402. https://doi.org/10.1186/s12889-022-14885-0

Gunawan, M., Dewi, R., & Robiah, M. (2023). *Kampanye Literasi Digital Dalam Menjalankan Peran Humas Di Kementerian Kominfo*. *03*, 72–97.

© 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

Hakim, F. N. (2022, August 4). Pengulangan, Pola, dan Ritme. *Desain Komunikasi Visual*.

Ifandi, A. A., & Kusumadyanto, T. C. (2023). Penerapan Metode User Centered Design Pada Pengembangan Antarmuka Aplikasi Kesehatan Hewan. *Jurnal Barik*, *5*(1).

Josephson, S., Kelly, J. D., & Smith, K. (2020). *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Taylor & Francis Group.

Julianto, J. (2021). Empat Prinsip Komposisi Menciptakan Desain Indah, Satu Trik Pemikat Hati Pemirsa: Rhythm, Depth, Balance, Unity - Emphasis. *Humaniora*, *2*(2), 1420. https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3211

Karo, P. K. (2024). Analisis Pengaruh Experiential Marketing Terhadap Tingkat Kepuasan Peserta Sports Event Jakabaring Wonderful Run Palembang. *Pusaka : Journal of Tourism, Hospitality, Travel and Business Event*, 127–135. https://doi.org/10.33649/pusaka.v2i2.32

Kelvin, K. D. A., & Eladawiyah, S. (2024). Implementasi Event Management Dalam Optimalisasi Public Relations Organisasi. *JP2N : Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, *2*(1), 11–19. https://doi.org/10.62180/6fap0g90

Lubis, F. H., & Hardiyanto, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Desain grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah pada PC IPM Medan Area. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*. https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i1.2308

© 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

Magenda, P. L. K. M., Kusumaningrum, R., & Abidin, Z. (2023). Strategi Experiental Marketing Event Dalam Meningkatkan Brand Awereness (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Event In Store Produk Acaraki Golden Sparkling di AEON JGC). *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, *7*(1). https://doi.org/10.32493/jpkpk.v7i1.28480

Millhagen, O., Schmidt, F. T. C., Metz, M., Feser, M. S., & Retelsdorf, J. (2026). Just the font types? Effects of serif vs. sans-serif font types on text comprehension in screen vs. paper reading. *Behaviour & Information Technology*, 1–13. https://doi.org/10.1080/0144929X.2026.2678378

Mubarok, F. S. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, *11*(2), 152. https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002

Oktaviandry, S. R., & Setiadi, V. S. (2023). Identifikasi Skema Warna pada Color Grading sebagai Pembangun Mood dalam Film Animasi Pixar "Coco." *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, *8*(2), 151–166. https://doi.org/10.25105/jdd.v8i2.18394

Paksi, D. N. F. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, *12*(2), 90–97. https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49

Paramita, W., Chan Nhu, H. B., Ngo, L. V., Minh Tran, Q. H., & Gregory, G. (2021). Brand experience and consumers' social interactive engagement with brand page: An integrated-marketing perspective. *Journal of Retailing and Consumer Services*, *62*, 102611. https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102611

© 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

Pertiwi, A. B., Judijanto, L., Ayu, I. K., Riyadh, A., Sujudi, Y., & Sumarna, I. B. (2025). *Desain Komunikasi Visual di Era Revolusi Industri 5.0*. PT. Green Pustaka Indonesia.

Prihatmoko, S., & Ensevasari, K. (2022). *Desain Web Sebagai Media Promosi Produk Kue Pada Umkm "Kiss" Menggunakan Metode Aida+s*. *15*(2).

Putra, D. I. (2022). Perancangan Ulang Kemasan Tembakau Ltd. *Jurnal Desain - Kajian Penelitian Bidang Desain 2*.

Rashida, E., & Kusumadyoko, T. C. (2024). Analisis Prinsip Layout Tom Lichty Pada Feed Instagram Wardah. *Jurnal Barik, 6*.

Ricky W, P. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.

Rinaldi, M., & Satyadharma, I. G. N. W. (2025). Visual Identity Design in Events: A Strategic Approach to Improve Image and Attractiveness at the Bandung Shocking Sale Festival Event. *Indonesian Journal of Advanced Research*, *4*(9), 2157–2170. https://doi.org/10.55927/ijar.v4i9.15390

Rosidah, S., Ivan, F. X., Murnani, S., Nurlatifa, H., Nugraha, K. A., & Wibirama, S. (2025). *Impact of Color, Shape, and Typeface on Visual Attention: An Eye Tracking Study on Brand Logo*. *42*. https://doi.org/https://doi.org/10.29037/2224-9028.1608

Sari, W. P., & Soegiarto, A. (2021). Strategi Komunikasi Humas Pemerintah Daerah Dalam Mengimplementasikan Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *9*(2).

© 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

Schoneveld, E. (2019). Naomi Kawase's "Cinema of Place." *Arts*, *8*(2), 43. https://doi.org/10.3390/arts8020043

Schoonenboom, J., & Johnson, R. B. (2020). How to Construct a Mixed Methods Research Design. *KZfSS Kölner Zeitschrift Für Soziologie Und Sozialpsychologie*, *69*(S2), 107–131. https://doi.org/10.1007/s11577-017-0454-1

Septianingsih, T. A., Wahyudi, E., & B.P., D. W. (2023). Implementasi Experiential Marketing pada Rangkum Cafe Jember. *Jurnal Strategi dan Bisnis*, *11*(2), 101. https://doi.org/10.19184/jsb.v11i2.43479

Setiawan, M. J., & Sihombing, R. M. (2024). Analisis Perkembangan dan Pengaruh Tipografi pada Sampul Majalah Bobo terhadap Ketertarikan Anak. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, *15*(1). https://doi.org/10.5614/jkvw.2024.15.1.1

Shagyrov, M., & Shamoi, P. (2024). *Color and Sentiment: A Study of Emotion-Based Color Palettes in Marketing* (arXiv:2407.16064). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.16064

Shaw, E. K., Ohman-Strickland, P. A., Piasecki, A., Hudson, S. V., Ferrante, J. M., McDaniel, R. R., Nutting, P. A., & Crabtree, B. F. (2023). Effects of Facilitated Team Meetings and Learning Collaboratives on Colorectal Cancer Screening Rates in Primary Care Practices: A Cluster Randomized Trial. *The Annals of Family Medicine*, *11*(3), 220–228. https://doi.org/10.1370/afm.1505

© 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

Singh, R., & Reichert, T. (2022). Longitudinal charge distribution measurement of non-relativistic ion beams using coherent transition radiation. *Physical Review Accelerators and Beams*, *25*(3), 032801. https://doi.org/10.1103/PhysRevAccelBeams.25.032801

Skadinavion, M. O. D., & Aliami, S. (2024). *Kolaborasi Content Marketing dan Event Marketing sebagai Strategi Meningkatkan Loyalitas Pelanggan Wisata Korea Fantasy*. *9*.

Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.

Stanford, d. school. (2018). *An Introduction to Design Thinking: Process Guide*. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg

Susilawati, Fajrina, N., & Dwi Pramesti, R. (2023). Peran Elemen Visual Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran Pada Kemasan Produk. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, *8*(2), 322–332. https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i2.903

Wardaya, M. (2023). *Buku Ajar Mengenal Dasar Desain*. Penerbit Universitas Ciputra.

Yayah Rh, Y. R., Pratama, D., & Anto, P. (2021). Elemen Visual pada Desain Media Promosi Museum Wayang Jakarta. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, *3*(2), 161–171. https://doi.org/10.30998/vh.v3i2.3971

Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya, 6*, *2*, 111–116.

Zha, D., Marvi, R., & Foroudi, P. (2023). Synthesizing the customer experience concept: A multimodularity approach. *Journal of Business Research*, *167*, 114185. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.114185

© 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

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

LAMPIRAN

I. TRANSKRIP WAWANCARA

Narasumber : Ni Made Kusuma Dewi
Jabatan : Kepala Biro Hubungan Masyarakat, Kementerian Perdagangan RI
Pewawancara : Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
Tanggal : 29 November 2025
Media : Zoom
Durasi : ±30 menit

Pewawancara:
Selamat siang, Ibu. Terima kasih sudah meluangkan waktunya. Saya Ziddan, mahasiswa Desain Grafis dari Politeknik Negeri Jakarta. Saya akan melakukan wawancara singkat bersama Ibu. Wawancara ini saya lakukan secara khusus untuk keperluan Tugas Akhir, terutama sebagai pengumpulan data. Apakah Ibu berkenan?

Narasumber:
Selamat siang, Ziddan. Wah, menarik sekali ya dengan senang hati. Kita bisa ngobrol santai nih. [tersenyum]

Pewawancara:
Siap, Bu. Terima kasih banyak atas ketersediaan waktunya. [tersenyum]

Pewawancara:
Bu, sebagai awal, bisa Ibu ceritakan secara umum peran Kementerian Perdagangan dalam penyelenggaraan Hari Konsumen Nasional?

Narasumber:
Oke, HARKONAS itu memang agenda rutin nasional yang kami kelola sebagai bentuk perhatian negara terhadap konsumen. Jadi bukan sekadar perayaan aja, tapi juga sarana kampanye untuk publik. Kami ingin masyarakat semakin sadar bahwa konsumen itu punya hak, punya peran, dan dilindungi. Itu yang selalu kami tekankan setiap tahunnya.

Pewawancara:

© 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

Berarti orientasinya cukup kuat ke edukasi publik ya, Bu?

Narasumber:
Iya, betul. Edukasi itu pondasinya. Tapi kami juga sadar, edukasi aja ngga cukup kalau ngga dikemas pake cara yang menarik. Makanya sekarang kami mulai berpikir bagaimana pendekatan yang lebih relevan dengan masyarakat, terutama generasi muda nih.

Pewawancara:
Kalau dari sisi komunikasi visual dan promosi, menurut Ibu apa tantangan utama yang sering dihadapi dalam penyelenggaraan HARKONAS?

Narasumber:
Tantangannya itu biasanya di konsistensi pesan dan daya tarik visual sih, Dan. Kadang informasinya sudah lengkap, tapi tampilannya belum tentu membuat orang memperhatikan. Padahal sekarang informasi itu sudah sangat banyak, jadi kalau ngga cukup menarik, bisa terlewat begitu aja.

Narasumber (lanjut):
Saya penasaran juga, Ziddan, menurut kamu sebagai mahasiswa desain, apakah audiens sekarang masih mau membaca informasi panjang?

Pewawancara:
Kalau dari pengamatan saya, Bu, cenderung tidak. Audiens lebih tertarik visual yang langsung "kena" dulu, baru kemudian membaca detailnya.

Narasumber:
Nah, itu yang kami rasakan juga.

Pewawancara:
Dalam konteks itu, apa pesan utama yang ingin disampaikan kepada masyarakat melalui HARKONAS?

Narasumber:
hmm, pesannya sebenarnya sederhana sih, konsumen harus cerdas dan berdaya. Kami ingin masyarakat merasa dekat dan merasa dilibatkan juga. Jadi gak hanya datang ke acaranya aja tapi pulang juga dengan pemahaman baru, gitu Dan.

Pewawancara:
Untuk target audiens sendiri, siapa yang menjadi fokus utama dalam penyampaian pesan tersebut?

Narasumber:
Targetnya cukup luas ya, tapi kalau diprioritaskan, generasi muda tentu sangat penting ya, terutama tuh Gen Z dan millennial. Mereka konsumen aktif, cepat menyerap informasi, dengan kemudahan bersosial media juga mereka cepat

© 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

menyebarkan informasinya. Gak cuma itu, pelaku UMKM dan pelaku usaha juga tetap menjadi sasaran utama kami.

Pewawancara:
Dalam mendukung penyampaian pesan itu, media apa saja yang menurut Ibu paling dibutuhkan dalam sebuah event seperti HARKONAS?

Narasumber:
eeee banyak sebenarnya. Media digital kayak konten media sosial itu wajib. Terus, media di lokasi acara kayak banner, backdrop, pintu masuk, apalagi tu namanya eee penunjuk arah. Selain itu kan ada juga seperti tiket yang sering dibawa pulang sama pengunjung, gitu.

Pewawancara:
Kalau untuk tiket dan merchandise, bagaimana perannya menurut Ibu?

Narasumber:
Tiket itu kan sering jadi benda pertama yang dipegang peserta ya. Kalau menarik, biasanya disimpan tuh, difoto, bahkan dijadiin kenang-kenangan. Nah, dari situ orang bisa selfie, lalu dibagikan ke media sosial. Itu secara ngga langsung udah jadi media promosi juga.

Narasumber (sambil bercanda ringan):
Kadang malah tiketnya disimpan, acaranya lupa. [tertawa]

Pewawancara:
Iya Bu, betul sekali, saya juga sering begitu. [tersenyum lebar]

Pewawancara:
Untuk signage di lokasi acara sendiri, apa yang paling Ibu harapkan?

Narasumber:
Yang jelas bisa membantu pengunjung ya, jangan sampai banyak orang yang bingung bingung dan ga paham. Kalau bisa harus informatif, jelas, dan tetap menarik secara visual. Gak usah yang rumit-rumit, tapi fungsionalnya dikedepankan dan enak dilihat, Dan.

Pewawancara:
Bagaimana dengan media sosial, Bu? Apa ekspektasi Ibu terhadap desain kontennya?

Narasumber:
hmm, sudah pasti informasi yang disampaikan singkat, jelas, menarik dan relevan, Dan. Audiens sekarang tuh cepat banget ngescrollnya ya kan?. Jadi visualnya harus bisa berbicara dalam hitungan detik. Tapi tetap harus mencerminkan bahwa ini acara resmi dari Kementerian Perdagangan.

© 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

Pewawancara:
Berarti ada keseimbangan antara fun dan formal ya, Bu?

Narasumber:
Yap, betul. ngga harus kaku, tapi juga jangan sampai kehilangan identitas. Orang nih harus tetap tau ini acara pemerintah, walaupun tampilannya lebih segar dan kekinian.

11. Pewawancara:
Kalau ke depan, apa harapan Ibu terhadap pengembangan desain HARKONAS?

Narasumber:
Harapannya desain bisa membantu meningkatkan awareness dan engagement kepada masyarakat. Orang banyak yang tertarik datang, ikut, dan paham sama pesan yang disampaikan. Kalau visualnya kuat, biasanya kepercayaan publik juga ikut terbentuk, begitu.

Pewawancara:
Terakhir, Bu, ada pesan khusus untuk perancang yang mengerjakan desain HARKONAS?

Narasumber:
Pesannya jangan takut berinovasi ya, tapi tetap harus pahami konteksnya. Kreativitas itu penting supaya pesan pemerintah bisa lebih dekat dan lebih manusiawi di mata masyarakat.

Pewawancara:
Baik, Bu. Terima kasih banyak atas waktu dan diskusinya. Senang sekali punya kesempatan berbincang dengan Ibu, dan materi yang saya dapatkan sangat membantu untuk proses penyusunan Tugas Akhir saya, Sekali lagi terima kasih ibu.

Narasumber:
Sama-sama, Ziddan. Semoga lancar sampai sidang nanti ya. Doa terbaiknya untuk kamu, Semangat ya Ziddan!

Pewawancara:
Aamiin. Terima kasih banyak, Bu. Selamat siang.

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Rio
- **Usia:** 31
- **Jenis kelamin:** [✓] Laki-laki [ ] ~~Perempuan~~
- **Pendidikan terakhir:** S1
- **Pekerjaan (jika ada):** karyawan swasta
- **Nomor HP/Email:** 0811360079

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

Rio

.....

A

B

C

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** kansha
- **Usia:** 20
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMA
- **Pekerjaan (jika ada):** Mahasiswa
- **Nomor HP/Email:** 081281475211

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

Kansha

.....

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.top22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Belluania Budiman
- **Usia:** 19
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMP
- **Pekerjaan (jika ada):** Pelajar
- **Nomor HP/Email:** 0812 1024 7392

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

Anube

.....

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Ziqin Alamyah
- **Usia:** 19
- **Jenis kelamin:** [V] Laki-laki [ ] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMA
- **Pekerjaan (jika ada):** Mahasiswa
- **Nomor HP/Email:** 081218368933

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Chakira
- **Usia:** 22
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** S1
- **Pekerjaan (jika ada):** karyawan swasta
- **Nomor HP/Email:** 0852156998 47

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

Chakira

.....

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Dicky
- **Usia:** 24
- **Jenis kelamin:** [V] Laki-laki [ ] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** S1
- **Pekerjaan (jika ada):** Karyawan Swasta
- **Nomor HP/Email:** 085880782204

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

Dicky

.....

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Syadja .....
- **Usia:** 18 .....
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMP .....
- **Pekerjaan (jika ada):** Pelajar .....
- **Nomor HP/Email:** 0857.1822.9460

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Faulinda
- **Usia:** 34
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** S1
- **Pekerjaan (jika ada):** IRT
- **Nomor HP/Email:** 0857 1600 3171

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgn22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Maryani
- **Usia:** 39
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** S1
- **Pekerjaan (jika ada):** Ibu rumah tangga
- **Nomor HP/Email:** 081285641015

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

Maryani

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Pemilihan Alternatif Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Agus Judiman
- **Usia:** 38
- **Jenis kelamin:** [✓] Laki-laki [ ] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** S1
- **Pekerjaan (jika ada):** Karyawan
- **Nomor HP/Email:** 081290898773

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

Agus

A

B

C

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Sri rahayu
- **Usia:** 24
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** S1
- **Pekerjaan (jika ada):** Guru
- **Nomor HP/Email:** 0895 1357 3284

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

01

Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
☑ Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan

☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

kalau dilihat dari jauh agak kurang jelas

☑ Toilet
☑ Parking & Pickup
☑ Mushola
☑ Food Corner
☑ Medic
☑ Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

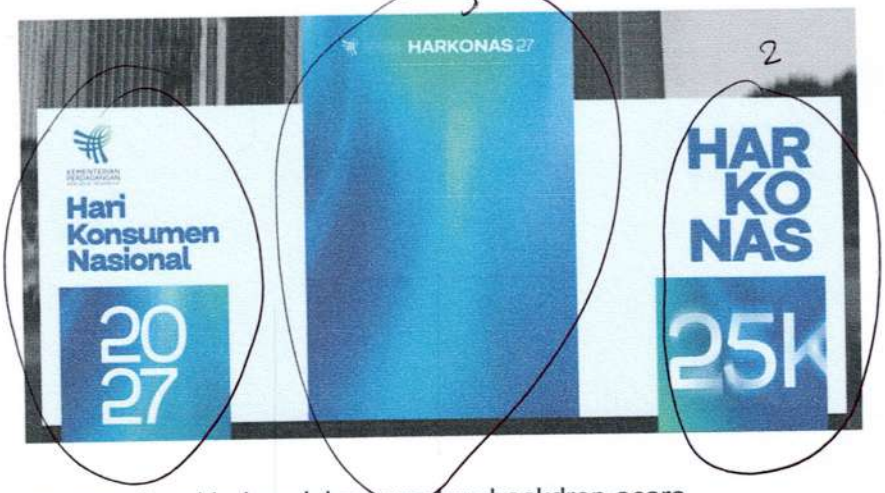
- ☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- ☑ Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- ☑ Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- ☑ Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- ☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- ☑ Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- ☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- ☑ Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id



☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
☑ Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

☑ Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
☑ Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / ~~butuh waktu / membingungkan~~)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  Sangat sesuai, visualnya Sangat informatif.

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  buat aku menarik banget, desainnya enggak yang kaku, kan biasanya kalau event pemerintah tuh formal banget ya. Ini tuh nggak.

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  menurut aku sudah sesuai sama tren sekarang sih, vibesnya tuh energic, fun, ekspresif banget.

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  tentu, desainnya bagus banget.!

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  pasti lah, aku suka lari

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  pelasaran

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  Pesannya sangat terampaikan lewat desainnya.

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  aku cuma masih gatau Harkonas itu apa sih :)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Arifin Ilham
- **Usia:** 21
- **Jenis kelamin:** [x] Laki-laki [ ] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMK
- **Pekerjaan (jika ada):** Kuliah
- **Nomor HP/Email:** 0895 4117 02297

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

01

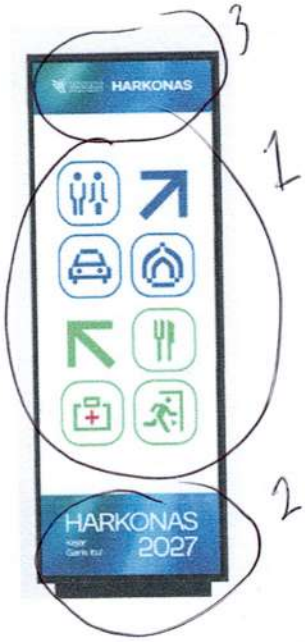
Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
☑ Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan



☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

☑ Toilet
☑ Parking & Pickup
☑ Mushola
☑ Food Corner
☑ Medic
☑ Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
☑ Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

☑ Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
☑ Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / butuh waktu / membingungkan)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tqp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — (4) — 5

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — (4) — 5

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  ya sudah sesuai.

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  tampilannya meyakinkan dan terlihat ~~serius~~. Serius
  Anak muda banget

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  Bener dan kayak event² lari yang seru

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  Pasti sih! Soalnya estetik.

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  Iya, tertarik banget.

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  lumayan penasaran :)

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  eventnya gak kaku, ga kayak event pemerintah lainnya.

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  HARKONAS ini apa ya?

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** kki nisyiyah
- **Usia:** 28
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMK
- **Pekerjaan (jika ada):** IRT
- **Nomor HP/Email:** 0815 1999 5760

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

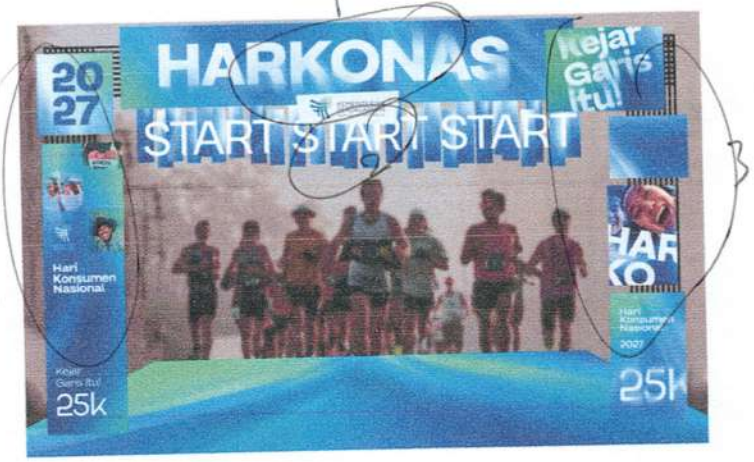
01

Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

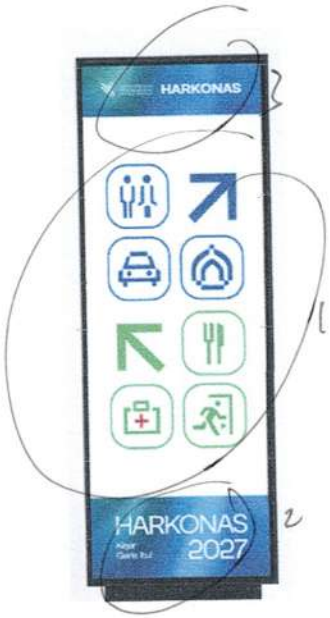
- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tqp22@mhsw.pnj.ac.id



- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
- [x] Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan

---



- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

- [x] Toilet
- [ ] Parking & Pickup
- [x] Mushola
- [x] Food Corner
- [x] Medic
- [x] Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
- [ ] Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / ~~butuh waktu / membingungkan~~)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  pasti sesuai

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  layoutnya rapi, ngga bingungin, terlihat resmi tapi menarik banget dari warna, font sama visualnya.

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  Sesuai tren banget desainnya oke pesan juga tersampaikan dengan baik.

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  of course ini desain oke banget

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  Aku minat sih pasti ikut

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  Jujur iya penasaran.

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  vibesnya bikin semangat desainnya fun dan energic.!

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  HARKONAS Apa sih?

Pengujian Desain Event Collateral
Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Maulana Syahri
- **Usia:** 21
- **Jenis kelamin:** [✓] Laki-laki [ ] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMK
- **Pekerjaan (jika ada):** Mahasiswa
- **Nomor HP/Email:** 082210199622

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

01

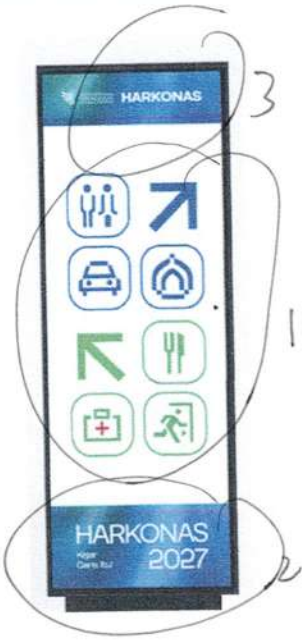
Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
☑ Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan



☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

☑ Toilet
☑ Parking & Pickup
☑ Mushola
☑ Food Corner
☑ Medic
☑ Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

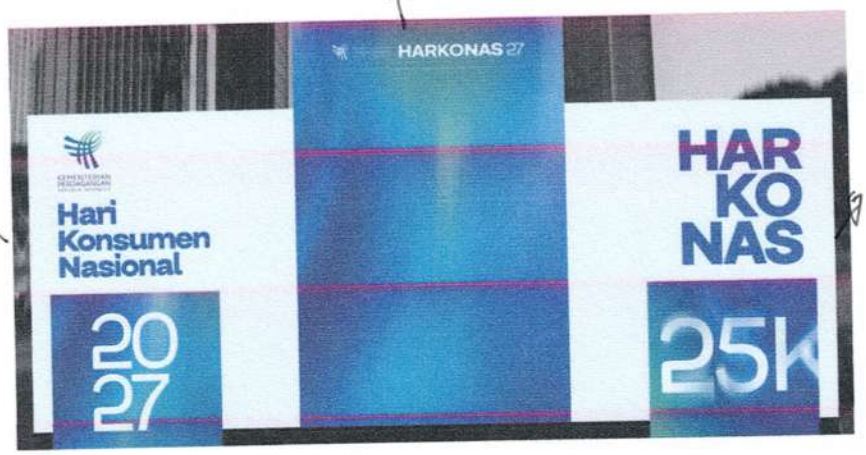
- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id



- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
- [x] Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / ~~butuh waktu / membingungkan~~)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  sesuai.

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  eventnya nggak terlihat kaku tapi anak muda banget vibesnya.

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  Setuju! ini event lari pasnya seru dan orang pasti tertarik.

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  layak dong, bagus.

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  tertarik

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  penasaran nih

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  telus dan fontnya besar jadi mudah dibaca. warnanya menarik di mata

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  wayfinding signagenya tuns ya, jadi kalau diliat nih dari jauh lebih susah

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Yunit laela Sari
- **Usia:** 24
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [x] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMK
- **Pekerjaan (jika ada):** IRT
- **Nomor HP/Email:** 085 876 81948

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

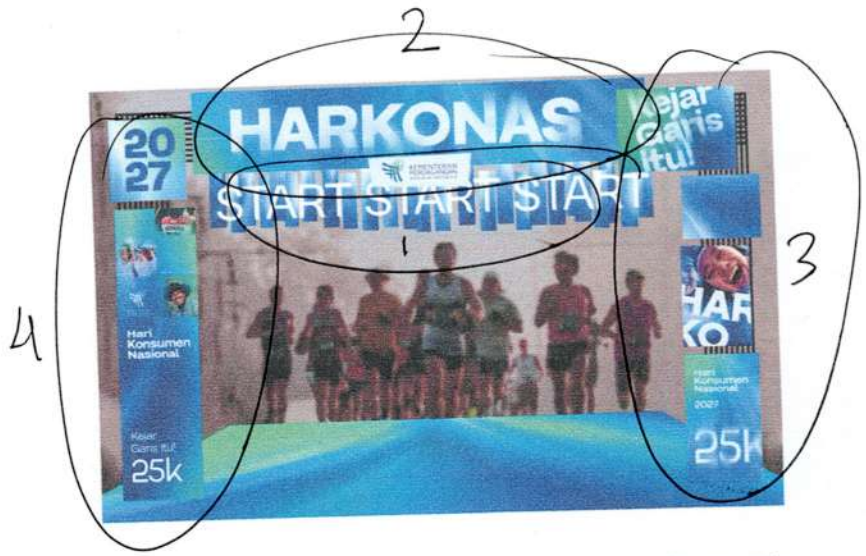
01

Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id



- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
- [x] Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

- [x] Toilet
- [ ] Parking & Pickup
- [x] Mushola
- [x] Food Corner
- [x] Medic
- [x] Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

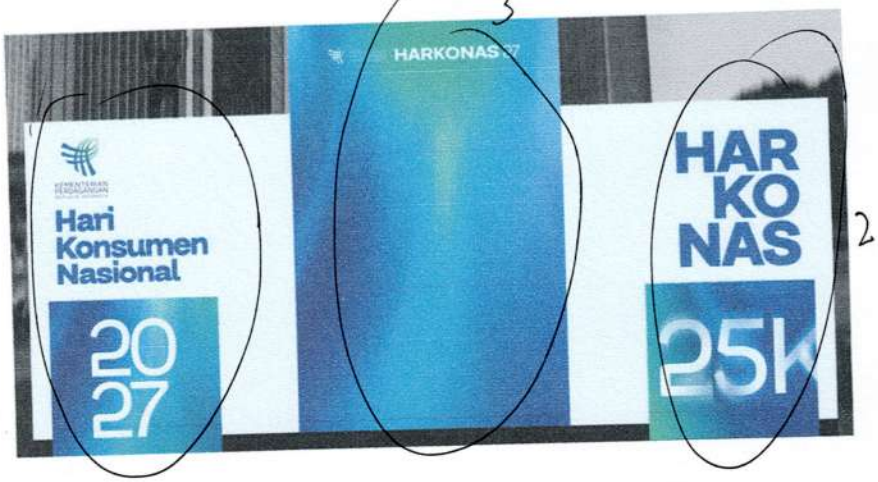
- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id



1 2 3

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

2 1 3

- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
- [x] Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / butuh waktu / membingungkan)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

1. Elemen Desain

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  IYA, karena warnanya senada sama karakter warna kementerian ~~Perdagangan~~ Perdagangan, menarik di mata. Informasi juga tersampaikan dengan jelas lewat visual medianya.

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  Tetap terlihat resmi dan formal ~~[illegible]~~, kelihatannya gen 2 banget

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  Iya, vibesnya bikin semangat, senada tren saat ini banget.

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  Iya karena estetik desainnya.

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  Aku kan suka lari, aku tertarik

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  Aku kakal cari tau banget si goalnya perasaran.

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  Bagus banget desainnya!

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  wayfinding signage nya terlalu tipis jadi kalau dilihat dari jarak jauh agak susah

Pengujian Desain Event Collateral
Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Lucky Andriansyah
- **Usia:** 22
- **Jenis kelamin:** [✓] Laki-laki [ ] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMKN
- **Pekerjaan (jika ada):** QC
- **Nomor HP/Email:** 089533141066 26

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

Lucky

(Lucky Andriansyah)

.....

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

01

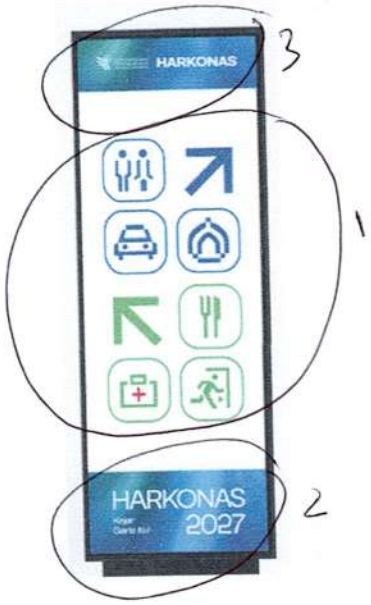
Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
☑ Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan



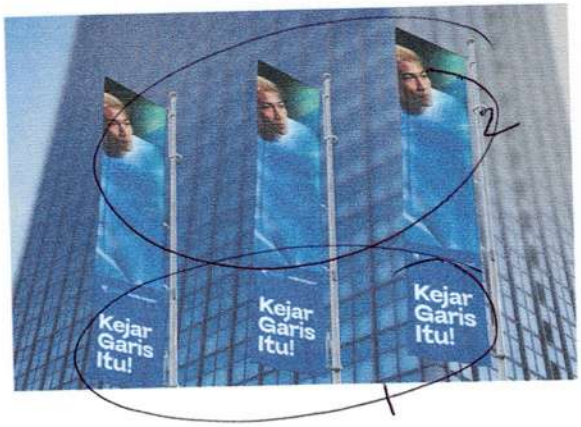
☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

☑ Toilet
☑ Parking & Pickup
☑ Mushola
☑ Food Corner
☑ Medic
☑ Exit & Evacuation

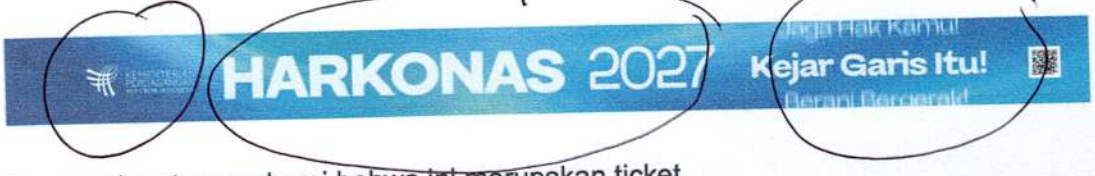
Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- ☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- ☑ Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- ☑ Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- ☑ Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage



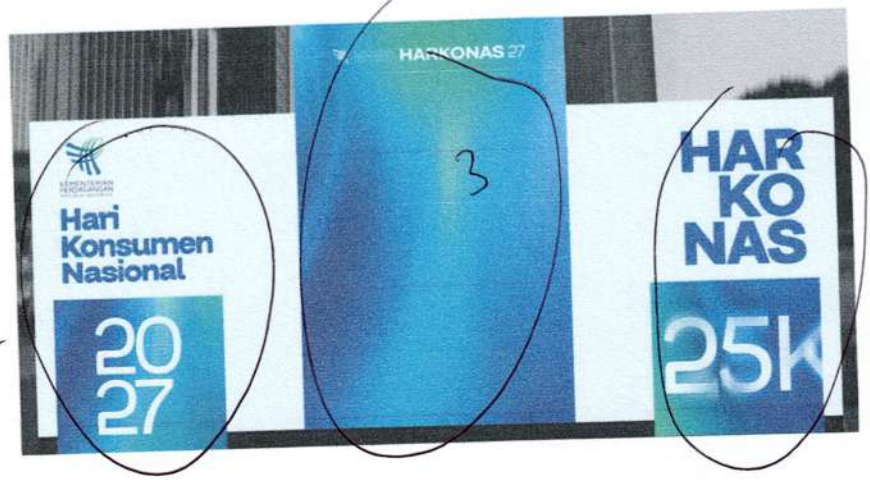
- ☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- ☑ Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---



- ☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- ☑ Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id



☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
☑ Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

☑ Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
☑ Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / ~~butuh waktu / membingungkan~~)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — (4) — 5

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  Sudah, sangat informatif

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  Iya, desainnya bagus, bikin penasaran dan tertarik tapi ngga monoton dan variatif jadi gak kaku.

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  Iya, sesuai sekali. Desainnya terlihat fun, gak bosen lihatnya. Jadi pengen cari tahu lebih lanjut

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  Iya dong soalnya bagus dan trendy banget.

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  Tertarik banget, mau cari outfit yang oke buat ikutan acaranya

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  Of course

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  Perfect

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  So far so good! [redacted]

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** ..... Alya .....
- **Usia:** ..... 30 .....
- **Jenis kelamin:** [ ] ~~Laki-laki~~ [ ] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** ..... S1 .....
- **Pekerjaan (jika ada):** ..... Pegawai Pemerintah .....
- **Nomor HP/Email:** ..... 0858 1152 7490 .....

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

01

Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
- [x] Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

- [x] Toilet
- [x] Parking & Pickup
- [x] Mushola
- [x] Food Corner
- [x] Medic
- [x] Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
- [x] Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / ~~butuh waktu~~ / ~~membingungkan~~)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — (4) — 5

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  lewat desainnya, informasi tersampaikan dengan jelas.

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  tetap resmi. ada gen z nya gitu cuma gayang kaku gitu.

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  iya, kek event² lari seru gitu

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  ini desainnya estetik. harus dibagiin biar banyak orang tau

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  Aku tertarik karena visualnya oke banget

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  pasti sih soalnya aku penasaran

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  Aku suka desainnya. informasinya tersampaikan jelas. fontnya besar jadi mudah dibaca. Visualnya bikin tertarik buat datang ke eventnya

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  itu HARKONAS apa sih?

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Siti Nurul Aini
- **Usia:** 23 Tahun
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** D3 Perpajakan
- **Pekerjaan (jika ada):** –
- **Nomor HP/Email:** 089654923486

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

(Siti Nurul Aini)

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

01

Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
- [x] Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

- [x] Toilet
- [x] Parking & Pickup
- [x] Mushola
- [x] Food Corner
- [x] Medic
- [x] Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
- [x] Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / ~~butuh waktu / membingungkan~~)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  Sudah sesuai

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  Anak muda banget ini desainnya tapi tetap formal kok.
  tampilannya serius formal gitu

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  Yes, ~~ketuanan~~ tampilan event lari yang seru.

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  Pasti, of course. wajib. Ini desain estetik pol

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  Aku sih pengen ikut

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  Iya, aku penasaran sih

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  Pesan edukasinya ga berat jadi bikin penasaran. Eventnya juga gak kaku kek event pemerintah lain. Cocok buat anak muda.

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  Flying Harkonas nya kek terlalu ramai, jadi bingung mau liat flaknonasnya dulu apa tulisan dibawahnya.

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Santang
- **Usia:** 28 tahun
- **Jenis kelamin:** [✓] Laki-laki [ ] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMK
- **Pekerjaan (jika ada):** Karyawan Swasta
- **Nomor HP/Email:** 0812 8157 2013

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:
Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

01

Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

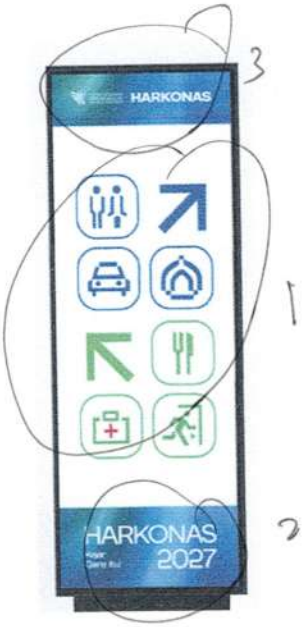
Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
- [x] Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan

---



- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

- [x] Toilet
- [x] Parking & Pickup
- [x] Mushola
- [x] Food Corner
- [x] Medic
- [x] Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1 3 2

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

2 3 1

- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
- [x] Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / ~~butuh waktu / membingungkan~~)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. Elemen Desain

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  Sudah sesuai

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  Iya, tampilannya ngelihatnya banget terlihat serius/resmi dan anak muda juga vibesnya.

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  Yes. Sesuai sekali vibesnya huh bikin semangat ya.

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  iya

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  iya lh tertarik

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  penasaran ya

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  tampilannya oke banget sangat meyakinkan kalau event ini lh dibuat serius

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  flying nya keramean jadi bingung baca atas duluan apa bawah duluan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** M. Sufyan
- **Usia:** 35 th.
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [ ] ~~Perempuan~~
- **Pendidikan terakhir:** SMA
- **Pekerjaan (jika ada):** Surveyor
- **Nomor HP/Email:** 0857 4179 6007

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

.....

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

01

Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
- [x] Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

- [x] Toilet
- [ ] Parking & Pickup
- [x] Mushola
- [x] Food Corner
- [x] Medic
- [ ] Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

- [x] Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
- [x] Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / butuh waktu / membingungkan)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tqp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?
  Sesuai!

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?
  Desainnya fun, ekspresif dan energic. cocok buat anak muda tapi tetap kegiatan resmi

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?
  Ya, kekinya ini event seru ya. Event lainnya menarik.

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?
  Of course. dari segi desainnya bagus, ekspresif banget

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?
  tertarik banget

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?
  lumayan penasaran sih ya.

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!
  Layout rapi, ga bikin bingung. Menarik karena banyak spot foto-foto sih pasti disana.

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?
  HARKONAS APA?

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS)

Dibuat oleh:
Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Untuk: PERANCANGAN DESAIN *EVENT COLLATERAL* HARI KONSUMEN NASIONAL UNTUK KEMENTERIAN PERDAGANGAN SEBAGAI PERINGATAN NASIONAL DAN EDUKASI

PROPOSAL TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN | DESAIN GRAFIS | TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN | POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Syarat Umum Peserta

1. Berusia antara 17 hingga 40 tahun, sesuai dengan segmentasi audiens dalam desain.
2. Merupakan Warga Negara Indonesia (WNI) dan berdomisili di Indonesia.
3. Konsumen aktif atau pelaku penjual/pengusaha/umkm
4. Memiliki kemampuan dasar membaca dan menulis dalam bahasa Indonesia.
5. Tidak memiliki gangguan penglihatan yang signifikan (diperbolehkan menggunakan alat bantu seperti kacamata/lensa).
6. Tidak dalam pengaruh obat-obatan, alkohol, atau zat lain yang dapat mengganggu konsentrasi dan persepsi visual saat proses pengujian berlangsung.

Syarat Kesehatan dan Kewarasan

1. Dalam keadaan sehat secara fisik dan mental saat mengikuti sesi pengujian.
2. Bersedia mengisi dan menandatangani formulir persetujuan mengikuti pengujian serta menyatakan berada dalam kondisi sadar dan mampu mengambil keputusan secara mandiri.
3. Tidak memiliki riwayat gangguan kejiwaan berat atau kondisi kognitif yang dapat memengaruhi hasil persepsi dan respon terhadap materi visual.
4. Peserta wajib melaporkan secara jujur apabila sedang mengalami gangguan kesehatan yang dapat memengaruhi fokus atau respon pengamatan.

Ketentuan Pelaksanaan

1. Bersedia mengikuti instruksi pengujian sesuai prosedur yang ditetapkan oleh peneliti.
2. Mengikuti sesi pengujian dalam durasi dan format yang telah disepakati (wawancara tatap muka, observasi, atau simulasi).
3. Menjaga kerahasiaan dan tidak menyebarkan materi desain yang diuji kepada pihak luar selama proses pengujian berlangsung.
4. Memberikan tanggapan, persepsi, atau respon secara jujur dan subjektif terhadap desain tanpa intervensi pihak lain.

Ketentuan Validitas Data

1. Hanya peserta yang memenuhi seluruh syarat di atas yang datanya dapat dijadikan bagian dari laporan hasil pengujian.
2. Peneliti berhak membatalkan partisipasi peserta jika ditemukan ketidaksesuaian identitas, kondisi, atau ketidakjujuran selama proses.

Data Peserta

- **Nama lengkap:** Mita Widya
- **Usia:** 25
- **Jenis kelamin:** [ ] Laki-laki [✓] Perempuan
- **Pendidikan terakhir:** SMP
- **Pekerjaan (jika ada):** -
- **Nomor HP/Email:** 0895 20888 9838

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Saya telah membaca dan memahami seluruh syarat dan ketentuan sebagai peserta Pengujian Desain Event Collateral Hari Konsumen Nasional (HARKONAS). Dan saya mengizinkan peneliti dan penguji untuk menggunakan data ini untuk diolah dan dipublikasikan tanpa izin atau persetujuan lebih lanjut setelah dokumen ini ditandatangani.

- **Nomor HP/Email:** .....

Daftar Media yang Diuji:

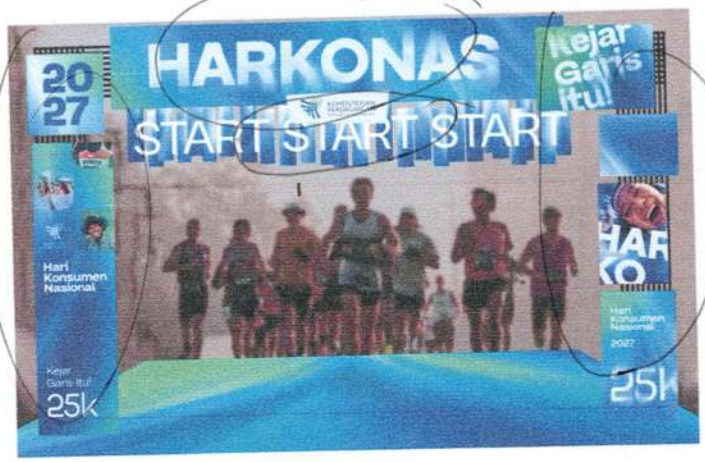
01

Pengujian Fungsionalitas dan Hirarki Visual

Panduan:

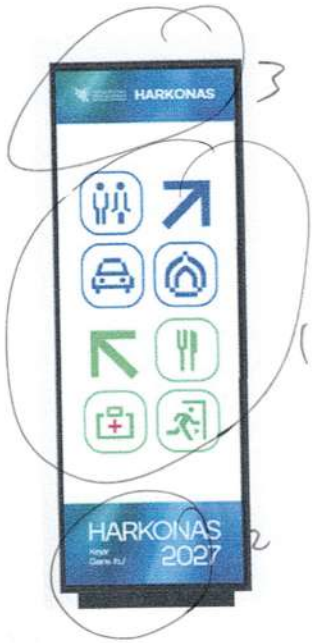
- Lingkari dan berikan nomor sesuai urutan yang peserta lihat pertama kali
- Ceklis daftar fungsionalitas pada setiap media yang diuji
- Media ditampilkan satu persatu

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id



- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan entrance gate/race gate
- [x] Peserta dapat memahami fungsi media ini tanpa dijelaskan

---



- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan wayfinding signage

Peserta dapat mengidentifikasi icon:

- [x] Toilet
- [x] Parking & Pickup
- [x] Mushola
- [x] Food Corner
- [x] Medic
- [x] Exit & Evacuation

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

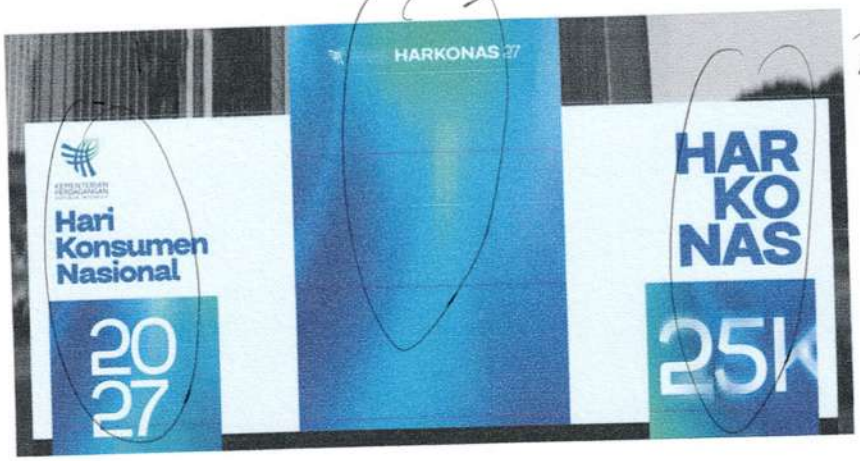
- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan race signage
- [x] Peserta dapat memahami informasi jarak tempuh pada signage
- [x] Peserta dapat mengidentifikasi wayfinding signage pada bagian bawah
- [x] Peserta dapat mengerti fungsi interaktif pada signage

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan decoration banner
- [x] Media ini dapat meningkatkan euforia dan antusiasme peserta selama acara

---

- [x] Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan ticket
- [x] Informasi pada tiket mudah dikenali untuk digunakan saat masuk event

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id



☑ Peserta dapat memahami bahwa ini merupakan backdrop acara
☑ Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak membingungkan

---

☑ Informasi yang ditampilkan cukup jelas dan tidak berlebihan
☐ Pesan dalam media ini dapat dipahami dan dimaknai dengan mudah

Seberapa cepat anda memahami isi pesan?

(langsung / ~~butuh waktu / membingungkan~~)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

Daftar Media yang Diuji:

02

Pengujian Konsep, Efektivitas, Prinsip, dan Elemen

Panduan:

- Pertanyaan bersifat terbuka, peserta dapat memberikan respon atau input baik secara singkat maupun terperinci
- Pada pertanyaan mengenai prinsip dan elemen desain, digunakan skala likert, 5 = SS, 4 = S, 3 = N, 2 = TS, 1 = STS.
- Seluruh media diperlihatkan secara bersamaan

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

1. **Elemen Desain**

- Warna yang digunakan menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Warna terasa konsisten dan sesuai dengan karakter event dan karakter Kementerian Perdagangan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Perbedaan ukuran font dapat membantu memahami informasi

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Jenis font yang digunakan sesuai dengan karakter acara

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar yang digunakan membantu memahami isi pesan

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Gambar membuat visual menjadi lebih menarik perhatian

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Penempatan elemen terlihat rapi dan terstruktur

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

- Mudah menemukan informasi penting dalam desain

  1 — 2 — 3 — 4 — (5)

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

2. Prinsip Desain

- Komposisi sudah seimbang dan tidak terasa berat satu sisi

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Alur baca yang dibuat membantu memahami isi dengan cepat

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Semua desain terasa menyatu dalam suatu konsep desain

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

- Seluruh desain media konsisten dengan media lainnya dalam suatu event

  1 — 2 — 3 — 4 — 5

Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

3. Konsep dan Efektivitas Desain

- Apakah tampilan visual media ini sudah mencerminkan acara HARKONAS sebagai event fun run, nasional, publik, dan edukatif?

  sudah!

- Apakah desain media ini terlihat resmi namun tetap menarik bagi audiens muda?

  iya ini anak muda banget tapi tetap kegiatan resmi.

- Apakah gaya visual terasa bold, fun, expressive, dan energic yang sesuai dengan tren saat ini?

  eventnya kayak event lari yang seru kalau dilihat dari visualnya.

- Apakah desain media ini terlihat "layak dibagikan" ke media sosial?

  pasti, bagus ini

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam event HARKONAS?

  yes, tertarik banget

- Setelah melihat keseluruhan desain, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih lanjut tentang acara ini?

  iya nih, penasaran kan.

- Sebutkan kesan singkat tentang desain media ini!

  visualnya bikin tertarik buat dateng ke acaranya.

- Apa masukan dan saran atau kekurangan pada desain ini?

  Harkonas apa?

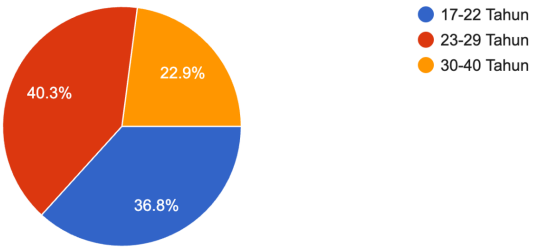
Oleh: Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
muhammad.ziddan.zhaky.zaffrandiray.tgp22@mhsw.pnj.ac.id

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

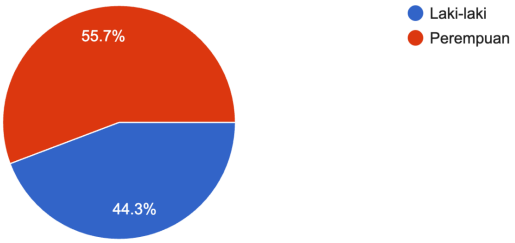
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

II. HASIL KUISIONER

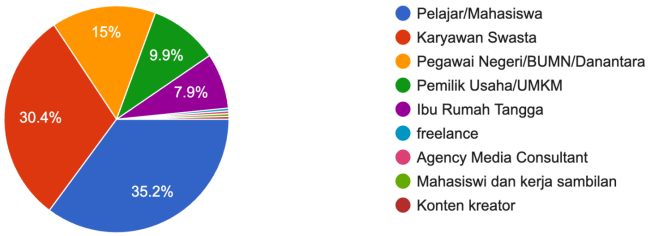
Usia
253 responses



Jenis Kelamin
253 responses



Pekerjaan
253 responses



© 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

Apakah sebelumnya Anda mengetahui bahwa Kementerian Perdagangan rutin menyelenggarakan event? (selain HARKONAS)

253 responses

Seberapa sering anda mengunjungi event-event tersebut? (selain HARKONAS)

252 responses

Apakah anda pernah mengunjungi event HARKONAS oleh Kementerian Perdagangan?

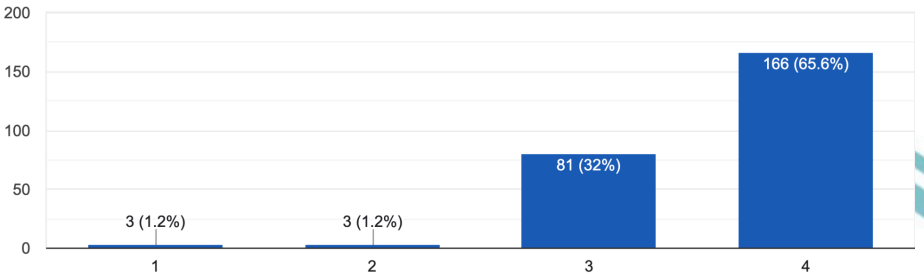
253 responses

© 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

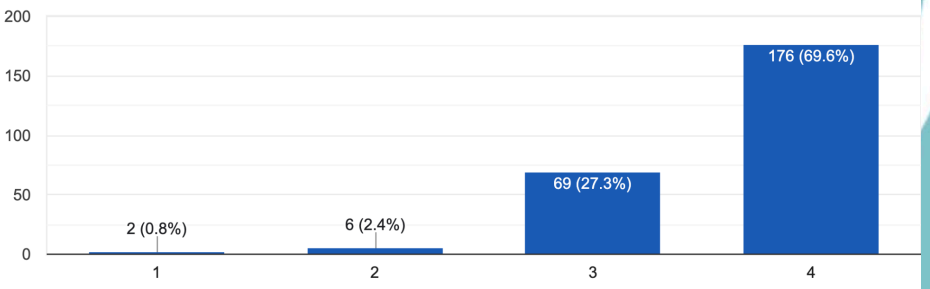
Saya sering memperhatikan media visual seperti poster, signage (penunjuk arah), atau konten media sosial ketika ada sebuah event.

253 responses



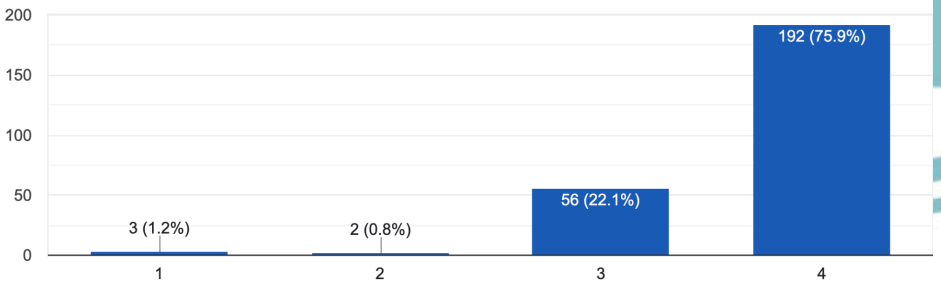
Tampilan visual yang menarik pada suatu event memengaruhi ketertarikan saya untuk memperhatikan & mencari tahu lebih lanjut serta menyebarkan informasi lebih luas.

253 responses



Signage atau petunjuk arah dalam sebuah event membantu saya merasa lebih mudah memahami alurnya.

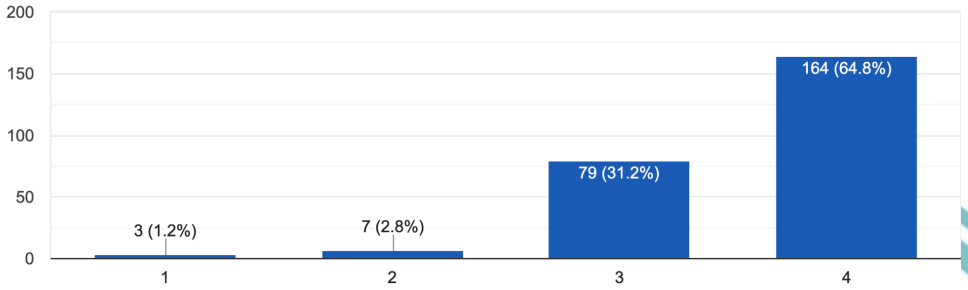
253 responses



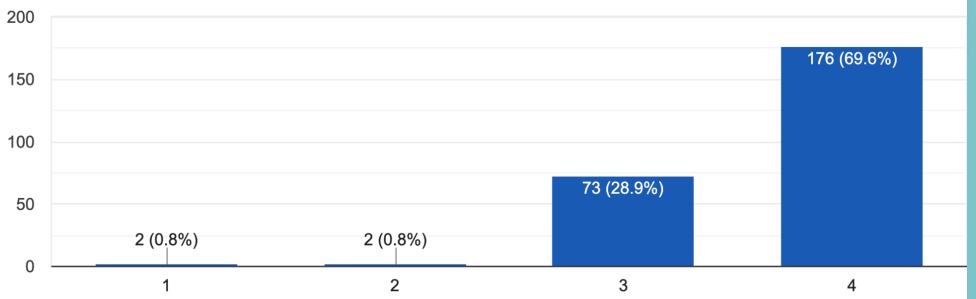
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

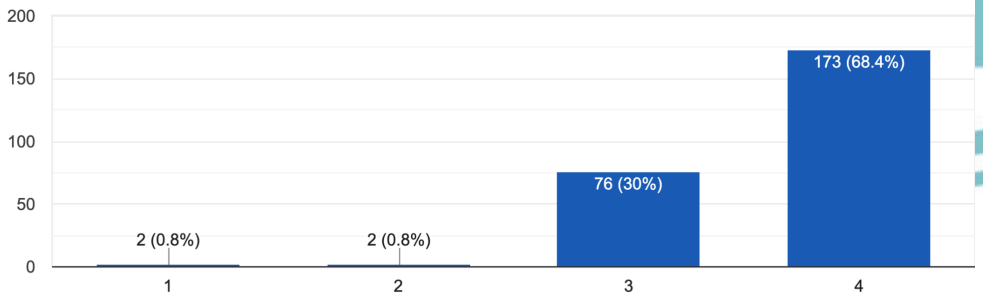
Konten visual di media sosial suatu event memengaruhi minat saya untuk hadir.
253 responses



Penggunaan bahasa yang lebih sederhana atau santai atau yang dekat dengan keseharian menurut saya lebih menarik & mudah untuk dipahami.
253 responses



Tampilan pintu masuk (entrance gate) yang menarik dapat meningkatkan kesan pertama saya terhadap suatu acara.
253 responses

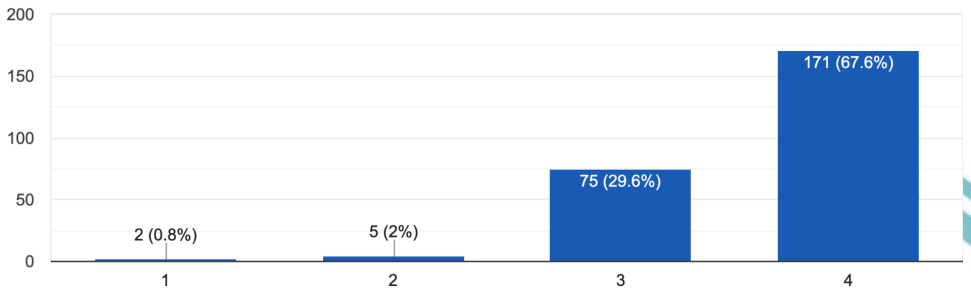


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

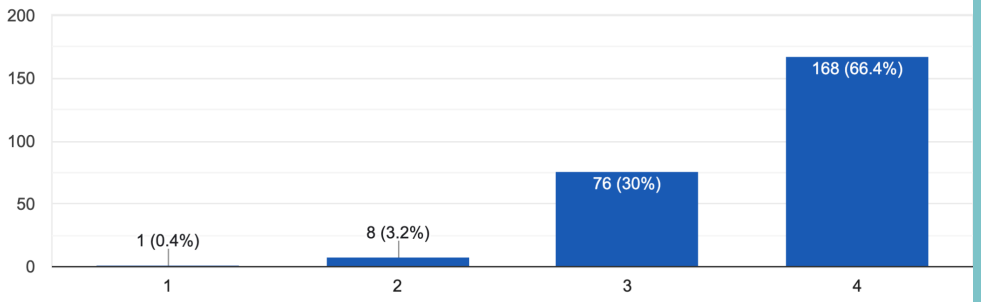
Banner atau backdrop yang bagus dan informatif bagi saya akan membuat acara terasa lebih profesional.

253 responses



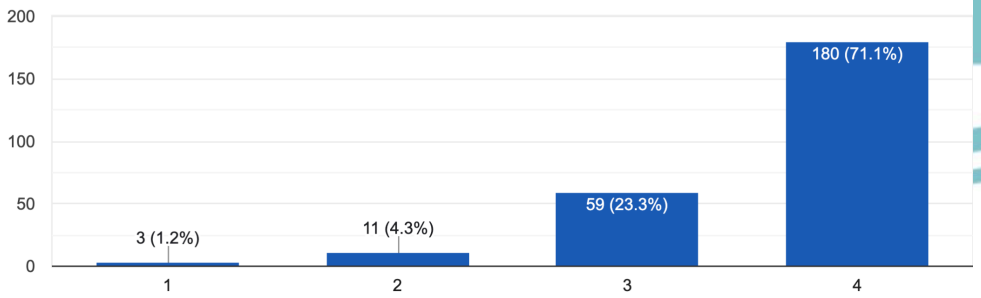
Desain tiket yang menarik menambah rasa antusias saya terhadap acara.

253 responses



Merchandise atau apparel dengan desain yang bagus membuat saya lebih tertarik untuk memilikinya.

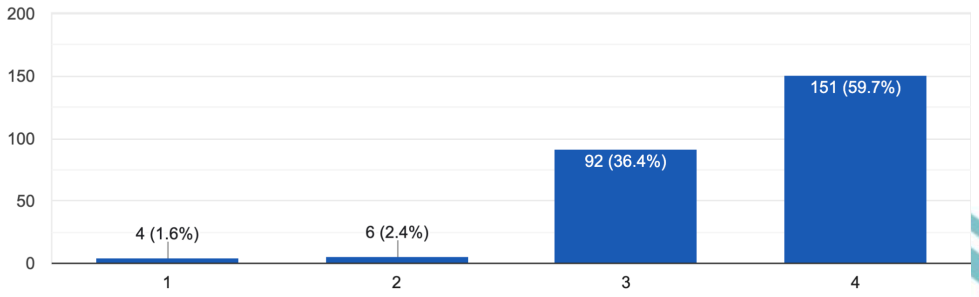
253 responses



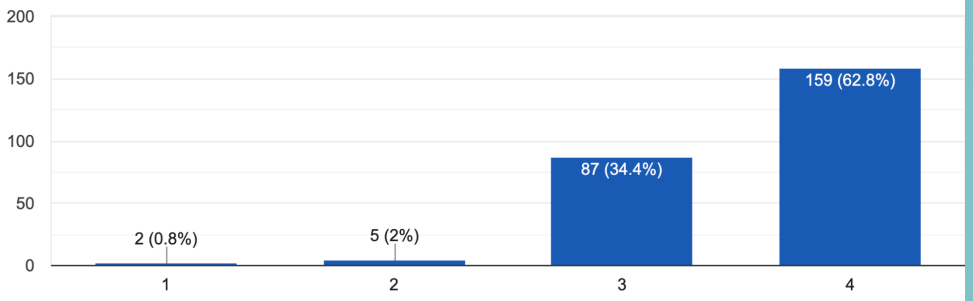
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

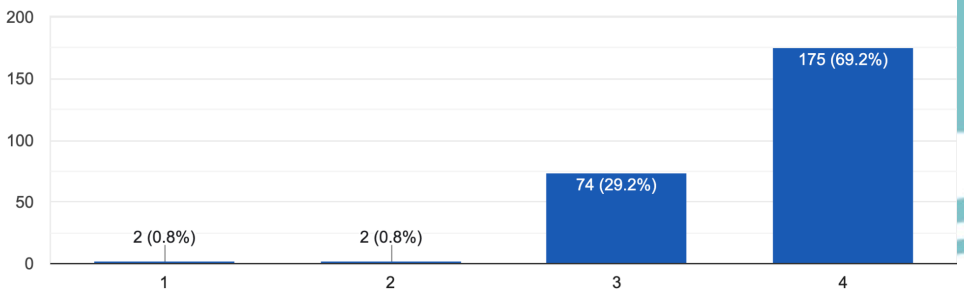
Saya lebih mudah memahami informasi ketika desain menggunakan warna yang kontras dan jelas.
253 responses



Tulisan yang besar dan rapi membantu saya memahami informasi acara dengan cepat.
253 responses



Desain visual yang sederhana dan tidak terlalu ramai lebih nyaman untuk saya lihat dan pahami.
253 responses

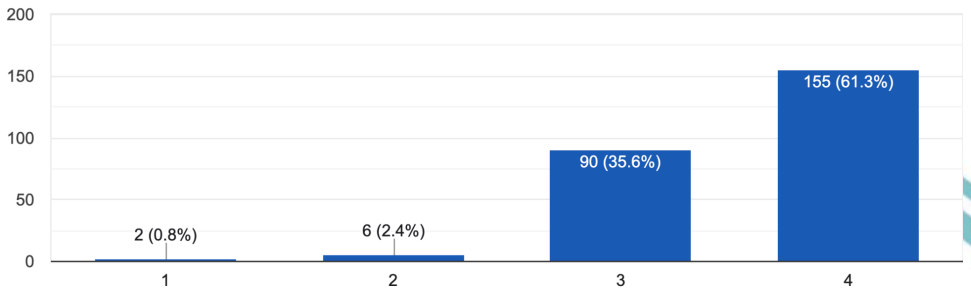


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

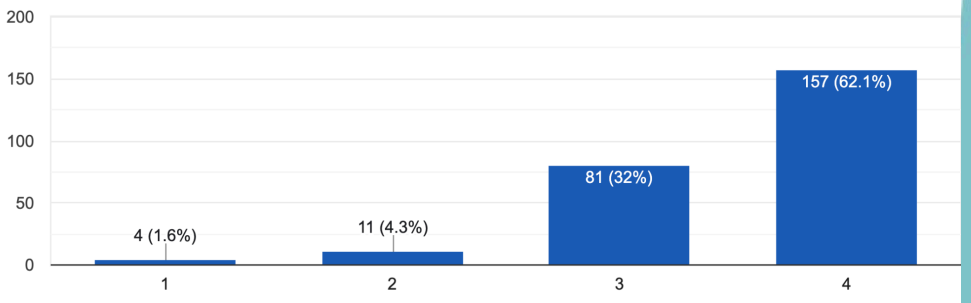
Desain dengan komposisi gambar yang disertakan ilustrasi dan gambar lebih banyak membuat saya tertarik dibanding dengan teks panjang.

253 responses



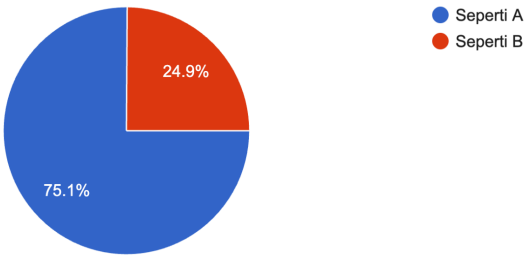
Saya lebih tertarik pada desain dengan ilustrasi yang sederhana dan modern.

253 responses



Saya merasa tata letak yang paling cocok untuk digunakan pada event HARKONAS adalah...

253 responses



© 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

Sebutkan 3 kata yang pertama kali muncul di pikiran anda saat melihat gambar berikut!

SEBUTKAN 3 KATA SECARA SPONTAN!

196 responses

berwarna warni

menarik perhatian

Kota tiket 10ribu

Ada mereka

warna warni, rame, festival

segar, tegas, simpel

RAME CERIA DINAMIS

Meriah, colorful, festival

Kreatif, menarik, hiburan

Ceria, berwarna, unik

Bagus banget designya

Neon, playful, ceria

eye catching, menarik, keren

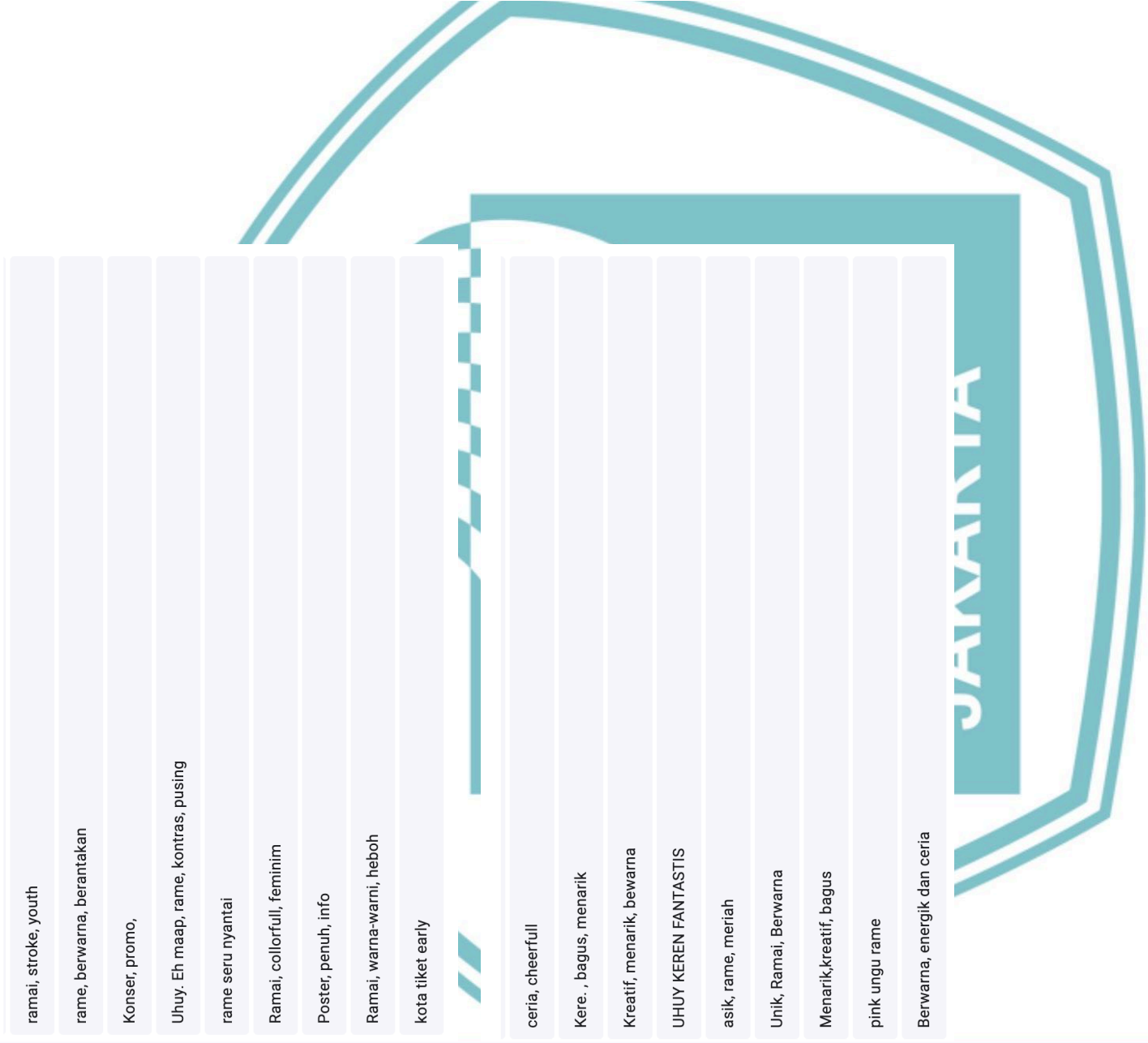
Bewarna, menarik, kreatif

Produk,lokasi dan event

Menarik, Colorful, Tertata

indah

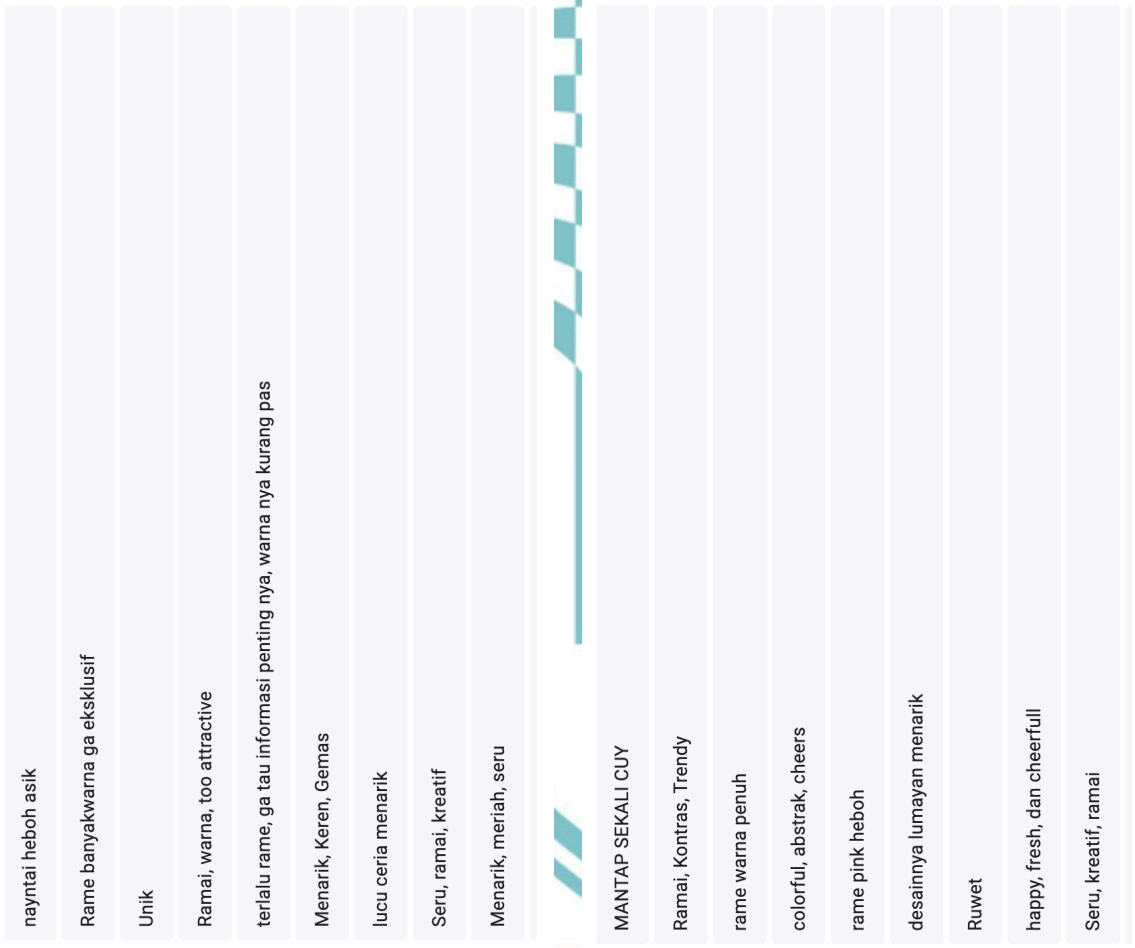
Wow keren banget



© 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



© 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

© 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

Ramai, menarik, fun

Cute, chaos, fun

majalah

attractive, cheerful, ramai

COLORFULL UNIK CREATIVE

Promo, kegiatan, ramai

eye catching

Keren, kreatif, menarik

unik, kartun, pusing

LAGI! Sebutkan 3 kata yang pertama kali muncul di pikiran anda saat melihat gambar berikut!

SEBUTKAN 3 KATA SECARA SPONTAN!

196 responses

lari, olahraga, semangat

bersih, nyaman, jelas

SEMANGAT TEGAS JELAS

Enerjik, lomba, lari

Sporty, beragam, mencolok

Warna, cerah, riang

Semangat mengikuti acaranya

Enerjik, cerah, semangat

Sporty, acara, humble

© 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

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

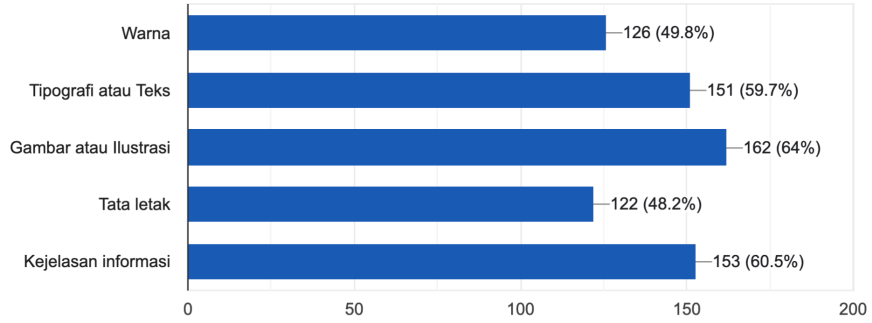
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

© 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, apa yang paling penting dari sebuah desain acara? (maksimal 3)

253 responses



Menurut Anda **apa yang perlu diperbaiki dari desain** event yang biasanya ada **pada acara pemerintah**?

182 responses

peningkatan interaktivitas,visual branding yg lebih menarik dan perencanaan waktu dan jadwal.

kejelasan info, warna dan gambar

warna kadang kurang pas, perlu diselaraskan biar nggak tabrakan

visual gambar atau ilustrasi yang kadang terlalu rame dan penggunakan kombinasi warna

konsistensi visual, pemilihan warna dan tipografi yang lebih modern, serta penyajian informasi yang lebih ringkas dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Warna yang terlalu flat dan tipografinya kurang jelas terkadang

konsep desain

Elemen ilustrasi terlalu kaku, kayak robot lagi rapat.

© 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

Layout, font ,warna, itutu pada amburadul kudu harus dibikin lebih harmonis

Desain dan target umur dari event kurang mengikuti mayoritas target umur nya, jadi mungkin lebih di perhatikan kembali agar pesan yang ingin di sampaikan lebih mudah di cerna dan tersampaikan dengan baik

Teks kadang kebanyakan, bisa diringkas biar gampang dibaca.

Desainnya sering terlalu formal, bisa dibuat lebih fresh.

Teks dan gambar menarik

Harus lebih update dengan perkembangan zaman

Gambarnya terlalu formal

Jangan terlalu monoton pastikan visual selalu mengarah ke audiens dari berbagai kalangan.

mungkin kesan tradisional atau style tradisional itu saya sangat jarang sekali menemukannya, karena Indonesia itu kan sangat kental sekali dengan budayanya, mungkin itu sih

harus lebih simpel dan to the point aja sih biar banyak yg tertarik

Tanpa foto pejabat. Tidak berlebihan warna. Tulisan jelas padat tdk too much info

lebih ke ilustrasi

Menurut saya, desain event acara pemerintah perlu dibuat lebih kekinian dan menarik secara visual, tanpa mengurangi kesan resmi. Informasi sebaiknya disusun lebih rapi dan mudah dibaca agar masyarakat lebih tertarik dan mudah memahami isi kegiatan.

Penggunaan visual yang harus kontekstual.
Dalam desainnya harus mengutamakan isi gagasan dari konten. Bukan foto pejabatnya.

Font sering nggak konsisten, jadi look-nya kurang profesional.

III. DOKUMENTASI RISET

© 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

© 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

IV. LOGBOOK BIMBINGAN TA

Name	Tahap Penelitian	Materi yang dibahas	Status	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-...
Bimbingan ke-1	Bab 1 Pendahuluan		Done	September 24, 2025	Penyamaan persepsi dan finalisasi outline	Membuat draft BAB 1
Bimbingan ke-2	Bab 1 Pendahuluan	Latar Belakang	Done	October 6, 2025	Bab 1 perlu diringkas dan difokuskan pada isu komunikasi visual. Pembahasan HARKONAS dan rendahnya partisipasi publik dipertegas sebagai masalah lemahnya strategi dan daya tarik komunikasi visual melalui media event collateral. Struktur state of the art, research gap, dan novelty disusun ulang agar lebih ringkas, logis, dan langsung pada kebaruan penelitian, dengan panjang Bab 1 dibatasi maksimal 2,5 halaman.	Meringkas kembali BAB 1, hilangkan yang tidak terlalu penting, kemudian buat lebih terstruktur.
Bimbingan ke-3	Bab 1 Pendahuluan Bab 2 Landasan Perancangan	Rumusan Masalah Ruang Lingkup dan Batasan Tujuan penelitian Kerangka teori Latar Belakang	Done	October 22, 2025	Masih terdapat sedikit perbaikan BAB 1, kemudian mulai mencari literatur yang lerevan dengan penelitian, mulai menyusun BAB 2 dan membuat kerangka teori penilitian	Membuat kerangka teori penelitian, dan mencari literatur.
Bimbingan ke-4	Bab 2 Landasan Perancangan	Kerangka teori Penulisan Bab 2	Done	November 3, 2025	Untuk kerangka teorinya, teori komunikasi publik sebaiknya dihapus, karena itu udah di luar bidang kita dan bisa bikin pembahasannya jadi melebar.	Memperbaiki kerangka teori, kemudia menyelesaikan penulisan BAB 2.
Bimbingan ke-5	Bab 2 Landasan Perancangan	Penulisan Bab 2	Done	November 17, 2025	Mengganti beberapa sitasi yang kurang relevan dan tambahkan gambar	Mencari sitasi baru, dan menambahkan gambar untuk penulisan BAB 2.
Bimbingan ke-6	Bab 3 Metode Perancangan	Metode Penelitian Mencari data consumer insight	Done	November 19, 2025	Menyamakan persepsi BAB 3 dan mulai pembuatan kuisioner	Menyusun metode penelitian dan membuat kuisioner.
Bimbingan ke-7	Bab 3 Metode Perancangan	Mencari data consumer insight	Done	November 27, 2025	Tambahin 2 pertanyaan terbuka supaya kamu dapat insight lebih dalam untuk dasar konsep desain kamu nanti	Merevisi kuisioner lalu melakukan penyebaran
Bimbingan ke-8	Bab 3 Metode Perancangan	Analisis SWOT Analisis kompetitor Analisis consumer insight Analisis Positioning	Done	December 3, 2025	Menyamakan persepsi tentang SWOT	Membuat SWOT sesuai dengan arahan
Bimbingan ke-9	Bab 3 Metode Perancangan	Analisis SWOT	Done	December 12, 2025	Fokuskan kembali strategi SWOT harus merupakan strategi desain	Mengubah strategi SWOT menjadi lebih mengarah pada strategi desain
Bim OPEN ke-10	Bab 1 Pendahuluan Bab 2 Landasan Perancangan Bab 3 Metode Perancangan	Analisis SWOT Penulisan Bab 2 Latar Belakang	Done	December 18, 2025	Rapihkan kembali	Penandatangan lembar persetujuan, dan merapihkan proposal
Bimbingan ke-11	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	February 19, 2026	Revisi untuk BAB 1	Melakukan revisi BAB 1, dengan menambahkan insight metadata, dan latar belakang event sebelumnya
Bimbingan ke-12	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	March 5, 2026	-	(Melakukan revisi secara paralel karena tidak bisa hadir)
Bimbingan ke-13	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	April 30, 2026	-	(Melakukan revisi secara paralel karena tidak bisa hadir)
Bimbingan ke-14	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	April 7, 2026	Membahas untuk pengembangan arah konsep desain	Melakukan pencatatan hal hal penting perihal informasi untuk dikembangkan pada tahap selanjutnya
Bimbingan ke-15	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	April 13, 2026	Mindmap, Moodbard	(Melakukan pembuatan mindmap secara paralel karena tidak bisa hadir)
Bimbingan ke-16	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	April 22, 2026	Revisi hasil moadboard	Melakukan revisi pada beberapa elemen dalam moodboard
Bimbingan ke-17	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	May 6, 2026	Melanjutkan ke tahapan sketsa	Membuat 5 alternatif sketsa
Bimbingan ke-18	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	May 13, 2026	Melanjutkan ke tahap digitalisasi	Membuat 3 alternatif komprehensif, kemudian melakukan testing preferensi target audiens terhadap alternatif
Bimbingan ke-19	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	June 11, 2026	Membuat gabungan desain, testing akhir	Membuat desain gabungan di beberapa media (desain terpilih) dan melakukan testing final
Bimbingan ke-20	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	June 18, 2026	Melanjutkan penulisan full paper semnas dan laporan	Mengerjakan full paper semnas dan melanjutkan laporan tugas akhir
Bimbingan ke-21	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	June 22, 2026	Persetujuan full paper semnas, dan lanjutkan laporan	Mengerjakan penulisan laporan
Bimbingan ke-22	Bab 4 Hasil dan Pembahasan		Done	June 29, 2026	Persutujuan laporan tugas akhir	Merapihkan penulisan dan melengkapi lembar persetujuan serta 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

V. HASIL CEK PLAGIARISME

iThenticate

Similarity Report ID: oid:3618:144653702

PAPER NAME

LAPORAN TUGAS AKHIR DESAIN GRAFIS_MUHAMMAD ZIDDAN ZHAKY ZAFFRANDIRAY_2206421019 COMPRESSED.pdf

WORD COUNT	CHARACTER COUNT
18324 Words	126738 Characters
PAGE COUNT	**FILE SIZE**
126 Pages	1.8MB
SUBMISSION DATE	**REPORT DATE**
Jul 1, 2026 1:32 PM GMT+7	Jul 1, 2026 1:35 PM GMT+7

8% Overall Similarity

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

- 8% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

© 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

VI. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Muhammad Ziddan Zhaky Zaffrandiray
+62 813-1718-3534 / zaffrandiray.ziddan@gmail.com / Bogor, Indonesia

Mahasiswa D4 Desain Grafis dari Politeknik Negeri Jakarta yang sering memimpin tim dan merancang konsep dalam memecahkan masalah desain dan branding selama tiga tahun sebagai desainer grafis. Hal ini mengasah kemampuan komunikasi dan berpikir kreatif secara lebih baik. Terbukti dengan keberhasilan menangani tujuh merek dalam dua tahun masa perkuliahan, dan saat ini sedang mencari peluang karier di bidang desain.

KETERAMPILAN

- **Kemampuan Teknis**
  - Perangkat Lunak: Adobe Photosop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premier Pro, Adobe After Effect, Microsoft Office, dsb.
  - Desain *Branding*: Logo, panduan merek, media promosi, dsb.
  - Tata Letak dan Tipografi: poster, brosur, buku, iklan, dsb.
  - Penulisan Wara: Penulisan, *SEO*, *tagline*.
- **Kemampuan Umum**
  - Komunikasi
  - Kepemimpinan
  - Kerja Sama
  - Berpikir Kreatif & Kritis
  - Manajemen Waktu

PENDIDIKAN

Politeknik Negeri Jakarta — **September 2022 – Sekarang**
Mahasiswa Aktif Sarjana Terapan Desain Grafis | IPK 3.85/4.00
- Mata Kuliah Relevan: Desain Branding, Manajemen Desain, Metodologi Penelitian, Perilaku Konsumen, Inovasi Desain Kemasan, Komunikasi, dsb.

SMK Negeri 1 Cibinong — **Juni 2019 – Juli 2022**
Kompetensi Keahlian Multimedia
- Mata Pelajaran Relevan: Desain Media Interaktif, Teknik Pengolahan Audio dan Video, Produk Kreatif, dsb.
- Sertifikasi: Jasa Multimedia – KKNI Level II Multimedia Badan Nasional Sertifikasi Profesi.

PENGALAMAN KERJA

Kementerian UMKM — **Maret 2025 - Agustus 2025**
Desainer Grafis Magang
- Membuat buku digital "Kredit Usaha Rakyat" dengan skala publikasi seluruh Indonesia.
- Membuat 40+ desain publikasi media sosial, website dan cetak, meningkatkan *engagement* secara signifikan.

TCW Global — **Februari 2022 - Juli 2022**
Kepala Kreatif Muda
- Meningkatkan engagement 35% di atas target melalui pemetaan strategi marketing dan desain konten.
- Memimpin pengembangan antarmuka website dan aplikasi, menghasilkan pertumbuhan pengguna 20%.
- Berkolaborasi tim dalam merancang media promosi dan identitas visual.

PT Media Investasi Global — **Desember 2021 - Februari 2022**
Desainer Grafis
- Menghasilkan 50+ konten promosi digital yang meningkatkan *engagement* media sosial secara signifikan.
- Merancang identitas visual inovatif untuk pengembangan *branding* dan strategi promosi multimedia.

Zisa Group — **Juli 2021 - Februari 2022**
Desainer Grafis
- Meningkatkan jumlah konsumen hingga 50% melalui pembuatan katalog produk yang digunakan untuk mempromosikan barang kepada konsumen.
- Membuat media promosi dan identitas visual untuk meningkatkan daya tarik konsumen terhadap setiap mitra.

PENGALAMAN KEPANITIAAN DAN ORGANISASI

Political Outlook 2024 - Badan Riset dan Inovasi Nasional — **Januari 2024**
Tim Desain
- Menghasilkan media promosi cetak dan digital yang sukses menarik lebih dari 500 partisipan melalui pendekatan desain kreatif dan efektif.

Indonesia Packaging Design Competition (INPACK) — **Oktober 2024**
Tim Desain *Website*
- Merancang desain antarmuka untuk situs web INPACK guna mempermudah penyampaian informasi dan promosi, dengan total kunjungan acara lebih dari 600 pengunjung.

Seminar Nasional Tetamekraf — **Juli 2024**
Tim Desain
- Merancang dan membuat desain media promosi cetak dan digital untuk meningkatkan jumlah pendaftar dan *engagement*, dengan total pendaftar lebih dari 300 peserta.
- Membuat video animasi promosi yang ditayangkan pada *videotron* untuk meningkatkan keterlibatan audiens.

Himpunan Mahasiswa Grafika Penerbitan Politeknik Negeri jakarta — **Desember 2023 – Desember 2024**
Kepala Divisi Advokasi
- Mengadvokasikan mahasiswa terkait isu akademik dan finansial kepada pihak kampus maupun eksternal.
- Berhasil meningkatkan bantuan biaya pendidikan mahasiswa sebesar 20% dibandingkan periode sebelumnya.