



© 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 *EVENT COLLATERAL* SEBAGAI MEDIA INTERNAL *BRANDING* PADA *ONBOARDING* *GRADUATE DEVELOPMENT PROGRAM (GDP)* PT CHANDRA ASRI PACIFIC TBK

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

Oleh:
NAFILATI NAZMA

2206421035

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2026**



Hak Cipta :

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

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Event Collateral* Sebagai Media Internal
Branding Pada *Onboarding Graduate Development*
Program (GDP) PT Chandra Asri Pacific Tbk.

Penulis : Nafilati Nazma

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 8 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Anggi Anggarini, M.Ds.
NIP. 198503162010122002

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *EVENT COLLATERAL* SEBAGAI MEDIA INTERNAL *BRANDING* PADA *ONBOARDING GRADUATE* *DEVELOPMENT PROGRAM (GDP)* PT CHANDRA ASRI PACIFIC TBK

Oleh:

Nafilati Nazma
2206421035

Disahkan:

Depok, 15 Juli 2026

Penguji I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 19881215201832001

Penguji II

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds.

NIP. 199005112019032019

Kepala Program Studi

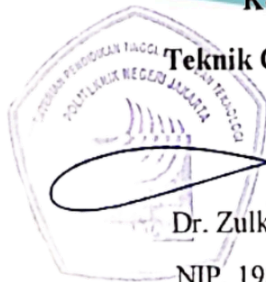
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 19881215201832001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



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

NIP. 198405292012121002



Hak Cipta :

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

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

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

**PERANCANGAN *EVENT COLLATERAL* SEBAGAI
MEDIA INTERNAL *BRANDING* PADA *ONBOARDING GRADUATE
DEVELOPMENT PROGRAM* (GDP) PT CHANDRA ASRI PACIFIC TBK**

Adalah hasil karya saya.

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

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 8 Juli 2026

Yang menyatakan,



Nafilati Nazma

2206421035



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Transformasi industri 4.0 mendorong kebutuhan regenerasi sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan budaya kerja dan nilai perusahaan. Salah satu upaya yang dilakukan PT Chandra Asri Pacific Tbk adalah melalui *Graduate Development Program* (GDP), program pengembangan talenta muda perusahaan. Sebagai program baru, GDP dilengkapi dengan acara onboarding. Oleh karena itu, diperlukan *event collateral* sebagai media pendukung penyampaian identitas perusahaan serta menciptakan pengalaman visual yang konsisten. *Event collateral* berperan penting dalam membantu menciptakan kesan pertama yang lebih menarik dan meningkatkan pemahaman peserta terhadap pesan yang ingin disampaikan perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *event collateral* sebagai media pendukung onboarding peserta *Graduate Development Program* (GDP) dengan menerapkan prinsip dasar desain grafis. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design thinking* dengan lima tahapan, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Konsep perancangan dikembangkan melalui pendekatan visual ilustratif yang berangkat dari tema acara *Genesis : Where Growth Begins* dan diterjemahkan ke dalam konsep *Journey of Growth through Eco-Circular Industry Experience*. Implementasi konsep dilakukan pada perancangan *event collateral* berupa Onboarding kit, *backdrop*, banner, poster, dan template presentasi dengan tone and manner yang friendly, modern, dan ilustratif. Menggunakan kombinasi warna biru dan hijau sebagai representasi identitas visual perusahaan, dipadukan dengan *flat* ilustrasi, tipografi, serta penggunaan logo Chandra asri dengan objek visual berupa *polyethylene plant*, kapal, dan elemen plastik.

Kata kunci: *Event collateral*, inovasi desain, internal branding

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

The Industry 4.0 transformation drives the need for the regeneration of human resources who are able to adapt to the company's work culture and values. One of the efforts carried out by PT Chandra Asri Pacific Tbk is through the Graduate Development Program (GDP), the company's young talent development program. As a new program, GDP is equipped with an onboarding event. Therefore, event collateral is needed as a supporting medium for communicating the company's identity and creating a consistent visual experience. Event collateral plays an important role in helping create a more engaging first impression and improving participants' understanding of the messages that the company intends to convey. This study aims to design event collateral as a supporting medium for the onboarding of Graduate Development Program (GDP) participants by applying the fundamental principles of graphic design. The design method used is Design Thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The design concept was developed through an illustrative visual approach based on the event theme Genesis: Where Growth Begins and translated into the concept of Journey of Growth through Eco-Circular Industry Experience. The implementation of the concept was carried out in the design of event collateral in the form of an onboarding kit, backdrop, banner, poster, and presentation template with a friendly, modern, and illustrative tone and manner. It uses a combination of blue and green as a representation of the company's visual identity, combined with flat illustrations, typography, and the Chandra Asri logo with visual objects in the form of a polyethylene plant, ships, and plastic elements.

Keywords: *Event collateral, design innovation, internal branding.*



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 Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Event Collateral* sebagai Media Internal *Branding* pada Onboarding *Graduate Development Program* (GDP) PT Chandra Asri Pacific Tbk” dengan baik.

Tugas akhir ini disusun sebagai bagian dari proses akademik pada Program Studi Desain Grafis serta sebagai bentuk penerapan keilmuan desain komunikasi visual dalam konteks industri. Melalui perancangan ini, penulis berupaya mengembangkan media *event collateral* yang dapat mendukung kegiatan *onboarding* pada *Graduate Development Program* (GDP) di PT Chandra Asri Pacific Tbk. Media tersebut diharapkan mampu membantu proses penyampaian nilai perusahaan serta memperkuat pengalaman awal peserta program dalam mengenal identitas dan budaya organisasi.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis sudah melalui berbagai tahapan mulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan, pengembangan konsep desain, perancangan media yang sesuai dengan tujuan komunikasi internal perusahaan, serta melakukan bimbingan yang dibantu oleh dosen pembimbing.

Keberhasilan penyusunan tugas akhir ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng., selaku Kepala Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan arahan yang bermakna.
4. Anggi Anggarini, M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, membimbing dengan sabar, mendengarkan dengan



Hak Cipta :

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

baik, juga memberikan arahan dalam setiap tahapan penulisan tugas akhir ini yang sangat berarti bagi penulis.

5. Pihak PT Chandra Asri Pacific Tbk yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan proses pengumpulan data serta mengembangkan perancangan yang berkaitan dengan kegiatan onboarding Graduate Development Program (GDP).
6. Seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan Graduate Development Program (GDP) termasuk Karenita, S.Sos., M.B.A. selaku *section manager* CTM dan Nurfiana, S.Sos selaku *Head of project* ASPIRE program yang telah memberikan informasi, wawasan, serta pengalaman yang sangat membantu dalam memahami kebutuhan komunikasi internal perusahaan dan dengan sangat baik selalu membimbing dan memberikan penulis sebagai intern *culture and talent management* kesempatan belajar hal baru yang sebelumnya penulis tidak ketahui.
7. Achmad Safarudin, ibu Nirmala, dan adik-adik penulis selaku keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, motivasi, serta selalu berjuang secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan pendidikan penulis. Penulis sangat sayang dengan keluarga ini dan berharap ayah dan mama selalu sehat, diberikan rezeki yang luas dan selalu dimudahkan urusannya oleh Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media komunikasi visual, khususnya dalam pemanfaatan event collateral sebagai sarana internal branding dalam kegiatan perusahaan.

Depok, 14 April 2026

Nafilati Nazma



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Branding.....	7
2.1.1 Brand awareness.....	8
2.2 Event Collateral.....	8
2.3 Desain Grafis.....	9
2.3.1 Warna.....	9
2.3.2 Warna dalam branding.....	13
2.3.3 Layout.....	13
2.3.4 Tipografi.....	15
2.3.5 Readability.....	19
2.3.6 Gambar.....	20
2.3.7 Prinsip Desain Grafis.....	22
2.4 Design Thinking.....	25
2.5 Mind Map.....	28
2.6 Moodboard.....	29
BAB III METODE PERANCANGAN.....	30
3.1 Metode perancangan.....	30



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

3.2 Data & Analisis.....	36
3.2.1 Profile Client	36
3.2.2 Product knowledge.....	38
3.2.3 Kompetitor.....	41
3.2.4 Consumer Insight.....	46
3.2.5 SWOT.....	49
3.3 Arahan kreatif.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	55
4.1 Konsep Visual.....	55
4.1.1 Mindmap.....	55
4.1.2 Moodboard.....	56
4.1.3 Sketsa Thumbnail.....	57
4.1.4 Key visual.....	58
4.2 Proses Desain.....	61
4.2.1 Sketsa Manual.....	62
4.2.2 Desain Komprehensif.....	69
4.2.3 Desain Terpilih.....	74
4.3 Media event collateral.....	77
4.3.1 Prototype.....	82
4.4 Testing.....	85
4.4.1 Testing Surface.....	85
4.4.2 Testing usability.....	87
4.4.3 Feedback capture matrix.....	89
4.5 Desain Final.....	90
4.6 Pertimbangan Produksi.....	105
BAB V PENUTUP.....	107
5.1. Kesimpulan.....	107
5.2. Saran.....	108

Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 color wheels.....	10
Gambar 2.2 Penerapan Monochromatic Color.....	10
Gambar 2.3 Penerapan Complementary Color.....	11
Gambar 2.4 Penerapan Complementary Color.....	11
Gambar 2.5 Triadic Color.....	12
Gambar 2.6 Penerapan Split Complementary Color.....	12
Gambar 2.7 Penerapan Tetadric Color.....	13
Gambar 2.8 Contoh Sequence.....	14
Gambar 2.9 Contoh Balance.....	15
Gambar 2.10 Sans Serif.....	16
Gambar 2.11 Serif.....	17
Gambar 2.12 Script.....	17
Gambar 2.13 Dekoratif.....	18
Gambar 2.14 Ukuran Huruf.....	19
Gambar 2.15 Jarak antar baris.....	20
Gambar 2.16 Ilustrasi.....	21
Gambar 2.17 Penerapan Keseimbangan Simetris.....	22
Gambar 2.18 Penerapan Keseimbangan Asimetris.....	22
Gambar 2.19 Penekanan.....	23
Gambar 2.20 Irama.....	24
Gambar 2.21 Design Thinking.....	25
Gambar 2.22 Mind Map.....	28
Gambar 2.23 Moodboard.....	29
Gambar 3.1 Pabrik Chandra Asri.....	37
Gambar 3.2 Logo Pertamina.....	41
Gambar 3.3 Merchandise Pertamina.....	42
Gambar 3.4 Logo Google Student Ambassador.....	43
Gambar 3.5 Acara Google Student Ambassador.....	43
Sumber : Alumni Google Student Ambassador.....	43
Gambar 3.6 Welcoming kit Google Ambassador.....	44
Gambar 3.7 Logo BNI.....	44
Gambar 3.8 Dokumentasi acara onboarding.....	45
Gambar 3.9 Welcoming kit ODP BNI.....	45
Gambar 4.1 Mindmap.....	9



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 4.2 Moodboard.....	56
Gambar 4.3 Sketsa thumbnail.....	57
Gambar 4.4 Warna key visual.....	58
Gambar 4.5 Font key visual.....	59
Gambar 4.6 Side office.....	59
Gambar 4.7 Ilustrasi karakter key visual.....	60
Gambar 4.8 Ilustrasi pabrik key visual.....	60
Gambar 4.9 Ilustrasi Kapal key visual.....	61
Gambar 4.10 Sketsa manual 1 Handbook : Industrial Progress.....	62
Gambar 4.11 Sketsa manual 1 Box : Industrial Progress.....	63
Gambar 4.12 Sketsa manual 1 Tumbler : Industrial Progress.....	63
Gambar 4.13 Sketsa manual 2 Handbook : Gateway lens.....	64
Gambar 4.14 Sketsa manual 2 Box : Gateway lens.....	64
Gambar 4.15 Sketsa manual 2 Tumbler : Gateway lens.....	64
Gambar 4.16 Sketsa manual 3 Handbook : Collaboration.....	65
Gambar 4.17 Sketsa manual 3 Box : Collaboration.....	65
Gambar 4.18 Sketsa manual 3 Tumbler : Collaboration.....	66
Gambar 4.19 Sketsa manual 4 handbook : Globe.....	66
Gambar 4.20 Sketsa manual 4 Box : Globe.....	67
Gambar 4.21 Sketsa manual 4 Tumbler : Globe.....	67
Gambar 4.22 Sketsa manual 5 Handbook : Connected Flow.....	68
Gambar 4.23 Sketsa manual 5 Tumbler : Connected Flow.....	68
Gambar 4.24 Sketsa manual 5 Tumbler : Connected Flow.....	68
Gambar 4.25 Sketsa komprehensif 1 Tumbler : Eco Circular Industrial.....	70
Gambar 4.26 Sketsa komprehensif 1 Box : Eco Circular Industrial Progress.....	70
Gambar 4.27 Sketsa komprehensif 1 Tumbler : Eco Circular Industrial.....	71
Gambar 4.28 Sketsa komprehensif 2 Handbook : Gateway Lens.....	72
Gambar 4.29 Sketsa komprehensif 2 Box : Gateway Lens.....	72
Gambar 4.30 Sketsa komprehensif 3 Tumbler : Gateway Lens.....	73
Gambar 4.31 Sketsa komprehensif 3 Handbook : Globe.....	73
Gambar 4.32 Sketsa komprehensif 3 Box : Globe.....	74
Gambar 4.33 Sketsa komprehensif 3 Tumbler : Globe.....	74
Gambar 4.34 Design Master terpilih.....	75
Gambar 4.35 Design Master terpilih isian handbook.....	76
Gambar 4.36 Design Master terpilih Tumbler.....	76
Gambar 4.34 Design Master terpilih box.....	76
Gambar 4.35 Media box.....	77
Gambar 4.36 Media Cover Handbook.....	78



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 4.37 Media isi Handbook.....	79
Gambar 4.38 Media Tumbler.....	79
Gambar 4.39 Media Backdrop.....	80
Gambar 4.40 Media banner.....	80
Gambar 4.41 Media Poster Digital.....	81
Gambar 4.42 Media Template Presentasi.....	82
Gambar 4.43 Prototype box.....	82
Gambar 4.44 Prototype handbook.....	83
Gambar 4.45 Prototype tumbler.....	83
Gambar 4.46 Prototype banner.....	84
Gambar 4.47 Prototype backdrop.....	84
Gambar 4.48 Testing Surface.....	86
Gambar 4.49 Testing Usability.....	88
Gambar 4.50 Feedback capture matrix.....	89
Gambar 4.51 Design master final.....	91
Gambar 4.52 Final desain box.....	91
Gambar 4.53 Final desain kerangka box.....	92
Gambar 4.54 Final desain susunan dalam box.....	92
Gambar 4.55 Final desain isi dan grid <i>handbook</i>	93
Gambar 4.56 Final desain susunan istar dalam handbook.....	94
Gambar 4.57 Final desain keseluruhan isi handbook.....	95
Gambar 4.58 Final desain Tumbler.....	95
Gambar 4.59 Final desain sampul notebook.....	96
Gambar 4.60 Final desain Backdrop.....	97
Gambar 4.61 Final desain Banner.....	97
Gambar 4.62 Final desain poster.....	98
Gambar 4.63 Final desain template presentasi.....	98
Tabel 4.1 Ukuran visual seluruh media.....	98
Gambar 4.63 Unity.....	99
Gambar 4.64 Balance.....	100
Gambar 4.65 Emphasis cover handbook.....	101
Gambar 4.66 Emphasis box.....	101
Gambar 4.67 Emphasis poster.....	102
Gambar 4.68 Emphasis box.....	102
Gambar 4.69 Emphasis backdrop.....	103
Gambar 4.70 Emphasis Template presentasi.....	103
Gambar 4.71 Rhythm.....	104
Gambar 4.72 Rhythm cover handbook.....	104



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Gambar 4.73 Rhythm Poster digital.....	104
Gambar 4.74 Rhythm Template Presentasi.....	105
Tabel 4.2 Spesifikasi Produksi.....	105
Sumber : Hasil survey percetakan.....	106





Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT.....	51
Tabel 3.2 Arahan kreatif.....	52
Tabel 4.1 Ukuran visual seluruh media.....	96
Tabel 4.2 Spesifikasi Produksi.....	103





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

1. Transkrip Wawancara
2. Hasil Kuesioner
3. Dokumentasi Riset
4. Logbook Bimbingan TA
5. Hasil Cek Turnitin 6. Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kementerian Perindustrian Republik Indonesia mencantumkan industri petrokimia dalam *roadmap Making Indonesia 4.0*. Transformasi menuju Industri 4.0 menuntut penguatan teknologi digital serta pemanfaatan sistem berbasis data dalam operasional industri. Perubahan ini menyebabkan terjadinya pergeseran kebutuhan kompetensi dalam industri. Dalam kondisi tersebut, regenerasi sumber daya manusia menjadi kebutuhan strategis bagi perusahaan untuk memastikan keberlanjutan kompetensi. Regenerasi dalam konteks ini tidak sekedar pergantian tenaga kerja, melainkan proses integrasi generasi baru ke dalam sistem industri yang telah memiliki kultur, standar operasional, serta nilai organisasi. Agar regenerasi berjalan efektif, Karyawan baru memerlukan proses adaptasi yang terstruktur dalam berbagai aspek mencakup pemahaman terhadap budaya kerja dan identitas perusahaan secara menyeluruh.

Perusahaan memfasilitasi proses adaptasi melalui tahap orientasi atau *onboarding* kepada generasi baru. Tahap ini menjadi fase awal yang menentukan keberhasilan adaptasi karyawan baru. Pengalaman awal (*first impression*) diketahui berperan penting dalam membentuk cara individu memaknai lingkungan kerja sejak awal bergabung (Brian W et al., 2022).

Melalui kegiatan orientasi atau *onboarding*, karyawan baru tidak hanya diperkenalkan pada nilai dan budaya perusahaan, tetapi juga diberikan pengalaman awal yang membantu mereka memahami lingkungan kerja, sistem organisasi, serta identitas perusahaan. Orientasi yang efektif turut berkontribusi dalam meningkatkan produktivitas sekaligus mengurangi potensi terjadinya *turnover* di tahap awal masa kerja (Mosquera & Soares, 2025). Dalam praktiknya, orientasi tidak hanya dilakukan dalam bentuk penyampaian materi administratif, tetapi dapat dikemas dalam bentuk sebuah acara (*event*) yang dirancang secara



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

sistematis agar mampu membangun pengalaman yang lebih interaktif dan komunikatif.

Dalam penyelenggaraan orientasi berbasis acara, dibutuhkan berbagai media pendukung untuk memastikan pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif. Media tersebut dikenal sebagai *event collateral*. Seluruh perangkat komunikasi visual dan fisik yang mendukung jalannya acara, seperti buku panduan orientasi, ID card, signage, presentasi visual, backdrop, merchandise, hingga materi digital pendukung. Desain pada *event collateral* berperan dalam menyederhanakan informasi, membangun konsistensi pesan, serta menciptakan kesinambungan antara identitas perusahaan dan pengalaman visual yang diterima karyawan baru (Sunarya et al., 2016).

PT Chandra Asri Pacific Tbk merupakan perusahaan petrokimia terintegrasi terbesar di Indonesia. Sebagai perusahaan yang terdampak langsung oleh transformasi Industri 4.0, perusahaan ini menghadapi kebutuhan penguatan kompetensi serta regenerasi sumber daya manusia yang berkelanjutan. Untuk itu, perusahaan merancang *Graduate Development Program (GDP)* atau *ASPIRE* sebagai program pengembangan talenta muda yang akan diluncurkan pada tahun 2026. Sebagai program baru, GDP dilengkapi dengan kegiatan *onboarding* yang dirancang lebih interaktif untuk membantu peserta mengenal budaya kerja, nilai perusahaan, serta lingkungan profesional perusahaan sejak awal bergabung. *Onboarding GDP* dikemas dalam bentuk acara yang menekankan pengalaman peserta sebagai bagian dari proses pembelajaran dan adaptasi. Agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif dan memberikan pengalaman berkesan, diperlukan media komunikasi visual berupa *event collateral* yang mampu mendukung penyampaian identitas perusahaan secara konsisten. Kebutuhan media visual seperti *event collateral* semakin relevan mengingat peserta GDP berasal dari generasi muda yang cenderung lebih responsif terhadap informasi yang disampaikan melalui pengalaman visual dan interaktif (Azman et al., 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan pentingnya proses onboarding terhadap kinerja dan retensi karyawan, seperti yang dikemukakan oleh Patel & Mohanty (2023) bahwa onboarding yang efektif dapat meningkatkan



© 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

keterlibatan, kepuasan kerja, serta keberlanjutan karyawan dalam organisasi. Pembahasan mengenai perancangan *event collateral* dalam proses *onboarding* masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada aspek psikologis, seperti yang dilakukan oleh Paulus (2023) yang meninjau *onboarding* melalui pendekatan psikologi komunikasi dan proses penyesuaian individu. Oleh karena itu, masih terdapat peluang pembahasan yang menghubungkan strategi *onboarding* dengan pendekatan desain komunikasi visual, khususnya dalam perancangan media *event collateral* sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih efektif.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan Perancangan *Event Collateral* Sebagai Media Internal *Branding* pada *Onboarding Graduate Development Program (GDP)*. Pendekatan ini diharapkan mampu membangun *awareness* terhadap identitas perusahaan, memperkuat konsistensi pesan, serta menciptakan pengalaman awal yang lebih bermakna dan selaras dengan karakter generasi muda peserta *Graduate Development Program*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah dari media pendukung proses *onboarding* untuk *Graduate Development Program (GDP)* adalah :

1. Bagaimana proses perancangan *event collateral* sebagai media pendukung acara *onboarding graduate development program (GDP)* PT Chandra Asri Pacific Tbk yang mampu menciptakan *first impression* yang positif serta memperkenalkan identitas perusahaan kepada target audiens?
2. Bagaimana menerapkan teori desain grafis pada perancangan *Event Collateral Graduate Development Program* agar mudah dipahami target audiens ?



Hak Cipta :

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

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Untuk menjaga fokus dan kejelasan arah perancangan, maka diperlukan batasan yang menjadi acuan dalam penelitian ini. Ruang lingkup pembahasan meliputi:

1. Media yang dirancang, yaitu *event collateral* yang digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan *onboarding Graduate Development Program* (GDP).
2. Landasan teori yang digunakan, meliputi teori *branding*, teori *event collateral*, teori desain, prinsip desain grafis dan metode *design thinking*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah:

1. Melakukan proses perancangan *Event Collateral* sebagai media pendukung *onboarding* peserta *Graduate Development Program* (GDP) yang mampu menciptakan *first impression* yang positif serta memperkenalkan identitas perusahaan kepada target audiens.
2. Menerapkan teori desain grafis dalam perancangan *Event Collateral Graduate Development Program* (GDP) agar mudah dipahami target audiens.

b. Manfaat

Manfaat dari perancangan ini terdiri dari tiga sisi yaitu :

1. Manfaat untuk Klien

Memberikan desain berupa *Event Collateral* yang terstruktur dan konsisten untuk mendukung efektivitas proses *Onboarding Graduate Development Program*.

2. Manfaat untuk Ilmu Pengetahuan

Menambah referensi dan kajian dalam bidang desain grafis, khususnya terkait perancangan *Event Collateral* sebagai media



Hak Cipta :

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

internal branding dalam konteks *onboarding* dan pengembangan sumber daya manusia di industri.

3. Manfaat Praktis dalam Bidang Desain Grafis

Menjadi acuan praktis dalam proses perancangan media pendukung acara, serta memperluas penerapan desain grafis dalam konteks korporasi dan manajemen sumber daya manusia.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Laporan tugas akhir Perancangan *Event Collateral* sebagai media internal branding pada *onboarding graduate development program* (GDP) PT Chandra Asri Pacific TBK dimulai dengan bagian pendahuluan yang berisi latar belakang perancangan proyek ini serta permasalahan utama yang terjadi. Dilanjutkan dengan ruang lingkup pembahasan serta manfaat dan tujuan proyek. Tidak hanya itu, bab ini juga akan membahas mengenai sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini memuat teori yang menjadi landasan perancangan *event collateral* pada kegiatan *onboarding Graduate Development Program*. Pembahasan dimulai dari konsep *branding* yang mengarah pada internal branding dan *brand awareness*. Selanjutnya dibahas *event collateral* sebagai media komunikasi, serta peran desain grafis yang meliputi warna, tipografi, layout, dan gambar. Bab ini juga dilengkapi dengan prinsip-prinsip desain grafis sebagai acuan dalam menghasilkan desain yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan identitas visual perusahaan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam proses perancangan *event collateral* sebagai media internal branding pada kegiatan *onboarding Graduate Development Program* (GDP) di PT



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Chandra Asri Pacific Tbk. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking*, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Selain itu, pada bab ini juga dijelaskan hasil riset yang menjadi dasar dalam proses perancangan, yang meliputi profil perusahaan (*client profile*), pemahaman mengenai program *Graduate Development Program (product knowledge)*, analisis kebutuhan pengguna (*user insight*), serta analisis strategis seperti SWOT. Hasil riset tersebut digunakan untuk merumuskan konsep perancangan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan serta karakteristik peserta onboarding.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil perancangan yang diawali dengan mindmap dan moodboard. Dilanjutkan dengan pengembangan konsep visual, perancangan desain, dan penerapan desain pada media *event collateral* pendukung acara *onboarding*. Dalam bab ini juga akan dijelaskan hasil *testing* yang didapat sehingga menghasilkan FAW.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan hasil perancangan *event collateral* yang telah dilakukan, temuan baru dan kesulitan dalam proses pengerjaan sehingga dapat menghasilkan saran terhadap penelitian selanjutnya.

Hak Cipta :

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

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. proses perancangan ini dilakukan dengan mengaplikasikan metode *design thinking* yang meliputi tahapan *empathize* melalui wawancara dan pengumpulan data, *define* melalui analisis permasalahan sehingga menciptakan strategi desain, *ideate* melalui penentuan konsep dan pembuatan sketsa manual, *prototype* melalui digitalisasi desain serta pembuatan prototipe agar desain dapat diuji, dan testing melalui proses pengujian serta evaluasi desain untuk menghasilkan *event collateral* sebagai media pendukung internal branding pada onboarding Graduate Development Program (GDP) PT Chandra Asri Pacific Tbk. Hasil pengujian atau *testing* menunjukkan konsep visual *Journey through eco circular* berhasil diterjemahkan melalui ilustrasi, warna, dan tata letak yang merepresentasikan perjalanan pengolahan bahan pada Chandra asri pacific. Selain itu, *event collateral* yang dirancang mampu memberikan kesan pertama yang positif kepada target audiens. Penggunaan dua metode pengujian, yaitu *testing surface* dan *testing usability*, memungkinkan proses evaluasi dilakukan secara lebih menyeluruh sehingga hasil perancangan efektif dan sesuai dengan kebutuhan target audiens. Namun, implementasi secara nyata ke acara *onboarding* belum dilakukan karena *timeline onboarding* dan pembukaan program diundur sehingga *testing* hanya dilakukan pada target audiens yang memang berpotensi menjadi peserta *graduate development program* (GDP). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penyusunan dan penyampaian daftar pertanyaan sebelum proses testing perlu dilakukan agar wawancara berlangsung lebih



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

terarah dan efisien. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa partisipan yang baru mengajukan pertanyaan yang ditanyakan pewawancara selama sesi wawancara berlangsung, sehingga pembahasan menjadi kurang fokus dan waktu pelaksanaan menjadi lebih lama. Oleh karena itu, penyampaian panduan pertanyaan di awal dapat membantu partisipan memahami tujuan pengujian serta menghasilkan umpan balik yang lebih relevan dengan kebutuhan penelitian.

2. Menerapkan prinsip-prinsip desain grafis yang telah dijabarkan pada Bab empat dalam perancangan *Event Collateral*, seperti keseimbangan, penekanan (emphasis), irama (rythm), dan kesatuan (unity), juga penggunaan grid seperti column dan rule of third, tipografi, warna, dan ilustrasi sehingga sesuai dengan visual yang ingin dikomunikasikan perusahaan. Prinsip desain terutama keseimbangan sangat berguna untuk mempermudah menyusun tata letak elemen visual dalam desain berbagai media *event collateral* dan menentukan alur baca sehingga dapat menghasilkan penekanan juga.

5.2.Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, disarankan agar *event collateral* yang telah dirancang dapat diimplementasikan secara langsung pada pelaksanaan onboarding Graduate Development Program sehingga efektivitasnya sebagai media internal branding dapat dievaluasi dalam kondisi nyata. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan melakukan pengujian setelah media diimplementasikan pada kegiatan onboarding yang sesungguhnya. Dengan demikian, efektivitas *visual system* yang diterapkan pada event collateral dapat dianalisis secara lebih komprehensif, baik dari aspek komunikasi visual, pengalaman pengguna, maupun kontribusinya terhadap keberhasilan program internal branding perusahaan.



Hak Cipta :

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

DAFTAR REFERENSI

- Anderson, J., & Angela, S. J. (2022). *ELEMEN VISUAL PADA INFOGRAFIS: STUDI INFOGRAFIS KARYA MAHASISWA MATA KULIAH IDENTITAS MEREK*. Prosiding Seri Seminar Nasional UNTAR. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/pserina.v2i1.18515>
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout* (1st ed.).PNJ Press.
- Anggraeni, I., & Putri, K. Y. S. (2022). PENGARUH KOMUNIKASI ENDORSER PADA MEDIA INSTAGRAM TERHADAP BRAND AWARENESS. *Jurnal Common*, 6(1), 32–42. <https://doi.org/10.34010/common.v6i1.7059>
- Arya, N., Saraswat, S., & Lal, S. P. (2023). *Understanding the Assessment Methods for Readability and Legibility in Typography: A Systematic Review*. *Biological Forum – An International Journal*.
- Astriani, D., Susilo, H., Suwono, H., Lukiat, B., & Purnomo, A. R. (2020). Mind Mapping in Learning Models: A Tool to Improve Student Metacognitive Skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(06), 4. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i06.12657>
- Azman, M. N., Anom, M., Rashid, A., Rosnita, I., Aziz, M. F. A., Artikah, S., & Saad, M. (2021). *Predicting Preferred Learning Styles on Teaching Approaches Among Gen Z Visual Learner*. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*.
- Bangun, D. A. (2023). *Dasar Dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain Yang Konseptual* (1st ed.).PNJ Press.
- Brian W, S., T, H., & Gong, B. (2022). *First impression effects in organizational psychology*. *Journal of Applied Psychology, Vol 107*(3).
- Dewi, A. P., & Valentina, A. (2026). Perancangan Komunikasi Visual Event Collateral Berbasis Tema pada Perusahaan yang Bergerak di Industri Golf. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 26(1), 56–66. <https://doi.org/10.9744/nirmana.26.1.56-66>
- Enrieco, E., Ronda, A. M., & Alifahmi, H. (2023). MESSAGE DESIGN LOGIC PRODUKSI KARYA FOTOGRAFI: (KAJIAN SEMIOTIKA SOSIAL KARYA FOTOGRAFER ULLY ZOELKARNAIN). *EKSPRESI DAN PERSEPSI: JURNAL ILMU KOMUNIKASI*, 6(2), 328–348. <https://doi.org/10.33822/jep.v6i2.5497>



Hak Cipta :

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

- Gonca Türk. (2023). Illustration as a Communication System: A Theoretical and Integrated Review of Visual Meaning Generation in Graphic Design. *Review of Communication Research*, 11, 240–290. <https://doi.org/10.52152/RCR.V11.129>
- Gulmira, K. (2023). THE PROBLEM OF BRANDING AND MARKETING IN THE FIELD OF TOURISM IN UZBEKISTAN. *MANAGEMENT REVIEW*, 12(01).
- Lucky, A. (2025). The Psychology of Color in Branding and Marketing. *NEWPORT INTERNATIONAL JOURNAL OF RESEARCH IN EDUCATION*, 5(2), 58–65. <https://doi.org/10.59298/NIJRE/2025/525865>
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics* (Second edition, revised and expanded). Princeton Architectural Press ; Maryland Institute College of Art.
- Mcdonagh, D., & Storer, I. (2015). *Mood Boards as a Design Catalyst and Resource: Researching an Under-Researched Area. The Design Journal*.
- Mosquera, P., & Soares, M. E. (2025). Onboarding: A key to employee retention and workplace well-being. *Review of Managerial Science*, 19(12), 3687–3711. <https://doi.org/10.1007/s11846-025-00864-3>
- Patel, P., & Mohanty, R. (2023). *Trends in Onboarding Improve the Employee Retention: An In-depth Literature Review. Journal of Applied Management*, 15(1).
- Paulus, P. (2023). Effective Onboarding and Socialization Tactics: A Communication Psychology Approach to Human Resource Management. *Golden Ratio of Mapping Idea and Literature Format*, 3(1), 23–34. <https://doi.org/10.52970/grmilf.v3i1.353>
- Pettersson, R. (2024). *Graphic Design*. Institute for Infology.
- Putrianto, N. K. (2022). Penentuan Format Penulisan Laporan Ilmiah yang Ergonomis pada Media Kertas untuk Mengefisienkan Penggunaan Kertas. (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Ma Chung Malang). *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 11(2), 191–200. <https://doi.org/10.26593/jrsi.v11i2.5663.191-200>
- Sunarya, L., Rositarini, D., & Andriyanti, R. (2016). Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Penunjang Informasi Pada Event RAKER XII Perguruan Tinggi Raharja. *CICES*, 2(1), 76–86. <https://doi.org/10.33050/cices.v2i1.211>
- Triyono, T., Salahuddin, K., & Setiawan, H. (2017). DESAIN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENUNJANG EVENT WISUDA. *CCIT Journal*, 10(1), 98–113. <https://doi.org/10.33050/ccit.v10i1.524>
- Wei, Z. (2022). Impact of Organizational Brand-Building Strategies on Organizational



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Brand Equity: A Moderating Role of Brand-Oriented Leadership. *Frontiers in Psychology*, 13, 919054. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.919054>

WEINGERL, P., & JAVORŠEK, D. (2018). Theory of Colour Harmony and Its Application. *Tehnicki Vjesnik - Technical Gazette*, 25(4). <https://doi.org/10.17559/TV-20170316092852>

Zainudin, A. (2021). *TIPOGRAFI* (1st ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.

Zhang, R., Wu, Y., & Ye, C. (2022). Promoting the Brand Inside: The Conceptualization of Nonprofit Internal Branding and Its Relationship With Employees' Brand Performance. *Frontiers in Psychology*, 13, 722057. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.722057>



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

LAMPIRAN

TRANSKRIP WAWANCARA *CLIENT*

Dilakukan Offline Pada Siang hari di ruang rapat HO Chandra Asri

Tanggal : 10 Maret 2026

Waktu & Tempat : Siang hari, ruang rapat *house office* Chandra Asri

N : Nafilati Nazma (Penulis)

I : Ibu Karenita (Narasumber), Section Manager CTM

N : Selamat siang Ibu, sebelumnya perkenalkan nama saya Nafilati Nazma saya dari Politeknik Negeri Jakarta. Disini saya mau mewawancara terkait profil client. Pertama boleh perkenalkan nama ibu, jabatan, lalu di perusahaan mana ibu sekarang.

I : Oke, terimakasih salam kenal nafi. Perkenalkan nama saya Karenita saya biasa dipanggil kare, saya sekarang bekerja di Chandra Asri Group. Posisi saya sendiri ada di Culture & Talent Management Section. Jadi sebenarnya secara overall section kami itu meng cover tentang internalisasi culture and bagaimana kita me manage berbagai talent yang ada. Jadi ya including developmentnya, kemudian juga turunan program program dari talent mapping.

N : Oke, terimakasih kak, eh kalau boleh tahu nih Perusahaan pt Chandra asri itu berdiri di tahun berapa ya kak, dan bagaimana sih awal Perusahaan ini berdiri.

I : Oke, jadi sebenrnya kita berdiri sekitar tahun 1992, jadi umurnya udah 33 tahun ++ nah kita tuh sebenarnya cikal bakal kita berdiri sampai sekarang, menjadi pionir nafta cracker di Indonesia. Jadi kita, industrinya itu petrochemical bias akita sebutnya. Jai, kita bergerak di management ataupun me manage terkait dengan petrokimia.

N : Oke, berarti ruang lingkupnya itu sendiri di petrochemical ya bu ?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

I : Betul

N : Terus dengan perkembangan yang ada, boleh dijelasin ga visi misi Perusahaan atau saya bisa lihat Dimana kah?

I : Oke bisa bisa, nanti mungkin saya bisa share aja ya, mungkin sedikit cerita, mulai tahun 2024 kita berkembang luar biasa, bahkan di 2024 itu kita berubah hamper dua kali secara garis besar, nanti each worknya kita akan sharing. Tapi mungkin apa yang kita share adalah kita ingin menjadi top of mind para customer lah pada petrochemical industry. Dan yang kedua yang mau kita share adalah dulu kita tuh banyak bergerak di sektor petrochemical, sekarang kita sudah masuk ke sektor energi dan infrastruktur melalui mercure acqusision yang kita lakukan ke beberapa company atau kita build internal company company baru.

N : Ngomongin soal customer nih Bu, overall target customer di Perusahaan ini sebenarnya itu apa sih?

I : Oke, mungkin kalau kita ngomongin customer secara bisnis, company kami tuh lebih ke b2b. Jadi bagaimana kita memenuhi pasokan atau supply terkait turunan produk petrokimia. Butadiene, kemudian monomer, polymer, dll termasuk industry plastic gitu ya. Tapi diluar itu semua kalau saya mendefinisikan customer, setiap fungsi di dalam internal itu mempunyai customer yang berbeda beda. Kalau tadikan misalnya, operation. Operation itu kan customernya berarti dia orang sales ya sebagai garda terdepan kita menjual produk. Beda lagi sama HR nih, kalau HR customernya itu pasti karyawan internal dan juga mungkin stakeholder sekelilingnya yang mungkin harus kita serve lah ya sebagai fungsi HR itu sendiri.

N :Oke siap, kalau ngomongin tentang divisi yang ibu sekarang jalanin nih, boleh sebutkan ga salah satu program yang akan dibuat di tahun ini.

I : Oke, nah tadi tuh kenapa aku menyasar terkait dengan HR karena tadi HR sendiri kan sebenarnya client terbesar kita karyawan, tapi sebenrnya diluar itu



© 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

semua kita punya tanggung jawab untuk memastikan “the person in the right role” gitu ya kurang lebih. Nah salah satu program besar yang akan kita jalankan tahun ini adalah. Hmm kita tuh, dengan bisnis yang sedemikian rupa dengan demografi yang ada kita selalu ada pemenuhan karyawan atau pipeline. Terkait dengan power planning yang ada gitu ya. Nah salah satu program besaran kita tahun ini adalah, kita pengen mengadakan graduate development program secara besaran. Jadi, recruitmentnya itu kita buat sangat berbeda dari tahun tahun sebelumnya. Kita belum pernah melakukan ini sebelumnya Dimana kita mau merekrut generasi-generasi muda yang memang match gitu ya secara kompetensi, profile dan etitut nya dengan kondisi atau kebutuhan kantor kita.

N : oke siap, kalau misalnya disimpulkan ini menjadi talent pipeline untuk regenerasi ya bu?

I : BETUL, kita sebutnya sebagai aspire program.

N : ee boleh dijelaskan ga target audiens aspire program secara spesifik itu apa sih?

I : Oke mungkin oertama target spesifiknya itu, fresh graduate pastinya. Fresh Graduate ++ juga masih bisa lah ya, ga yang bener bener harus banget lulus gitu. Intinya adalah orang orang yang secara skill, attitude bisa sesuai dengan kebutuhan kita dan secara bibitnya itu sudah cukup untuk kita bisa develop sedemikian rupa. Jadi pertama fresh graduate, dengan selected skill knowledge dan attitude yang sudah kita define kemudian mereka mereka ini kita lakukan intervensi melalui program development yang sedemikian rupa supaya mereka itu bisa menjadi pipeline dari needs kita sesuai kebutuhan bisnis keseluruhan.

N : Oke siap, dari yang saya dengerkan tadi eee proses inikan baru banget ya, boleh tau ga sib u, onboarding sebelumnya itu bagaimana?

I : Oke, jadi, mungkin sedikit. Kalau misalnya onboarding kan kita ada proses recruitment, recruitment kita yang dulu tuh sebenarnya ibaratnya lebih



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

kalau belanja itu ada rentengan gitu. Nah jadi kita recrute sesuai dengan kebutuhan, jadi tidak ada sample khusus. Nah setiap onboarding itu pastikan massagenya itu adalah mengenalkan lah terkait dengan bagaimana organisasi kita, mulai dari value, visi misi, dan yang lain lain supaya mereka mengenal begini, supaya ibaratnya kan ga kenal maka kenalan gitu ya, jadi dalam suatu onboarding, tujuan besarnya itu seperti itu. Kemudian dia harus mengetahui lah basic bisnis proses itu yang ada di internal kita apa. Supaya seenggaknya dia tuh ngerti posisi dia tuh apa meaningnya apa, maknanya apa. Kemudian kita akan bekali juga basic terkait dengan posisi ataupun role yang akan diemban, nah tapi tadi, prosesnya itu rentengan karena prosesnya kalau ada recruitment kita coba pulling sekitar 10 atau 20 orang aja gitu ya dan itu biasanya dari layering yang berbeda beda. Mereka akan masuk ke kantor melalui program regular yang terpisah pisah, begitu yaa. Nah sekarang, Ketika kita ada GDP, kita merasa ada needs yang lebih dan ini juga sebenarnya cikal bakal untuk standarisasi onboarding kita berikutnya karena ibaratnya itu onboarding kalau kita masuk rumah itu kan pintu pertama ya yang kita masukin gitu ya. Ibaratnya atau harapannya ini menjadi eksperiens yang sangat menyenangkan dan kalau kita ngomongin onboarding itu sebenarnya memang secara fisik itu akan bermula Ketika day 1, tapi sebenarnya lebih dari itu. Ada pre onboarding program Ketika mereka mengenal, kemudian ada side activity. Jadi harapannya, onboarding yang kemarin itu yang masih sedikit itu ya, sekarang ini menjadi onboarding yang punya satu rangkaian experience yang berbeda untuk siapapun karyawan baru kita agar mereka merasa ini adalah Perusahaan yang tepat untuk mereka join lah ya, jadi itu sangat kritikal banget nih untuk yang onboarding terbaru sebagai perbaikan dari onboarding yang lama.

N : Oke siap, untuk onboarding yang lama itu lebih ke materi atau gimana bu?

I : Betul, lebih banyak ke materi, jadi kita tuh bener bener kayak.. mereka tuh sebenarnya sebelumnya pre onboarding udah ada kayak disapa by email, hari pertama kita sambut kemudian mereka langsung masuk kelas, jadi kayak ada presentasi dari tadi ya side of content lah yang akan kita display. Tapi setelah kita



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

liat kan, ibaratnya itu kayak dalam periode sangat pendek, mereka harus mendapat semua informasi kan padat banget gitu ya, yang kedua itu Ketika masuk ya mereka kan pastinya juga ada harapan kita nih ya eeh, ada hal hal yang menjadi buku panduan atau pegangan nih Ketika mereka masuk onboarding gitu ya, yang sekarang itu mereka bener bener Cuma, dating, masuk kelas, mereka catet dibuku masing-masing, nah jadi itu praktikel yang kita lakukan sekarang dan apa improvement yang terbayang dari kita adalah mereka punya eksperiens yang bekerlanjutan, terus ada seenggaknya panduan panduan yang disebut sebut sebagai tool kit kali ya untuk bisa menjadi bekal mereka untuk mengawali pengalaman mereka.

N : Oke berarti sebelumnya belum ada tool kit ya?

I : Belum belum ada sama sekali.

N : Lalu, sebenarnya nih GDP ini perlu ga sih bu desain atau gimana?

I : Perlu banget menurutku, karena perbaikan yang kebayang bagi kita kan mengadakan suatu tool untuk menjadi bekal mereka at least mempermudah mereka mengawali perjalanan di GDP. Karena bagi kami desain itu akan mempengaruhi at least kan ada indra yang... indra kita kan banyak ya, ada indra dari mata, sentuhan, dari suara dan lain lain. Sesimple dulunya nih ya, dulu materi presentasi kit aitu tidak di standarisasi, sekarang kita mulai standarisasi. Itu awal cikal bakal kita desain. Dengan pemikiran tadi improvement terkait dengan tool kit harapannya bisa di embed di prosesnya, secara corporate kita udah punya corporate color code, kita udah punya guideline, dll. Jadi hal hal itu kalau misalnya tidak di embedkan menjadi desain yang bermakna itu menurut saya saying banget. Tool kit itu menurut saya cukup dari kontennya saja tapi bagaimana visualisasinya, filosofinya, maknanya, jadi gak yang, kita kasih toolit yang penting kita banyak. ada filosofi, ada maknanya. Gaada jalur ceritanya apa yang di dalam toolkit itu menurutku juga perlu yah nilainya. Jadi desain menurut saya perlu banget sih untuk bisa menyatukan tema, image nya yang berasa itu makin dapett.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

N : oke siap, kalau untuk guideline nih bu, ada ga sih ketentuan dari Perusahaan, harus mencantumkan logo kah, harus warna yang sama kah.

I : Ada sih sebenarnya gini, dibilang ngatur banget engga, khusus di gdp ini kan generasi generasi muda gitu kan target market kita, jadi harapannya sih desain desain yang fungsional, tapi da filosofisnya juga gitu. Kita punya color guideline, kita punya logo logo yang harus kita masukan, minimal ada logo kantor kita lah ya supaya ketahuan itu punya siapa, kemudian kita juga punya values logo dll. Penempatan color codenya pun kita sudah atur. Tapi diluar itu, desain yang mengharmonisasikan, kita selalu membuka kesempatan untuk ide ide yang segar juga. Kita maunya tuh sesuai karakteristik dari si generasi muda ini. Akan lebih baik lagi desainnya mengandung filosofi yang membuat anak muda tertarik.

N : Selain tool kit ini, kita membutuhkan desain desain apa saja ya?

I : Kalau bayangan kami, pertama kali pastinya mereka akan punya tool kit sebagai pegangan untuk mereka, tapi di luar itu semua, standar itu semua, bisa welcoming page Ketika mereka baru masuk. Sebelum onboarding in ikan ada kegiatan kita yang ke kampus-kampus, kami sih kebayangannya setidaknya ada benang merah pada visual itu semua sampai onboarding, supaya merasakan feel yang sama, dari colornya, ataupun dari massagenya. Ada lagi mungkin se simple, power point yang mereka lihat, kemudian bagaimana penempatan media media publikasi lainnya Ketika mereka masuk gitu ya keruangan itu, harapannya bis a kita create sedemikian rupa juga kan.

N : Kalau misalnya kami membuat desain untuk onboarding, untuk GDP ini, Harapan ibu itu bagaimana, apakah peserta akan lebih aware terhadap Perusahaan

I : Lebih aware iya, mungkin karena mereka udah masuk yah, mungkin agar mereka merasa dihargai gitu ya, ibaratnya kalau ada tamu gitu dateng atau keluarga dating ke rumah, punya suguhan yang memang pas gitu ya, itukan membuat dia merasa cepet gitu ya, merasa menjadi bagian dari kita, yang membuat mereka



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

bangga untuk memegang, pake, moto. Mereka merasa dihargai dan nyaman berada di lingkungan kantor kita.

N : Sebenarnya udah seperti itu saja sih bu, terimakasih atas waktunya pada siang hari ini.

TRANSKRIP WAWANCARA TESTING SURFACE

1. Nama : Joshephine Levina
Jabatan : Culture and Talent Management
Umur : 24 Tahun
Waktu & Tempat : Sore hari, Kubik HCM Chandra asri pacific
Tanggal : 18 Juni 2026

Dilihat dari master design atau desain utama, menceritakan tentang apa?

Desain ini menurut aku menceritakan company nya itu sendiri yaitu Chandra asri ya, karena kelihatan dari kamu bikin ada pabriknya trus disini kan emang lokasinya di Pantai ya kalau pabrik kita, trus ada orang orang yang menggunakan seragam. Terus karena ada botol plastic ya dan hijau hijau ini, aku rasa mau ceritakan tentang sustainablenya, elemen greennya.

Tema dari desain ini apa?

Temanya menurut aku,,,kamu lebih mau nunjukin kea rah sustainability atau... lebih kearah eco friendly dan lebih menonjolkan elemen green dari suatu company.

Pilih salah satu master design desain yang paling bagus dan sesuai dengan pesan, dari tiga alternatif desain.

Jujur aku suka banget desain 1 naf, cuman aku jadi mikirnya oh ini report sustainability hehe, trus aku baru baca, eh oh ternyata ini handbook.

Elemen visual apa yang paling membantu untuk memahami pesan tersebut?

Lebih ke botol plastik nya sih, ini kayak lagi ngumpulin sampah gitu kan?

Apakah desain sudah menggambarkan Eco circular atau proses berkelanjutan?

Menurut aku udah, karena balik lagi dari aku mention diawal aku udah paham sih.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Apakah desain ini terkesan Friendly, modern dan ilustrasi?

Sudah menurutku.

Informasi apa yang pertama kali dilihat pada desain ini?

Sebenarnya aku langsung tertuju ke elemen si orang buang sampah ini, entah kenapa aku baru baca ke tulisannya.

Apakah ada yang perlu ditambahkan untuk desain ini?

Hmm, mungkin..sebenarnya untuk sustainable sama greenya itu sudah dapet, cuman mungkin aku takutnya akan terjadi miss leading, karena kan Chandra asri tuh bikinnya biji plastik, jadi takutnya ngiranya yang diproduksi kita itu botol plastic, padahal kita produksinya biji plastik, soalnya kalau orang orang denger Chandra asri pun kayaknya gatau produknya hahahaha. Sama ikon daur ulang nya sih

2. **Nama : Hendri maulana azwar**

Jabatan : Technical management officer

Umur : 23 Tahun

Waktu & Tempat : Sore hari, Kubik HCM Chandra asri pacific

Tanggal : 18 Juni 2026

Dilihat dari master design atau desain utama, menceritakan tentang apa?

Kalau itu ada dua, yang pertama itu fokusnya pada pabriknya, lebih ke Chandra asri sih karena kan Chandra asri tuh kan ada logistiknya juga. Trus yang kedua tuh ibaratnya mikirnya kalau secara ga langsung tuh menjaga ekosistem sampah tapi di pabrik, pengolahan sampah di pabrik.

Tema dari desain ini apa?

Pengolahan sampah di Chandra asri

Pilih salah satu master design desain yang paling bagus dan sesuai dengan pesan, dari tiga alternatif desain.

Jawabannya satu sih , karena di satu nih ada ngegambaran pengolahannya trus juga ada pabriknya juga, jadi nyatu dan flow ceritanya keliatan.

Elemen visual apa yang paling membantu untuk memahami pesan tersebut?

Orang dan tempat sampahnya itu.

Apakah desain sudah menggambarkan Eco circular atau proses 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Iya sih sudah, karena memang ada pure sampah sampahnya

Apakah desain ini terkesan Friendly, modern dan ilustrasi?

Sudah sih secara looks.

Informasi apa yang pertama kali dilihat pada desain ini?

Pabriknya, jujur kata kata nya ga ke notice di awal, fokusnya langsung ke tengah.

Apakah ada yang perlu ditambahkan untuk desain ini?

Konteksnya sampah kayak gini tuh, yang dibilang butuh yang Namanya segitiga itu yak? Ikon segitiga, cuman kalau icon itu jujur kurang tau di pabrik itu ada pembagian pilah sampah dan bisa aja dimasukin item item produk Chandra asri.

3. **Nama : Fia**

Jabatan : Talent Development intern

Umur : 24 Tahun

Waktu & Tempat : Pagi hari, Kubik HCM Chandra asri pacific

Tanggal : 18 Juni 2026

Dilihat dari master design atau desain utama, menceritakan tentang apa?

Tentang ini, eco friendly.

Tema dari desain ini apa?

Tema overallnya? Ya tentang ini, eco friendly nya itu sendiri. Kayak in ikan, bagaimana prosesnya mereka gitu loh agar bisa tetep jadi eco friendly

Pilih salah satu master design desain yang paling bagus dan sesuai dengan pesan, dari tiga alternatif desain.

Aku sih antara satu dan dua udah oke secara desain.

Elemen visual apa yang paling membantu untuk memahami pesan tersebut?

Keliatan banget sih, sangat menunjukan tema tema kehijauannya ini, yang kedua dari ilustrasinya ini sangat memvisualisasikannya banget gitu, jadi kayak to the poinya orang naro botol di tong sampah.

Apakah desain sudah menggambarkan Eco circular atau proses berkelanjutan?

Ga sih, belum keliatan, tambahan aja sih di satu pojok Gambaran kayak sirkulasi atau bisa juga recycle, Dimana gitu, kecil aja. Bisa jadi ikon ditambahkan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Apakah desain ini terkesan Friendly, modern dan ilustrasi?

Sudah banget sih, kayak bercerita ya ilustrasinya ada orang lagi ngumpulin botol, terus ke pabrik, lalu di distribusiin sama logistic.

Informasi apa yang pertama kali dilihat pada desain ini?

Yang paling keliatan sih ilustrasinya dulu dibanding tulisannya, langsung menonjol ke orang yang sedang mengumpulkan botol plastic gitu.

Apakah ada yang perlu ditambahkan untuk desain ini?

Udah sih cukup, secara visual cukup tersampaikan sih pesannya.

4. **Nama : Bintang**
Jabatan : HR Operation Officer
Umur : 26 Tahun
Waktu & Tempat : Sore hari, Kubik HCM Chandra asri pacific
Tanggal : 18 Juni 2026

Dilihat dari master design atau desain utama, menceritakan tentang apa?

Kalau dari desainnya ini tuh kan ada pabrik, ada orang, dan ada sampah plastic, mungkin ini menceritakan tentang alur produksi bisa dibilang. Karena kitakan biasanya membuat bahan plastic ya jadi menceritakan produksi di pabrik itu sampai akhirnya digunakan gitu secara sekilas.

Tema dari desain ini apa?

Temanya itu mungkin tentang renewable energy mungkin ya sekilas.

Pilih salah satu master design desain yang paling bagus dan sesuai dengan pesan, dari tiga alternatif desain.

Yang lebih mencerminkan itu yang gambar pertama sih, karena ada gambar kapalnya juga, which is ini lebih merata ada porsinya dan enak dilihat menurut ak. Antara gambar produksinya, gambar kapalnya segala macem, lebih terlihat proporsional dan bercerita aja. Kayak yang aku bilang tadi ada gambar produksi di pabriknya, kemudian ada gambar shippingnya lalu akhirnya digunakan sama orang yang awal tadi.

Elemen visual apa yang paling membantu untuk memahami pesan tersebut?

Gambar orang yang sedang buang sampah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Apakah desain sudah menggambarkan Eco circular atau proses berkelanjutan?

Kalau dari yang tadi aku udah info sih, kelihatan sih, karena disini sudah kelihatan si pabriknya sebagai permulaan, trus disini ada gambar orang yang sedang buang sampah, jadi menurutku ini juga mencerminkan circular industry, gitu sih.

Apakah desain ini terkesan Friendly, modern dan ilustrasi?

Iya, overall sudah terkesan seperti itu.

Informasi apa yang pertama kali dilihat pada desain ini?

Kalau aku lihat ada shipping, kemudian ke kapal, lalu ke pengolahan, kemudian disini kayak ada orang lagi QC dari si produknya ini apakah layak atau engga.

Apakah ada yang perlu ditambahkan untuk desain ini?

sudah aman sih

5. **Nama : Beatrice**
Jabatan : Talent Accoision Intern
Umur : 21 Tahun
Waktu & Tempat : Sore hari, Kubik HCM Chandra asri pacific
Tanggal : 18 Juni 2026

Dilihat dari master design atau desain utama, menceritakan tentang apa?

Kebetulan dari tim aku sekarang ini sangat erat ya kak kaitannya dengan aspire program, sesuai denga napa yang ada di desain. Menceritakan tentang sebuah kehidupan di pabrik ya.

Tema dari desain ini apa?

Kalau bisa dibilang temanya, mungkin temanya kehidupan pabrik sih ya yang merepresentasikan si perusahaannya itu sendiri yaitu Chandra asri.

Pilih salah satu master design desain yang paling bagus dan sesuai dengan pesan, dari tiga alternatif desain.

Kayaknya menurut aku yang ketiga sih, soalnya kalau yang kesatu dan kedua tuh ada botol plastic, aku takut aja sih soalnya kan kita ga produksi botol pastik

Elemen visual apa yang paling membantu untuk memahami pesan tersebut?

Ini sih (menunjuk orang yang sedang memegang papan seperti QS)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Apakah desain sudah menggambarkan Eco circular atau proses berkelanjutan?

Sangat banget, ya sangat banget.

Apakah desain ini terkesan Friendly, modern dan ilustrasi?

Iya menurut saya sudah sih kak

Informasi apa yang pertama kali dilihat pada desain ini?

Aku sih ngeliatnya di judulnya langsung kak, terus lanjut ke orang yang sedang memegang papan ini.

Apakah ada yang perlu ditambahkan untuk desain ini?

Sebenarnya udah cukup sih, atau mungkin supaya orang tidak salah mengira kalau Chandra asri ini bukan B2C yang menjual botol plastic, tapi kita kan hanya menjual bahan mentahnya ya bahan bakunya, mungkin bisa ditambahkan beberapa elemen kayak biji plastic.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

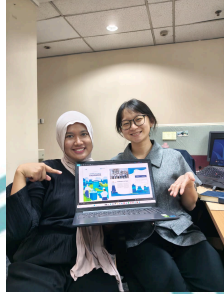


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

DOKUMENTASI RISET

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

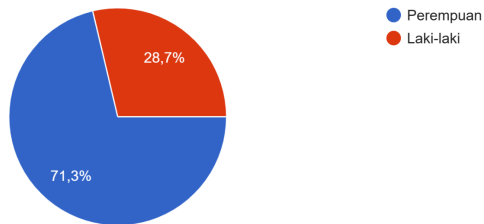
HASIL KUESIONER

Nama
Jika tidak nyaman menggunakan nama lengkap, silahkan tulis nama panggilan

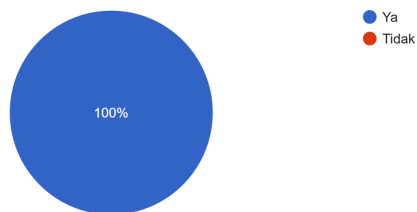
108 jawaban

Rifan
Kaka Adirajasa
Nayla
Triska
Alyssa
Putgin
Gea
Alvaro
Mayang

Jenis Kelamin
108 jawaban



Apakah kamu berusia 21-26 tahun? Jika tidak, mohon untuk tidak melanjutkan pengisian kuesioner
108 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Dari Universitas mana kah dirimu?

108 jawaban

Universitas Negeri Jakarta
universitas andalas
IBI Kesatuan
Universitas Diponegoro
Universitas Sebelas Maret
Universitas Gunadarma
Universitas Gadjah Mada
UB
uin syarif hidayatullah

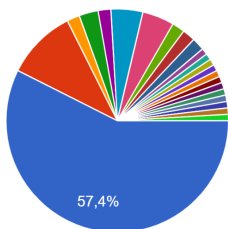
Fakultas

108 jawaban

Ekonomi & Bisnis
ekonomi
Film dan Televisi
Ilmu Sosial dan ilmu Poltik
Ekonomi
ekonomi
Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi
teknologi industri
teknik

Domisili mana?

108 jawaban



● Jakarta
● Depok
● Bandung
● Yogyakarta
● Kota Semarang
● Bekasi
● Bogor
● malang

▲ 1/3 ▼



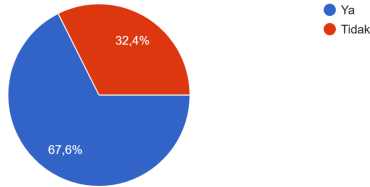
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

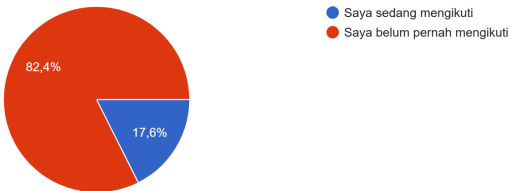
Apakah kamu sudah mengetahui apa itu Graduate development program (GDP)/Management trainee (MT) sebelumnya ?

108 jawaban



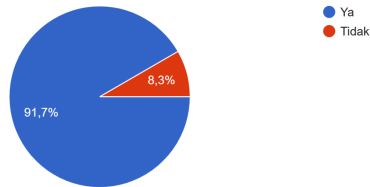
Apakah kamu sudah pernah mengikuti/sedang mengikuti GDP & MT

108 jawaban



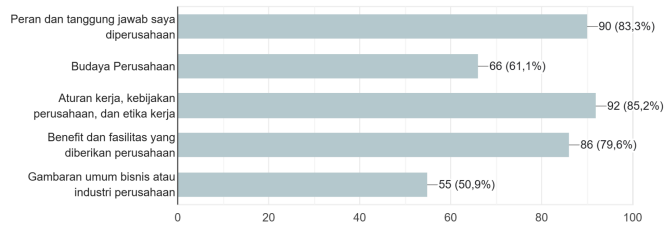
Apakah kamu tertarik mengikuti Graduate development program (GDP)/Management trainee (MT)?

108 jawaban



Ketika pertama kali masuk ke sebuah Perusahaan, informasi apa yang paling kamu ingin ketahui?

108 jawaban





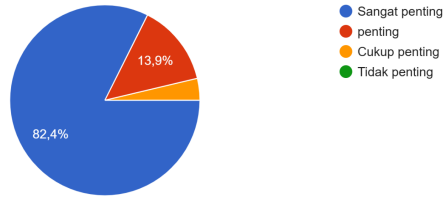
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Menurut kamu, seberapa penting Program Orientasi karyawan baru (Onboarding)?

108 jawaban



Apa yang kamu harapkan ketika masuk ke dalam lingkungan kerja baru yang dapat membantu kamu lebih cepat beradaptasi..

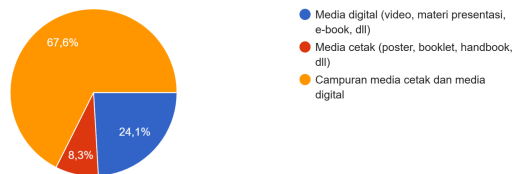
Contoh : Panduan atau onboarding yang membantu memahami sistem dan alur kerja.

108 jawaban

Panduan atau onboarding yang membantu memahami sistem dan alur kerja.
onboarding
Kegiatan onboarding, Panduan perusahaan, dan handbook tutorial software perusahaan
Tentunya pemaparan materi tentang informasi apa aja yg bisa diketahui oleh peserta onboarding, supaya ketika mulai bekerja, adaptasi dengan lingkungan barunya jadi lebih cepat
mentor yang siap membantu dan rekan kerja yang suportif dan positif
Lingkungan kerja yang suportif, komunikasi yang jelas, dan arahan yang terstruktur agar saya bisa cepat memahami tugas dan budaya kerja.
Diberikan pemahaman tentang job desc dan lingkungan kerja
Rekan kerja yang informatif dan senior yang dapat membimbing saya agar cepat memahami alur kerja

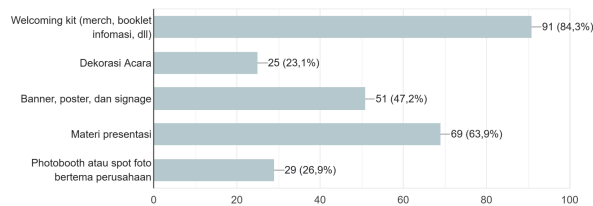
Jenis media apa yang menurut kamu paling membantu untuk lebih memahami informasi tentang Perusahaan?

108 jawaban



Jika kamu mengikuti Program Orientasi karyawan baru (Onboarding) di sebuah Perusahaan, media apa yang paling menarik untuk kamu?

108 jawaban





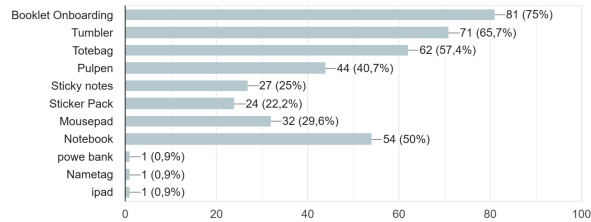
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Jika kamu menerima welcoming kit dari sebuah perusahaan saat pertama kali bergabung, barang atau perlengkapan seperti apa yang menurut kamu ...at Program Orientasi karyawan baru (Onboarding)

108 jawaban



Apa permasalahan yang sering kamu lihat di dalam sebuah event/acara Onboarding yang biasanya dialami karyawan baru saat pertama kali memahami informasi perusahaan ?

Contoh : bahasa yang tidak konsisten, informasi terlalu banyak, materi terlalu panjang, media penyampaian kurang menarik

88 jawaban

materi terlalu panjang

Materi yang terlalu kompleks, ketidaksiapan pemateri, peserta yang tidak membawa alat tulis untuk mencatat

Tidak terlalu menunjukan identitas visual dari perusahaan tersebut

Alur acara yang tidak jelas, materi terlalu panjang

Informasi yang berlebihan

Belum paham alur

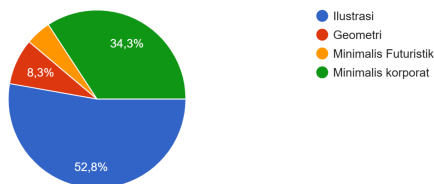
bahasa, sama terlalu formal, banyak materi yang padat

bahasa yang tidak konsisten

desain tidak menarik dan materi yang terlalu banyak

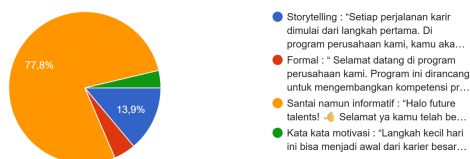
Menurut kamu, tampilan visual seperti apa yang paling menarik untuk Orientasi karyawan baru (Onboarding) perusahaan?

108 jawaban



Menurut kamu, gaya penyampaian seperti apa yang paling menarik?

108 jawaban





LOG BOOK BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Ao Name	Tahap Peneliti an	Materi yang dibahas	Status 1	Tanggal Bimbinga n	Catatan Pembimbing	To-do
 <u>Bimbi ngan ke-1</u>			Done	February 12, 2026	- Pengarahan timeline bimbingan	Menulis bab 1 > latar belakang
 <u>Bimbi ngan ke-2</u>			Done	February 20, 2026	-Acc judul, ubah keseluruhan latar belakang	menulis latar belakang
 <u>Bimbi ngan ke-3</u>		,	Done	February 27, 2026	Revisi keseluruhan latar belakang, rumusan masalah sudah benar, seluruh key visual langsung diganti menjadi event collateral	Menulis ulang latar belakang dengan prespektif yang dijelaskan oleh Bu Anggi
 <u>Bimbi ngan ke-4</u>		...	Done	March 26, 2026	• Acc keseluruhan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup pembahasan, dan sistematika penulisan. • lengkapi bab 2	Melegkapi bab 2

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

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

Aa Name	Tahap Peneliti an	Materi yang dibahas	Status 1	Tanggal Bimbinga n	Catatan Pembimbing	To-do
 Bimbi ngan ke-5		..	Done	March 31, 2026	• perbaikan metode penelitian • acc pertanyaan survey>survey	revisi bab 2 dan penyebaran survey
 Bimbi ngan ke-6			Done	April 9, 2026	• Menambahkan teori mikro dan menghapus beberapa teori seperti titik dan garis	Revisi bab 2 dan lanjut ke penulisan bab 3
 Bimbi ngan ke-7			Done	April 10, 2026	• perbaikan bab 3	perbaikan bab 3 untuk final revisi
 Bimbi ngan ke-8		,	Done	April 14, 2026	Lanjut bab 4	Menyusun mindmap dan moodboard
 Bimbi ngan ke-9			Done	May 7, 2026	Acc mindmap dan moodboard	membuat sketsa digital
 Bimbi ngan ke-10			Done	June 1, 2026	Finalisasi digital	Memperbaiki digital dan menyusun laporan untuk bab 4
 Bimbi ngan ke-11			Done	June 11, 2026	lanjut ke testing surface	Memperbaiki digital dan menyusun laporan bab 4, testing surface

Aa Name	Tahap Peneliti an	Materi yang dibahas	Status 1	Tanggal Bimbinga n	Catatan Pembimbing	To-do
 Bimbi ngan ke-12			Done	July 26, 2026	Lanjut testing usability	menyusun laporan bab 4, membuat dummy dan testing usability
 Bimbi ngan ke-13			Done		Finalisasi bab 4	menyusun bab 4 untuk turnitin



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

HASIL CEK TURNITIN

DG8B_Nafilati nazma_Perancangan event collateral sebagai internal branding pada onboarding graduate development pr...

 Politeknik Negeri Jakarta

Document Details

Submission ID
trn:old::3618:144491929

Submission Date
Jun 29, 2026, 2:47 PM GMT+7

Download Date
Jun 29, 2026, 2:57 PM GMT+7

File Name
DG8B_Nafilati nazma_Perancangan event collateral sebagai internal branding pada onboardingpdf

File Size
44.3 MB

91 Pages
12,570 Words
88,966 Characters

 iThenticate Page 2 of 97 - Integrity Overview

Submission ID trn:old::3618:144491929

8% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

8%  Internet sources
3%  Publications
0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

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

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



Hak Cipta :

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

NAFILATI NAZMA Graphic Designer

nazmanafilati2@gmail.com | [+6287789492741](tel:+6287789492741) | [Nafilati Nazma](#) | [LinkedIn](#) | Central Jakarta, Indonesia.

SUMMARY

With a strong passion for graphic design and academic background in the field, I have gained experience in **social media, motion graphics (Adobe After Effects), video editing (Adobe Premiere Pro & CapCut), and offline store promotional design**. Through collaborative projects with a multinational company such as PT Chandra Asri Pacific Tbk and local small businesses like Cahaya Collections, La Suntu Tastio, and Monty's Kitchen, I have become more adaptable, strengthened my communication and teamwork skills, and developed a strong sense of responsibility. I also contributed to creating **social media content for Lovlov House of Beauty**, where I was responsible for video editing and visual design. In addition, I supported the Offline Sales Center department in developing promotional visual designs for stores, **handling five different brands: Y.O.U, Barenbliss, Lavojoy, Dazzle Me, and Glamfix**. This experience helped me understand each brand's unique identity as well as the marketing strategies they aim to achieve.

EDUCATION

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

JAKARTA, INDONESIA

Bachelor of Graphic Design

Sep 2022 - Present

1st semester GPA : 3.79

2nd semester GPA : 3.89

3rd semester GPA : 3.95

4th semester GPA : 3.92

5th semester GPA : 3.89

6th Semester GPA: 4.00

7th Semester GPA: 4.00

Currently working on my final project.

PROFESSIONAL EXPERIENCE

PT CHANDRA ASRI TBK

JAKARTA, INDONESIA

Culture Activation & Graphic Design Intern (Internship)

Sep, 2025- June 2026

- Supported the CTM Side Manager in creating various internal and external design assets and communication materials related to corporate culture using Canva, Adobe Illustrator, and Adobe Photoshop.
- Designed iSTAR branding materials (the company's core values), including email posters, locker and wall stickers, and banners, ensuring that each design aligned with the required materials and production specifications.
- Contributed to the development of the CA Connect company website by producing the necessary designs and icons using Canva.

HEBE BEAUTY INDONESIA

JAKARTA, INDONESIA

Visual Designer (Internship)

March, 2025 – July, 2025

- Make a promotional materials like posters, wobblers, shelf talkers, and backwall visual using Adobe illustrator and Photoshop.
- Assisted the Human resource (HR) team in creating recruitment posters and banners used at the recent BINUS job fair event using Adobe illustrator.
- Assisted in layout key visuals (KVs) for the brands Barenbliss, Lavojoy, Y.O.U, and Dazzle Me using Adobe photoshop from brand tamplate.