



© 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, pennisan karya ilmiah, pennisan Laporan, pennisan 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

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI PROYEK DESAIN

PERANCANGAN POSTER INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI *BREAKTIME CAFE*



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

Oleh:
ALWAN JIHAD
5017020042

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2021**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

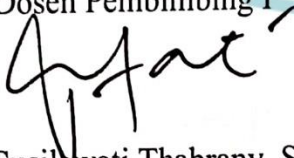
Judul Tugas Akhir : Perancangan Poster Interaktif Sebagai Media Promosi
Breaktime Cafe.
Penulis : Alwan Jihad
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Depok, Agustus 2021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I


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

Dosen Pembimbing II


Moh. Zaenal Abidin Eko M.Si
NIP. 23002015091419750708



LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN POSTER INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PROMOSI *BREAKTIME CAFE*


Oleh:

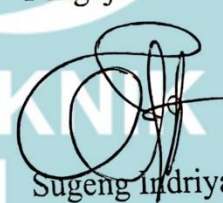
ALWAN JIHAD
5017020042

Disahkan:

Depok, Agustus 2021
Penguji I


Penguji II


Anggi Anggraini, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198503162010122002


Sugeng Indriyanto
NIP. 520000000000000240

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan




Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001

Hak Cipta :

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan Poster Interaktif Sebagai Media Promosi *Breaktime Cafe* 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, [Agustus, 2021]

Yang menyatakan

Alw: 
METERAI TEMPEL
10000
01D59AJXC365084443

Alw: 5017020042



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Media promosi merupakan salah satu strategi penting yang diperlukan sebuah usaha untuk menyampaikan informasi, mengajak, mempengaruhi keputusan dan mengingatkan *audience* kepada sebuah usaha dan produk yang ditawarkan. Untuk itu media promosi yang kuat dibutuhkan khususnya untuk kafe agar dapat bersaing dengan para kompetitornya. Kafe-kafe yang baru merintis usaha dibidang ini salah satunya adalah *Breaktime Cafe* perlu melakukan promosi dengan menggunakan cara yang berbeda sebagai pendekatan. *Breaktime Cafe* belum bisa bersaing dengan kompetitor sehingga konsumen dari *Breaktime Cafe* masih kecil. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan survei melalui kuisioner. Data yang telah diperoleh selanjutnya diolah menjadi *brief* yang kemudian digunakan untuk mendapatkan konsep visual. Proses desain dilakukan dengan dimulai dari proses pembuatan *mindmap* untuk menemukan *key* visual dari arabian, futuristik dan *youthful*, dari *key* visual tersebut dikumpulkan referensi-referensi dalam bentuk *moodboard*. *Mindmap* dan *moodboard* digunakan sebagai acuan dalam membuat sketsa poster interaktif, dari proses sketsa terpilihlah konsep desain dengan tema *fun and playful interactive* yang kemudian disempurnakan dalam bentuk digital. Desain poster interaktif yang telah jadi pun di implementasikan kedalam bentuk *mockup* yang diletakan didalam kafe dan didalam halte sebagai pendekatan yang interaktif kepada konsumen dan calon konsumen. Desain poster interaktif dengan tema *fun and playful interactive* diharapkan dapat membantu *Breaktime Cafe* untuk memunculkan kesan ingin ditampilkan dari *Breaktime Cafe* dan dapat mengajak dan membuat *audience* memilih untuk membeli dan minum kopi di *Breaktime Cafe*.

Kata kunci: Media Promosi, Promosi, Poster Interaktif, Kafe



ABSTRACT

Promotion media is one of the important strategies to convey information and to remind costumers about a certain product. For this reason, promotion media is needed, especially for cafes so it can compete with other competitors. One of the cafes that have just started their business in this field is Breaktime Cafe, which needs to promote its products by using a different way. During its establishment process, Breaktime Cafe only promoted through Instagram with less results. This study uses qualitative research methods with data collection techniques using interviews, observations and surveys through questionnaires. The data obtained were then processed into a brief which is then used to get a visual concept. The design process is carried out by starting from the mindmap making process to find key visuals from arabian, futuristic and millennial, from the key visuals, references are collected in the form of a moodboard. Mindmaps and moodboards are used as a reference in making interaktif poster sketches, from the sketch process a design concept with a fun and playful interactive theme was chosen which was then refined in digital form. The finished interaktif poster design is also implemented in the form of mockups that are placed in cafes and bus stops as an interactive approach to consumers and potential customers. Interaktif poster design with a fun and playful interactive theme is expected to help Breaktime Cafe to create the impression of Breaktime Cafe and can invite and make the audience choose to buy and drink coffee at Breaktime Caf .

Keywords: Promotion Media, Promotion, Interaction Poster, Cafe

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



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 syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang karena berkat limpahan rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan tepat waktu. Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk kelulusan serta memperoleh gelar sarjana di Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari pengarahan serta bimbingan dari berbagai pihak sehingga sampai terselesaikannya proposal tugas akhir ini.maka dari rasa hormat dan terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Sc. H., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta;
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, S.Si, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan;
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Grafis;
4. Ibu Susilawati Thabrany, S.I.Kom, M.Si. selaku pembimbing materi yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini;
5. Bapak Moh. Zaenal Abidin Eko M.Si selaku pembimbing teknis yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini;
6. Eni Sungkar dan Helmy Sudarjat selaku kedua orang tua yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam pengerjaan.
7. Altaf selaku *owner* dari *Breaktime Cafe* yang telah bersedia dan berkenan untuk menjadikan kafe sebagai proyek dalam pembuatan tugas akhir ini;
8. Teman – teman kelas DG8C yang bersama – sama telah melewati kondisi baik maupun buruk serta selalu saling *support* dan saling menguatkan antara satu sama lain;
9. Bonham, Aditya, Faiq, wirdana, James, Sultan, Nurul Fatekha, Zulhan dan Nurnafisah selaku teman – teman dekat yang selalu memberikan bantuan, saran dan selalu memberikan energi positif selama penyusunan proposal tugas akhir ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Tugas akhir ini dibuat dengan sebaik-baiknya, namun masih banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu penulis mengucapkan mohon maaf jika ada salah kata maupun kekurangan dalam tugas akhir ini. Penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membaca ini khususnya bagi yang membutuhkan referensi tentang perancangan media promosi poster interaktif.



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | i |
| LAPORAN TUGAS AKHIR..... | i |
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT..... | v |
| PRAKATA | iv |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB 1..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Ruang Lingkup Pembahasan | 3 |
| 1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan..... | 3 |
| 1.5. Sistematika Penulisan..... | 3 |
| BAB II..... | 5 |
| 2.1. Media Promosi..... | 5 |
| 2.1.1. Iklan | 5 |
| 2.1.2. Poster | 6 |
| 2.1.3. Poster Interaktif..... | 6 |
| 2.2. Ilustrasi | 7 |
| 2.2.1. Pengertian Ilustrasi | 7 |
| 2.2.2. Tujuan Ilustrasi | 7 |
| 2.2.3. Gaya Ilustrasi | 7 |
| 2.4. Teori Gestalt | 12 |
| 2.4.1. Pengertian Gestalt..... | 12 |
| 2.4.2. Dasar-dasar Pembentukan Gestalt | 12 |
| 2.5. Prinsip Desain..... | 14 |



© 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

| | | |
|------------|--|----|
| 2.5.1. | Keseimbangan (<i>Balance</i>)..... | 14 |
| 2.5.2. | Irama (<i>Rhythm</i>) | 14 |
| 2.5.3. | Penekanan/Dominasi (<i>Emphasis</i>) | 14 |
| 2.5.4. | <i>Unity</i> (Kesatuan)..... | 14 |
| 2.6. | Warna | 15 |
| 2.6.1. | Pengertian Warna..... | 15 |
| 2.6.2. | Teori Warna | 15 |
| 2.6.3. | Karakteristik Warna | 16 |
| 2.7. | Tipografi..... | 17 |
| 2.7.1. | Pengertian Tipografi | 17 |
| 2.7.2. | Klarifikasi Tipografi | 17 |
| 2.8. | Layout..... | 18 |
| 2.8.1. | Pengertian Layout | 18 |
| 2.8.2. | Prinsip-prinsip Layout | 18 |
| 2.9. | Metode Riset Desain..... | 21 |
| 2.9.1. | <i>Mindmapping</i> | 21 |
| 2.9.2. | <i>Moodboard</i> | 21 |
| 2.9.3. | Sketsa | 21 |
| 2.9.4. | Proses Digital | 22 |
| 2.9.5. | Implementasi..... | 22 |
| BAB 3..... | | 24 |
| 3.1. | Metode Riset Desain..... | 24 |
| 3.1.1. | <i>Mindmapping</i> | 24 |
| 3.1.2. | <i>Moodboard</i> | 24 |
| 3.1.3. | Sketsa | 24 |
| 3.1.4. | Proses Digital | 24 |
| 3.1.5. | Implementasi..... | 25 |
| 3.2. | Teknik Pengumpulan Data | 25 |
| 3.2.1. | Data Primer | 25 |
| 3.2.2. | Data Sekunder..... | 26 |
| 3.3. | Data dan Fakta | 26 |
| 3.3.1. | Profil Klien | 26 |



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

| | | |
|----------------|-------------------------------|----|
| 3.3.2. | Product Knowledge..... | 27 |
| 3.3.3. | Kopotitor..... | 27 |
| 3.3.4. | Hasil Wawancara..... | 28 |
| 3.3.5. | Positioning..... | 29 |
| 3.3.6. | Consumer Insight..... | 29 |
| 3.4. | Analisis Data dan Fakta..... | 30 |
| 3.4.1. | SWOT..... | 30 |
| 3.5. | Creative Brief..... | 34 |
| BAB IV | | 37 |
| 4.1. | Konsep Visual..... | 37 |
| 4.1.1. | <i>Mindmap</i> | 37 |
| 4.1.2. | Alternatif Konsep..... | 39 |
| 4.1.3. | <i>Moodboard</i> | 40 |
| 4.2. | Proses Desain..... | 42 |
| 4.2.1. | Sketsa <i>Thumbnail</i> | 42 |
| 4.2.2. | Sketsa Halus..... | 44 |
| 4.2.3. | Desain Komprehensif..... | 49 |
| 4.2.4. | Desain Terpilih..... | 54 |
| 4.3. | Media Pendukung..... | 60 |
| 4.3.1. | <i>Standing Banner</i> | 61 |
| 4.3.2. | <i>Flyer</i> | 61 |
| 4.3.3. | <i>Table Sign</i> | 62 |
| 4.3.4. | <i>Sticker</i> | 63 |
| 4.4. | Pertimbangan Produksi..... | 64 |
| BAB V | | 65 |
| 5.1. | Simpulan..... | 65 |
| 5.2. | Saran..... | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 67 |
| LAMPIRAN | | 70 |



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Gaya Kartun | 8 |
| Gambar 2.2 Gaya Semirealis..... | 8 |
| Gambar 2.3 Gaya Realis | 9 |
| Gambar 2.4 Gaya Seni Murni | 9 |
| Gambar 2.5 Gaya Jepang | 10 |
| Gambar 2.6 Gaya Amerika | 10 |
| Gambar 2.7 Gaya Kamasan..... | 11 |
| Gambar 2.8 Gaya Ubud..... | 11 |
| Gambar 2.9 <i>Similarity</i> | 13 |
| Gambar 2.10 <i>Continuity</i> | 13 |
| Gambar 2.11 <i>Closure</i> | 14 |
| Gambar 2.12 <i>Proximity</i> | 14 |
| Gambar 2.13 <i>Figure</i> | 14 |
| Gambar 2.14 Prinsip-Prinsip Desain..... | 16 |
| Gambar 2.15 <i>Color Wheel</i> | 16 |
| Gambar 2.16 Klarifikasi Tipografi..... | 19 |
| Gambar 2.17 <i>Sequence</i> | 20 |
| Gambar 2.18 <i>Emphasis</i> | 21 |
| Gambar 2.19 <i>Balance</i> | 21 |
| Gambar 2.20 <i>Unity</i> | 22 |
| Gambar 3.1 Logo <i>Breaktime Cafe</i> | 27 |
| Gambar 4.1 <i>Mindmap Key Message</i> | 38 |
| Gambar 4.2 <i>Mindmap Key Visual</i> | 38 |
| Gambar 4.3 <i>Moodboard Visual</i> | 40 |
| Gambar 4.4 <i>Moodboard Cafe</i> | 41 |
| Gambar 4.5 <i>Moodboard Layout</i> | 41 |
| Gambar 4.6 <i>Moodboard Interaktif</i> | 42 |
| Gambar 4.7 Sketsa <i>Thumbnail 1</i> | 43 |
| Gambar 4.8 Sketsa <i>Thumbnail 2</i> | 43 |
| Gambar 4.9 Sketsa 1 | 44 |
| Gambar 4.10 Sketsa 2 | 45 |



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

| | |
|---|----|
| Gambar 4.11 Sketsa 3 | 46 |
| Gambar 4.12 Sketsa 4 | 47 |
| Gambar 4.13 Sketsa 5 | 48 |
| Gambar 4.14 Desain Komprehensif 1 | 49 |
| Gambar 4.15 Desain Komprehensif 2..... | 51 |
| Gambar 4.16 Desain Komprehensif 3..... | 52 |
| Gambar 4.17 Final Desain Terpilih..... | 54 |
| Gambar 4.18 Pembuatan Ilustrasi | 54 |
| Gambar 4.19 Pengembangan Ilustrasi..... | 55 |
| Gambar 4.20 Warna Keseluruhan Desain Poster Interaktif..... | 56 |
| Gambar 4.21 Tipografi <i>Copywriting</i> | 56 |
| Gambar 4.22 Tipografi <i>Information Text</i> | 57 |
| Gambar 4.23 Ornamen Pendukung <i>Rounded</i> | 57 |
| Gambar 4.24 Layout Poster Interaktif..... | 58 |
| Gambar 4.25 Peletakan Poster Interaktif <i>Cafe</i> | 59 |
| Gambar 4.26 Peletakan Poster Interaktif <i>Halte</i> | 59 |
| Gambar 4.27 <i>Standing Banner</i> | 60 |
| Gambar 4.28 <i>Flyer</i> Desain..... | 60 |
| Gambar 4.29 <i>Table Sign</i> | 61 |
| Gambar 4.30 <i>Sticker</i> | 62 |



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Analisa SWOT Matrix | 32 |
| Tabel 3.2 <i>Creative Brief</i> | 34 |
| Tabel 4.1 Key Visual..... | 39 |





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran Lembar Bimbingan Dosen 1
- Lampiran Lembar Bimbingan Dosen 2
- Lampiran Transkrip Wawancara
- Lampiran Hasil Survei Kuisioner
- Lampiran Hasil Dokumentasi
- Lampiran 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB 1 LATAR BELAKANG

1.1. Latar Belakang

Perkembangan bisnis *coffee shop* tahun 2018-2019 mengalami kenaikan hingga mencapai 15-20 persen (Aminatuz, 2019). Saat ini remaja-remaja terutama di Jakarta, Bogor dan Depok sangat suka minum kopi di kafe Bersama teman mereka, berdasarkan survey yang dilakukan 76,2 persen orang menyukai minum kopi di kafe bersama teman mereka karena tempatnya yang nyaman. Kafe sudah banyak berdiri khususnya di Kota Bogor sehingga pilihan untuk menikmati kopi dan berkumpul dengan teman sekarang ada banyak dan menjamur. Untuk bisnis-bisnis *caffee shop* yang ingin memulai di industri ini harus memiliki identitas dan media promosi yang kuat agar mampu bersaing di industri ini.

Inovasi kreatif sebuah kafe bukan hanya dari segi produk dan kenyamanannya saja tetapi juga dari media promosi yang dirancang dengan menarik, tepat sasaran dan informasi yang cukup. Media promosi sangat berguna untuk menyampaikan informasi, mengajak, mempengaruhi keputusan dan mengingatkan *audience* kepada kafe dan produk yang ditawarkan. Dengan kuatnya promosi yang dilakukan akan membentuk perilaku konsumen untuk mengambil keputusan untuk memilih dan membeli produk yang kita tawarkan (Herdiansyah, 2019).

Breaktime Cafe merupakan sebuah *coffee shop* yang baru buka pada akhir Desember 2020 dan berlokasi di daerah Yasmin kota Bogor. *Coffee shop* ini memiliki konsep arabian futuristik yang memiliki pandangan jika Arab hanya untuk keluarga dan orangtua, tetapi mereka ingin konsep ini bisa diterima kalangan *youthful*. *Breaktime Cafe* menawarkan berbagai varian kopi dan juga beberapa makanan. Di antara makanan tersebut kafe ini pun menyediakan beberapa makanan Arab seperti roti Maryam, samosa dan oum Ali. *Breaktime Cafe* telah memiliki identitas yaitu logo yang sesuai dengan citra yang dibangun sejak awal.

Breaktime Cafe termasuk *coffee shop* yang baru dibandingkan dengan *coffee shop* lain yang menjadi kompotitornya, sehingga butuh inovasi baru untuk bersaing dengan mereka. Selama berdiri *Breaktime Cafe* belum membuat media promosi,



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

hanya melakukan promosi melalui Instagram dengan mengandalkan lingkup pergaulan dan pertemanan saja, berdasarkan *insight* dari AIDA (*attention, interest, desire, action*) di Instagram *Breaktime Cafe* masih sedikit dan kecil, sehingga dikatakan belum berhasil dan tepat sasaran (Ramadan, 2021).

Oleh karena itu, sampai saat ini konsumen dan pelanggan dari *Breaktime Cafe* masih sedikit dan kecil sehingga belum bisa bersaing dengan kompetitor. Dengan memanfaatkan kebiasaan dan perilaku target pasar yang diperoleh dari survey, *Breaktime Cafe* bisa menarik atensi konsumen dan calon konsumen terhadap kafe dan produk kopi mereka dengan melakukan pendekatan dengan media promosi interaktif yang memberikan *memory* dan *experience* kepada konsumen dan calon konsumennya.

Untuk menarik perhatian dan mendorong visual yang ditampilkan, media interaktif dapat diterapkan pada media poster (Galih, 2021). Berdasarkan survey konsumen yang dilakukan 90,9 persen mengatakan bahwa media interaktif unik dan berbeda, dan 81,8 persen mengatakan bahwa media interaktif menarik perhatian konsumen. Berdasarkan observasi yang dilakukan, *coffee shop* kompetitor seperti Imah Nini dan Popolo *Coffee* belum pernah melakukan promosi dengan interaktif, sehingga *Breaktime Cafe* bisa memanfaatkan keadaan tersebut sebagai keunggulan dari segi pendekatan konsumen. Dengan membuat media promosi yang berbeda dan interaktif untuk menunjukkan keunggulan *cafe* dan produk kopinya dengan melakukan pendekatan kepada konsumen dan calon konsumen dapat memberikan *mood* dan *experience* melalui poste interaktif.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, perancangan media promosi dengan menggunakan poster interaktif dapat membantu *Breaktime Cafe* untuk menarik konsumen dan calon konsumen dengan pendekatan yang interaktif dan berbeda dari kompetitor.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana perancangan desain media promosi yang interaktif untuk *Breaktime Cafe* dengan menggunakan media poster interaktif sebagai pendekatan kepada konsumen dan calon konsumen?



Hak Cipta :

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

1.3. Ruang Lingkup Pembahasan

Berikut adalah ruang lingkup yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir ini:

1. Proses perancangan media promosi poster interaktif *Breaktime Cafe*.
2. Penerapan teori dan elemen-elemen grafis pada media promosi poster interaktif *Breaktime Cafe*.
3. Penerapan desain poster interaktif pada beberapa media pendukung seperti *standing banner, flyer, table sign* dan *sticker*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dibuatnya tugas akhir ini adalah:

1. Menjelaskan proses perancangan media promosi poster interaktif untuk *Breaktime Cafe*.
2. Menjelaskan penerapan elemen-elemen desain grafis dalam perancangan media promosi poster interaktif *Breaktime Cafe*.
3. Menjelaskan pengaplikasian desain poster interaktif *Breaktime Cafe* dalam beberapa media promosi yang berbeda.

Adapun manfaat dari pembahasan tugas akhir ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai acuan yang dapat mendukung perancangan selanjutnya, khususnya dalam perancangan desain media promosi.

2. Manfaat Praktis

Hasil perancangan media promosi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang membantu dan mengatasi masalah yang dihadapi oleh klien.

1.5. Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penyusunan penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang dari perancangan media promosi poster interaktif untuk *Breaktime Cafe*. Lalu dilanjutkan rumusan masalah yang diangkat, kemudian ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat perancangan dan yang terakhir yaitu sistematika penulisan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan landasan teori yang digunakan sebagai dasar dari perancangan media promosi poster interaktif untuk *Breaktime Cafe*.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang uraian penjelasan metode penelitian yang digunakan dengan metode penelitian kualitatif, dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara, observasi, studi litelatur dan diperkuat dengan kuisioner, kemudian analisis data dan fakta, dan arahan kreatif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan dan penjelasan-penjelasan tentang pembuatan konsep visual poster interaktif *Breaktime Cafe* yang dimulai dari proses *mindmapping*, *moodboard*, pembuatan sketsa *thumbnail*, sketsa halus hingga proses final *artwork* dan implementasinya pada media sesungguhnya dan *mockup*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran dari proses pengerjaan poster interaktif untuk *Breaktime Cafe*.



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

1.1. Simpulan

Setelah berbagaimacam proses perancangan poster ambient sebagai media promosi *Breaktime Cafe* dilewati dan dilakukan, berikut simpulan yang diambil:

1. Dalam perancangan poster interaktif yang digunakan sebagai media promosi *Breaktime Cafe*, data yang digunakan untuk membuat konsep visual diperoleh melalui wawancara dengan owner kemudian observasi yang dilakukan dengan mengunjungi langsung lokasi *Breaktime Cafe* dan kompotitornya juga melihat sosial media dan jejak promosi yang sudah mereka lakukan dan yang terakhir pencarian data dengan survei kuisisioner yang disebarakan kepada konsumen dan calon konsumen. Dalam penyebaran kuisisioner mengalami sedikit masalah karena kurang aktifnya konsumen dari *Breaktime Cafe*. Setelah data diperoleh dibuatlah konsep visual dari poster interaktif untuk mengatasi masalah yang dihadapi, yang di mana proses penggalian ide dilakukan dengan proses *mindmapping* dan *moodboard* yang kemudian proses desain dilakukan mulai pembuatan *thumbnail*, sketsa halus, digital hingga implementasi desain akhir. Setelah desain akhir selesai dengan dipilihnya tema *fun and playful interactive* diharapkan dapat membantu *Breaktime Cafe* untuk melakukan pendekatan dengan *audience* sehingga mampu bersaing dengan kompotitornya dan menjadi pilihan untuk membeli dan menikmati kopi di *Breaktime Cafe*. Desain terpilih tersebut kemudian diterapkan pada media turunannya yaitu *standing banner*, *flyer*, *table sign* dan *sticker*.
2. Merujuk pada penggunaan elemen, prinsip desain dan proses studi litelatur yang dilakukan didapatkanlah tema *fun and playful interaction* yang diwujudkan dengan penggunaan ilustrasi dengan gaya semirealis unta yang merupakan ikon yang menunjukkan citra arabian dari *Breaktime Cafe* dengan *similarity* yang membuat unta menjadi barista terlihat unik serta peletakan cangkir kopi yang berada diluar *frame* menjadi terlihat berbeda dari yang seharusnya didalam media sehingga dapat memberikan kesan *fun* dengan menjadikannya sebagai objek berfoto seakan menerima kopi. Kesan *fun* dan



© 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

ceria diperkuat dengan penggunaan layout yang asimetris dan penggunaan warna cerah seperti *orange* dan kuning memberikan kesan ceria dan kehangatan serta warna silver dan abu untuk menampilkan citra futuristik dan modern pada desain yang ditampilkan.

3. Pengaplikasian dari desain poster interaktif ini diaplikasikan kepada beberapa media yang berbeda yang menjadi media turunan dari poster interaktif ini. *Standing banner* dibuat dengan ukuran 80 x 180 cm dengan bahan albatros yang digunakan untuk menyambut konsumen, *flyer* dibuat dengan ukuran A4 yang dimana isinya merupakan menu yang disediakan oleh *Breaktime Cafe*. *Table Sign* dibuat dengan 14 x 22 cm yang diletakkan diatas meja sebagai pemberi nomor pada meja, kemudia *sticker* yang dibuat dengan bahan vinyl laminasi *glossy* dengan ukuran 6 x 6 cm sebagai ucapan terima kasih untuk konsumen yang telah mengunjungi *Breaktime Cafe*.

1.2. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, berikut saran yang diberikan agar diharapkan dapat menyempurnakan perancangan berikutnya:

1. Selama proses perancangan poster interaktif sebagai media promosi *Breaktime Cafe* terdapat beberapa kendala di antaranya adalah sulitnya mengumpulkan *insight* konsumen melalui survei kuisisioner dikarenakan pandemi ini yang menghambat proses pengumpulan dan juga sulitnya menghubungi konsumen untuk mendapatkan kuantitas *insight* mereka, sehingga survei mengandalkan kualitas data yang diperoleh dari beberapa konsumen yang potensial. Kendala lain tidak dipungkiri biaya menjadi kendala dalam pembuatan poster interaktif dan juga media-media yang menjadi pendukungnya. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat melakukan pengumpulan *insight* konsumen dengan cara yang lain jika memang kuisisioner kurang efektif.
2. Peneliti memberikan saran agar penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan desain dengan merujuk pada studi litelatur yang relevan.
3. Peneliti memberikan saran agar penelitian selanjutnya melakukan pengembangan desain pada media-media lain seperti *Instagram posting*, *Instagram stories* dan berbagai yang diperlukan *Breaktime Cafe*.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraini, Lia, & Nathalia, Kirana. (2014/2018). *Desain Komunikasi Visual* (5th ed.). Bandung: Penerbit Nuansa.
- Firmansyah, M. Anang. (2018). *Perilaku Konsumen (Sikap dan Pemasaran)*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Landa, Robin. (2011). *Graphic Design Solutions, Fourth Edition*. Boston: Clark Baxter.
- Maharsi, Indiria (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit Isi.
- Mille, Aaron, & Pennoyer, Andrea, & Woodward David, & Galan Ambar. (2016). *Design Basics Made Easy*. United Kingdom: Flame Tree Publishing.
- Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Swasty, Wirania. (2017). *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Jurnal

- Aulia Putri, Regina (2019). Perancangan Promosi Produk Cololite Promotion *Design Of Cololite Products*. Universital Telkom, Desain Komunikasi Visual, Vol.6, No.2 Agustus 2019.
- Firdani, Raudah Kusuma (2019). *Pengembangan Media Poster Interaktif Bimbingan dan Konseling Karier Berbasis Website Untuk Informasi Studi Lanjut Dikelas IX SMP Negeri 3 Kota Mojokerto*. Jurnal BK UNESA 2019.
- Galih, Septyawan Angger (2021). *Perancangan Media Promosi Poster PT. Taman Safari Indonesia 2*. Universitas Dinamika, Teknologi dan Informatika, Januari 2021.
- Janottama, I. P. A., Putra, A. N. A. (2017). *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali*. Segara Widya Jurnal Hasil Penelitian, Vol. 5 November 2017.

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

- Juliato, I Nyoman Larry. (2019). *Nilai Interaksi Visual Dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA), Vol. 2 Februari 2019.
- Hakim, Aziz Adisuriyanto (2017), *Perancangan Media Promosi Perusahaan Arnis Wigati (AW)*. Universitas Telkom, Desain Komunikasi Visual Vol. 02, No. 01 Maret 2017.
- Hardiansyah, Deni (2019). *Perancangan Media Promosi Untuk Meningkatkan Pengunjung Museum Nasional Indonesia*. Universitas Telkom, Desain Komunikasi Visual, Vol.6, No.2 Agustus 2019.
- Megawati (2017). *Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris*. Getsempena English Education Journal (GEEJ), Vol. 4 No. 2 November 2017.
- Pratiwi, Peni (2018). *Kajian Strategi Komunikasi Interaktif Media Produk Frontline Versi "Get Them Of Dog"*. Humaniora Yayasan Bina Darma, Vol. V No. 1.
- Ramadan, Ari (2021). *Efektivitas Instagram Sebagai Media Promosi Produk "Rendang Uninam"*. Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Vol. 5 (01) 2021.

Website

- Aminatuz, Dewi (2019). *Industri Kedai Kopi Ditaksir Tumbuh 20% Tahun Ini*. <https://ekonomi.bisnis.com/read/20190822/12/1139918/industri-kedai-kopi-ditaksir-tumbuh-20-tahun-ini#:~:text=Pertumbuhan%20usaha%20kedai%20kopi%20hingga,mencapai%208%25%E2%80%9410%25.&text=Bisnis.com%2C%20JAKARTA%20%E2%80%9420Pertumbuhan,mencapai%208%25%E2%80%9410%25>.
(7 Mei 2021)
- Mawardhi, Andre (2020). *New Normal Bisnis Kedai Kopi Ditengah Pandemi Covid-19*.

<https://deplantation.com/berita/2020/11/new-normal-bisnis-kedai-kopi-ditengah-pandemi-covid-19/>

(9 Mei 2021)

One, (2020). *Pandemik Covid? Begini Strategi Pemasaran yang Dilakukan Kedai Kopi.*

<https://www.minews.id/gaya-hidup/pandemik-covid-begini-strategi-pemasaran-yang-dilakukan-kedai-kopi>

(9 Mei 2021)

Sendpulse, (2021). What is Interaktif Marketing: Ideas and Examples Find Out the Advantages Interaktif Marketing Can Bring to Business.

<https://sendpulse.com/support/glossary/interaktif-marketing>

(17 Juni 2021)



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Dosen 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Alwan Jihad
NAMA PEMBIMBING Susilawati Thabrany S.I.Kom., M.Si
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Poster Ambient Sebagai Media Promosi Breaktime Cafe

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

| BIMBINGAN KE- | TANGGAL BIMBINGAN | KOMENTAR PEMBIMBING | RENCANA PROGRESS/REVISI* |
|---------------|-------------------|---|--|
| 1 | 18 April 2021 | Cari lagi informasi-informasi mengenai promosi yang dilakukan kafe-kafe lain dan perjelas masalah dan cari lagi pengertian dari ambient ads | Revisi latar belakang: data tentang promosi kafe lain, pertajam masalah dan cari teori tentang ambient ads |
| 2 | 8 Juni 2021 | Review sempro: pertajam lagi masalah yang ada dan cari data-datanya | Revisi masalah pada latar belakang |
| 3 | 11 Juni 2021 | Data-data untuk masalah yang dipaparkan kurang dan output akhir belum ada | Cari data-data yang memperkuat masalah dan cari output yang ingin dihasilkan dari ambient ads |
| 4 | 6 Juli 2021 | Latar belakang masih belum diterima, masalah dan teori yang ada kurang kuat | Di gali lagi masalah yang diada dan dicari lagi teori dan data pendukungnya |
| 5 | 15 Juli 2021 | Bab 1 perbaiki, bab 2 teori desain thinking tidak cocok, bab 3 SWOT belum sesuai. | Bab 1 = lakukan riset ulang, Bab 2 = cari metode riset desain yang lain, Bab 3 = perbaiki lagi SWOT nya. |
| 6 | 25 Juli 2021 | Sketsa belum relate dengan key message dan objective, konsep sketsa masih terlalu flat dan uniqueness nya pun tidak ada. | Gali lagi sketsa dengan mengacu pada key message dan objective. |
| 7 | 3 Agustus 2021 | Penjelasan mindmap, moodboard dan sketsa jelaskan lebih detail lagi. | Kaitkan penjelasan yang ada di Bab 4 dengan teori, data dan brief yang sudah ada. |
| 8 | 7 Agustus 2021 | Abstrak dan simpulan masih ada yang normatif dan penulisan masih ada yang salah | Perbaiki simpulan, abstrak dan penulisan laporan |

*untuk menjadi acuan bimbingan 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 mengumumkan 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Lembar Bimbingan Dosen 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Alwan Jihad
NAMA PEMBIMBING Moh. Zaenal Abidin Eko M.Si
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Poster Ambient Sebagai Media Promosi Breaktime Cafe

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

| BIMBINGAN KE- | TANGGAL BIMBINGAN | KOMENTAR PEMBIMBING | RENCANA PROGRESS/REVISI* |
|---------------|-------------------|--|------------------------------------|
| 1 | 24 Mei 2021 | Penulisan laporan dan awal kalimat masih banyak yang salah | Perbaiki Penulisan laporan Bab 1-3 |
| 2 | 8 Agustus 2021 | Penulisan abstract, penulisan persen dan penulisan kata asing masih ada yang salah | Perbaiki penulisan naskah TA final |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

3. Lampiran Hasil Wawancara

19 Mei 2021

Narasumber : Altaf

Jabatan : *Owner Breaktime Cafe*

Wawancara : Melalui Telpon

Q : Bagaimana awal mula *Breaktime Cafe* berdiri?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

A : Awal mula berdirinya *Breaktime Cafe* dimulai dari saya dan noval, awalnya noval ingin membuka bisnis minuman dan saya ingin membuka bisnis makanan dari situ akhirnya kita berpikir buat membuka bisnis bareng. akhirnya orangtua saya menawarkan ruko. Dan dari situ saya ajak najib untuk bergabung dalam bisnis ini dan membantu dalam hal desain.

Q : Berasal darimana nama "*Breaktime Cafe*"?

A : Nama *Breaktime cafe* terbentuk karena kita mau kafe ini menjadi tempat persinggahan orang yang lelah dengan pekerjaannya dan ingin beristirahat. Dan bisa menjadi tempat yang nyaman untuk nongkrong dengan harga yang terjangkau.

Q : Siapa saja yang menjadi konsumen *Breaktime Cafe*? Apa sudah sesuai dengan targetnya?

A : Target utamanya sih pelajar SMA dan mahasiswa yang usianya 17-24 tahun dan target belum luas masih sekitar daerah lingkungan dan pergaulan.

Q : Siapa saja yang menjadi target market *Breaktime Cafe*?

A : Pelajar SMA dan mahasiswa.

Q : Citra apa yang ingin ditampilkan *Breaktime Cafe*?

A : Kafe yang menyediakan tempat yang nyaman dengan harga yang terjangkau untuk pelajar.

Q : Apa yang menjadi ciri khas tampilan *Breaktime Cafe*?

A : Kita dari awal bikin konsep *cafe* yang Arabian futuristic dan *youthful*.

Q : Sejauh ini apa saja promosi yang telah dilakukan?

A : Belum melakukan promosi yang serius masih sekedar *posting* foto di Instagram dan mempromosikan dan merekomendasikan ke kenalan-kenalan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Q : Bagaimana kondisi penjualan saat ini?

A : Sejauh ini masih belum ada peningkatan tapi selama Ramadhan menu makanan kita naik karena banyak yang bukber disini.

Q : Apa produk andalan dari *Breaktime Cafe*?

A : Produk andalan utama *Breaktime Cafe* itu *Comfy night*, itu kopi susu kita.

Q : Apa produk favorit konsumen *Breaktime Cafe*?

A : *Comfy night* (Kopi susu).

Q : Lebih banyak pembelian online/pesan antar atau ditempat?

A : Beli langsung ditempat.

Q : Kapan waktu paling banyak konsumen datang?

A : Setelah magrib sampai kafe tutup.

Q : Konsumen lebih suka minum di *indoor* atau *outdoor*?

A : Lebih suka di *outdoor*.

Q : Berapa teman yang datang saat konsumen minum ditempat?

A : Konsumen yang datang biasanya lebih 3 orang. Jarang ada yang sendiri.

Q : Kendaraan apa yang digunakan konsumen untuk menuju *Breaktime Cafe*?

A : Banyaknya menggunakan motor.

4. Lampiran Kuisisioner

a. Kuisisioner Target Pasar

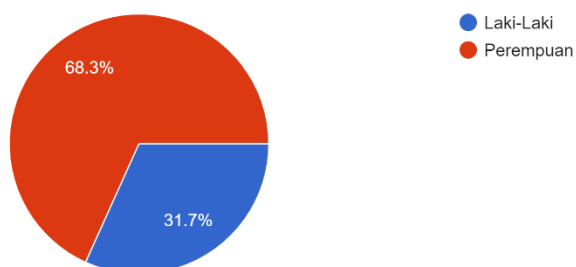


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

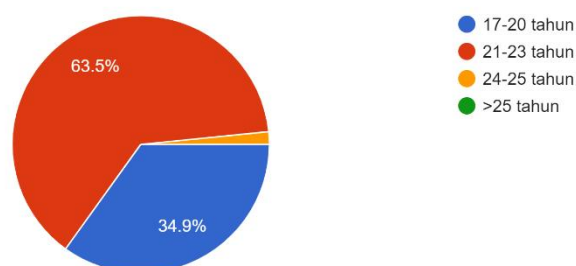
Hak Cipta :

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

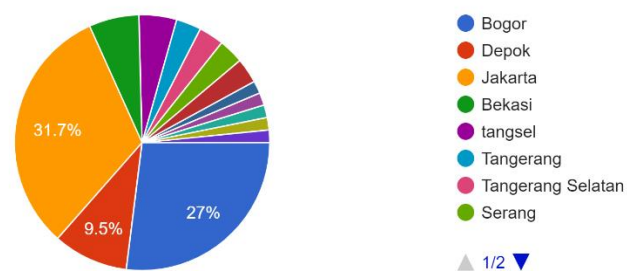
Jenis Kelamin
63 responses



Usia
63 responses



Domisili
63 responses



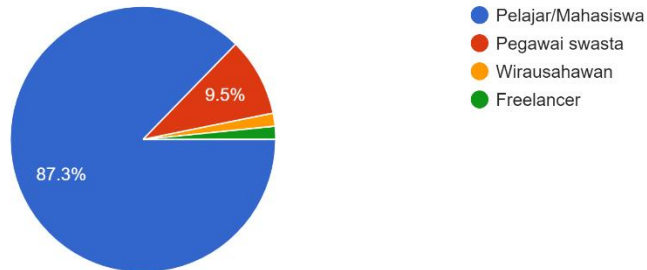


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

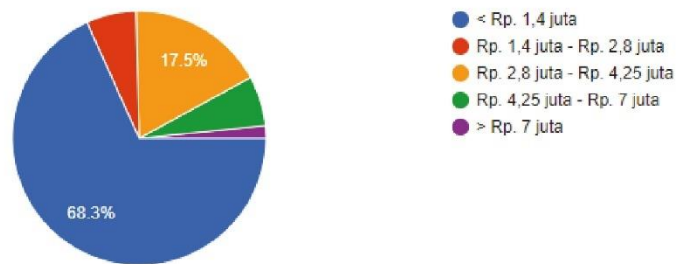
Hak Cipta :

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

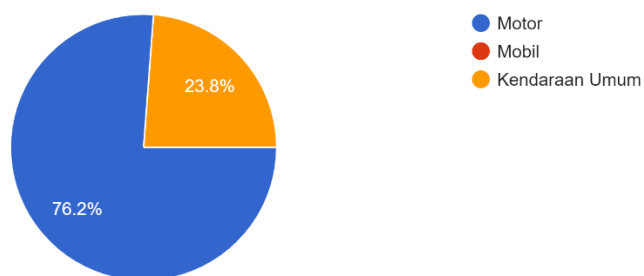
Pekerjaan
63 responses



Penghasilan
63 responses



Apa transportasi yang biasa anda gunakan?
63 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

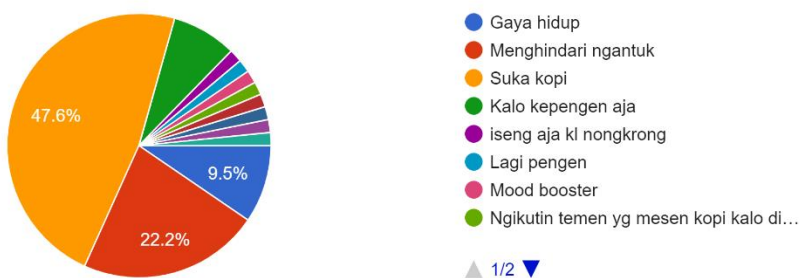
Seberapa sering anda minum kopi?

63 responses



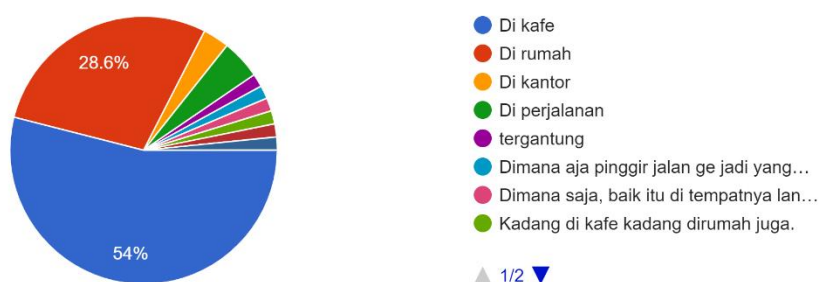
Apa alasan anda minum kopi?

63 responses



Dimana anda biasanya minum kopi?

63 responses





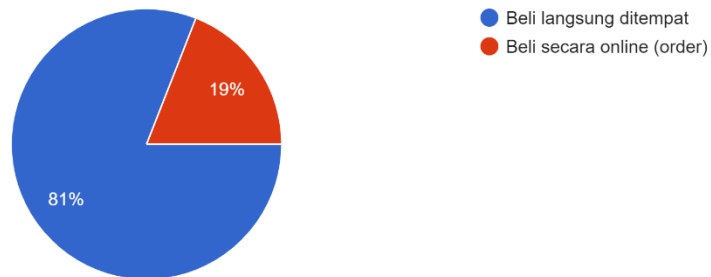
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

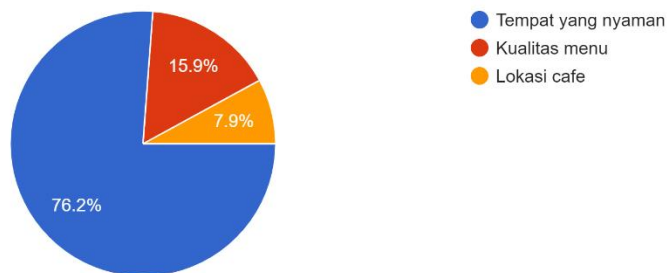
Biasanya anda membeli kopi langsung ditempat atau secara online?

63 responses



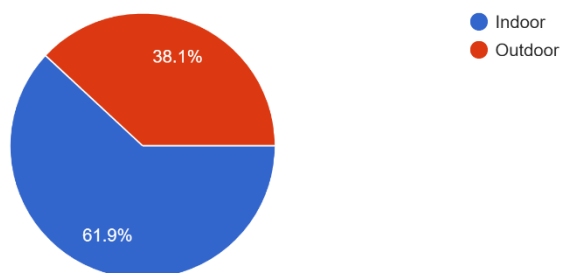
Apa yang menjadi alasan anda memilih sebuah cafe?

63 responses



Saat di cafe biasanya ada memilih duduk di indoor atau outdoor?

63 responses





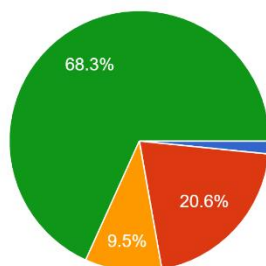
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Seberapa sering anda minum di cafe?

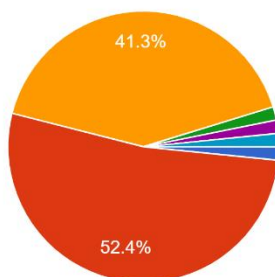
63 responses



- Hampir setiap hari
- Satu minggu sekali
- Lebih dari satu kali dalam seminggu
- Kurang dari satu kali dalam seminggu (2 minggu/sebulan sekali)

Suasana apa paling enak untuk menikmati kopi?

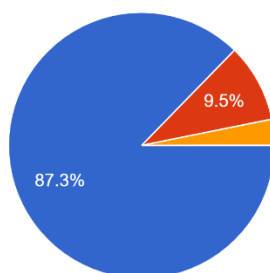
63 responses



- Panas
- Hujan
- Mendung
- Menjelang hujan
- Sejuk adem
- mendung menuju hujan sih mantep

Dengan siapa biasanya anda pergi ke cafe?

63 responses



- Teman
- Pasangan
- Keluarga



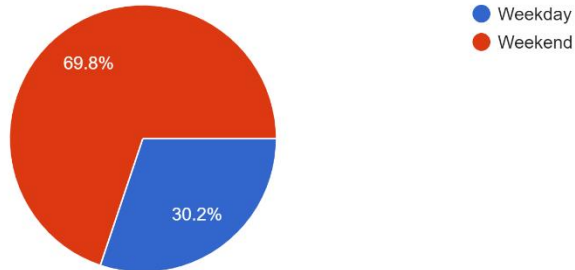
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

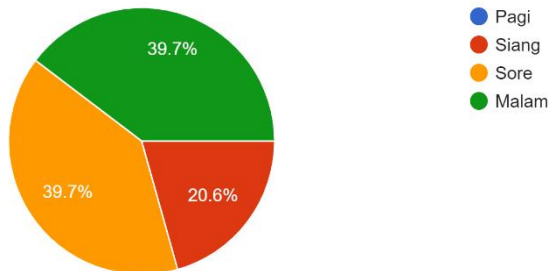
Kapan biasanya anda pergi ke cafe?

63 responses



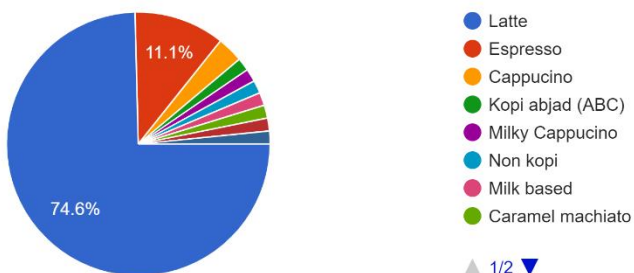
Di waktu apa biasanya anda pergi ke cafe?

63 responses



Kopi apa yang menjadi favorit anda di cafe?

63 responses



▲ 1/2 ▼



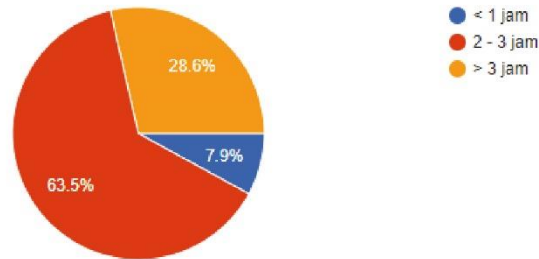
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

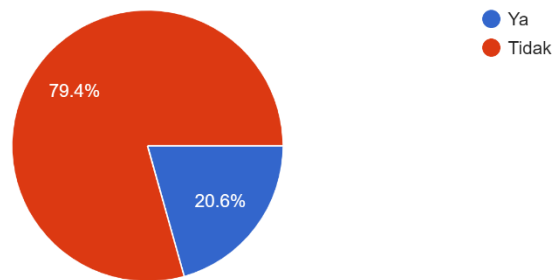
Berapa lama anda biasanya nongkrong di cafe?

63 responses



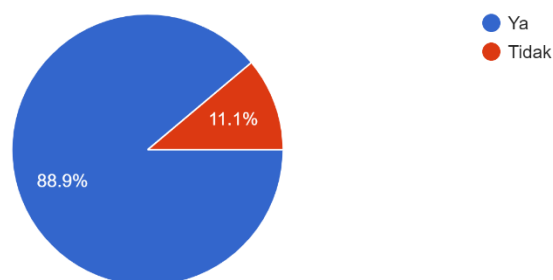
Apakah anda tau Breaktime Cafe?

63 responses



Apakah logo dari Breaktime Cafe ini sudah menunjukkan citra Arabian, futuristik dan milenial?

63 responses





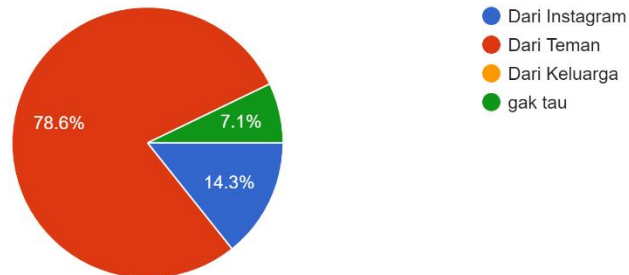
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

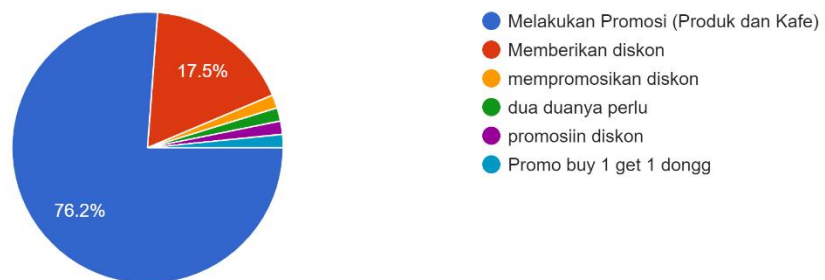
Dari mana anda tau Breaktime Cafe? (Boleh dikosongkan jika tidak tau)

14 responses



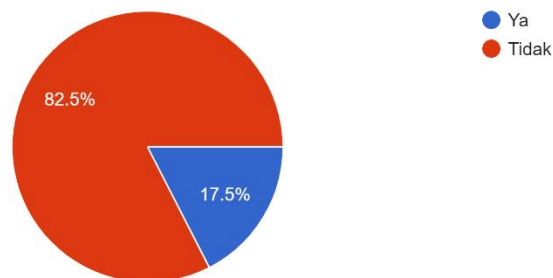
Apa yang diperlukan untuk memperkenalkan sebuah kafe?

63 responses



Apa anda tau apa itu ambient ads?

63 responses





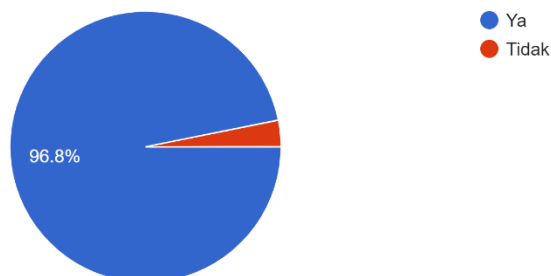
Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

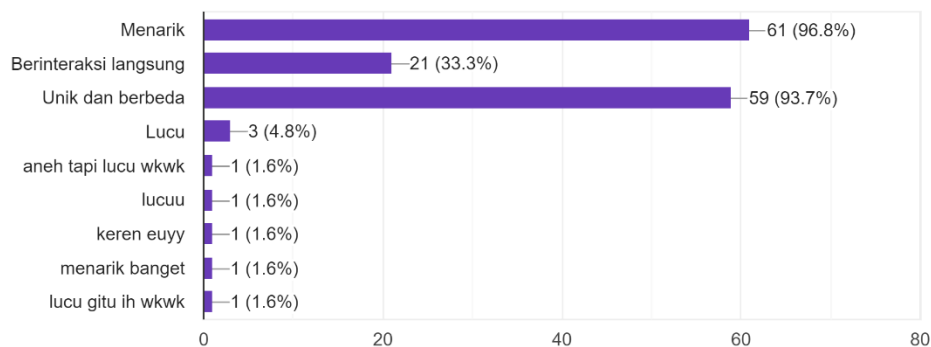
Apakah ambient ads promosi yang lebih menarik daripada media promosi konvensional (brosur, banner, dll) dan media sosial?

63 responses



Apa yang membuat anda tertarik dengan promosi melalui ambient ads?

63 responses



NEGERI
JAKARTA



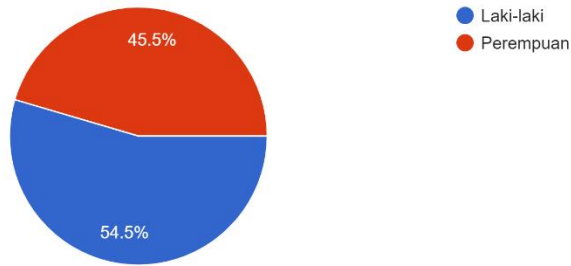
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

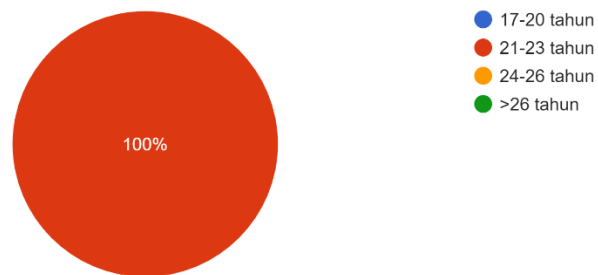
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

b. Kuisiner Konsumen

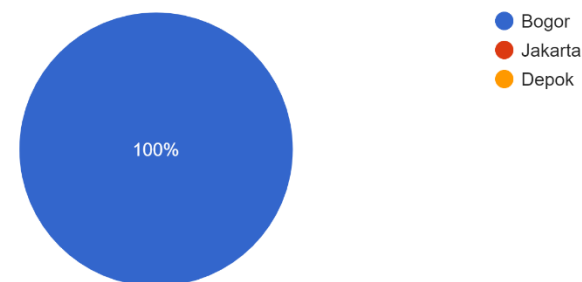
Jenis Kelamin
11 responses



Usia
11 responses



Domisili
11 responses



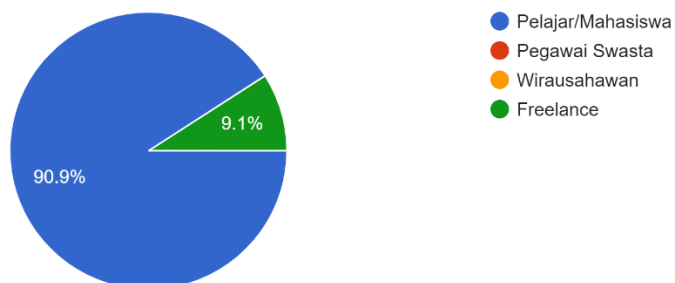


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

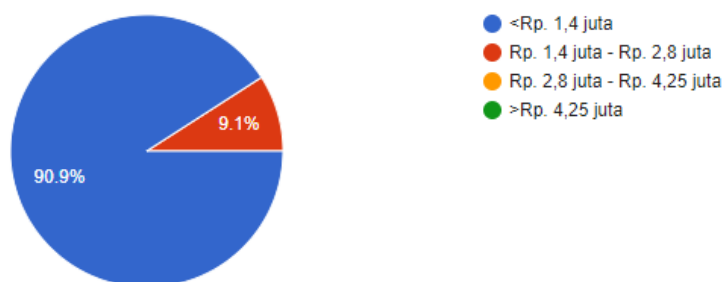
Hak Cipta :

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

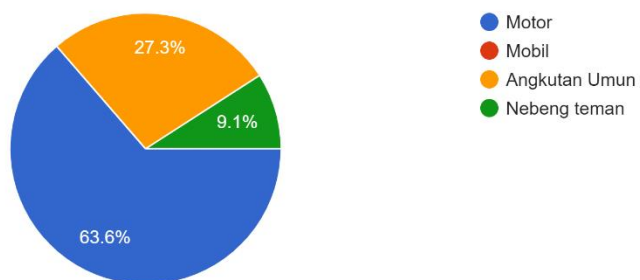
Pekerjaan
11 responses



Penghasilan
11 responses



Apa transportasi yang biasa anda gunakan?
11 responses





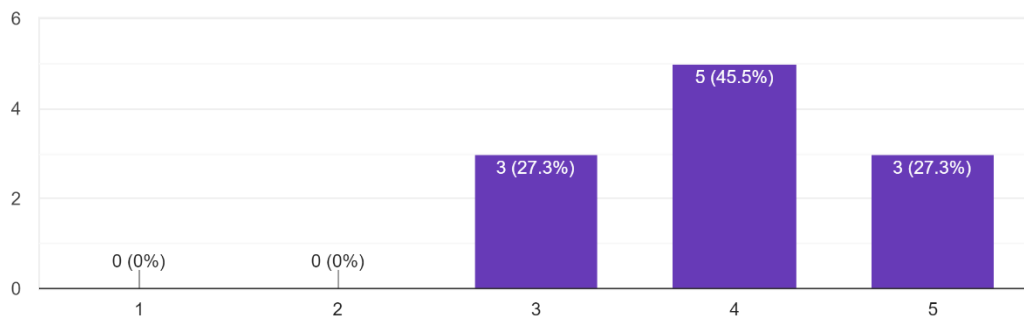
Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

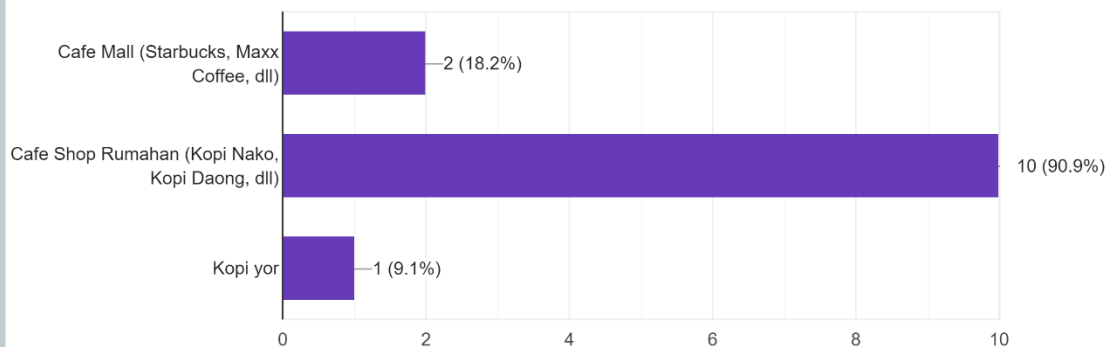
Apakah anda suka mengunjungi/nongkrong cafe?

11 responses



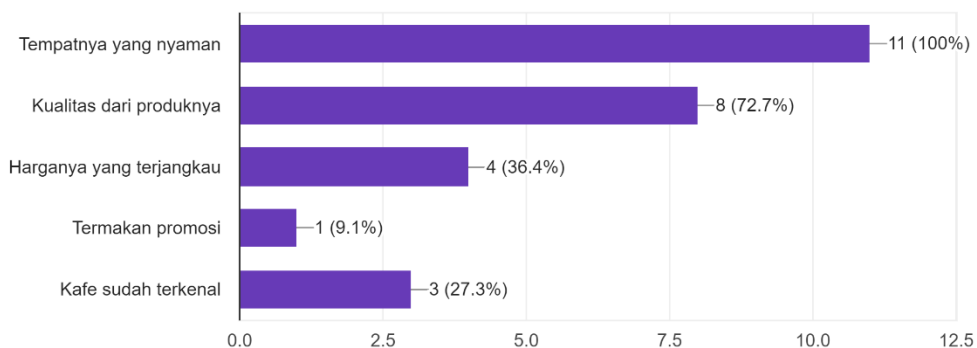
Jika ya, cafe mana yang biasa anda kunjungi?

11 responses



Sebutkan alasan anda pergi ke kafe tersebut?

11 responses





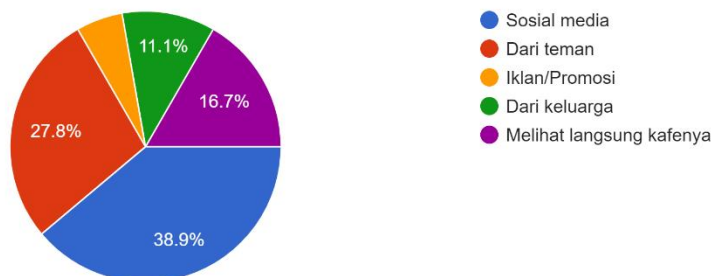
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

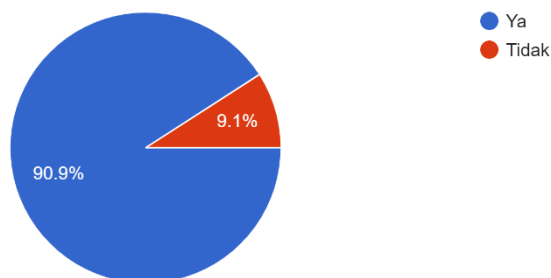
Darimana anda mengetahui kafe-kafe tersebut?

11 responses



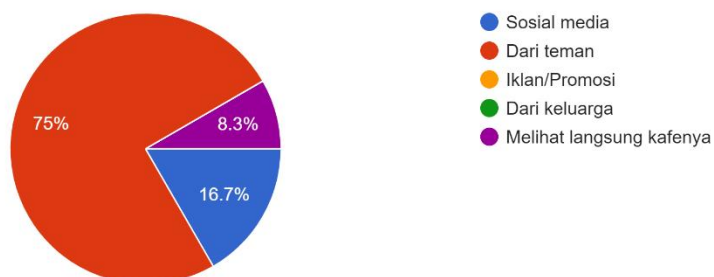
Apakah anda tahu kafe Breaktime Cafe?

11 responses



Darimana anda mengetahui Breaktime Cafe?

11 responses





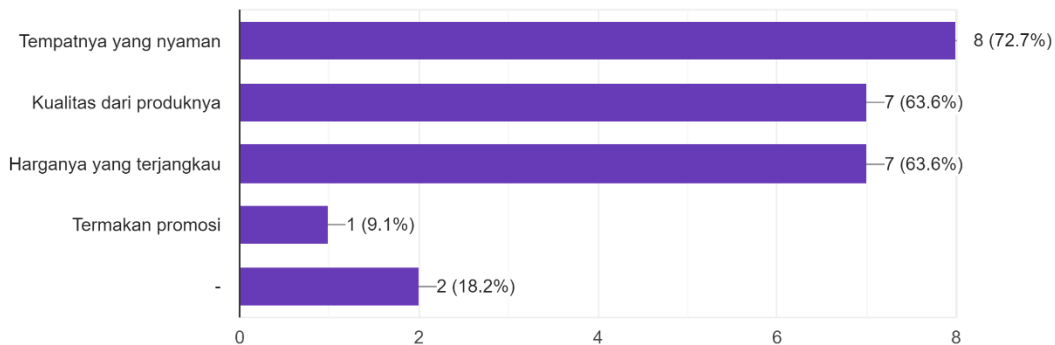
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

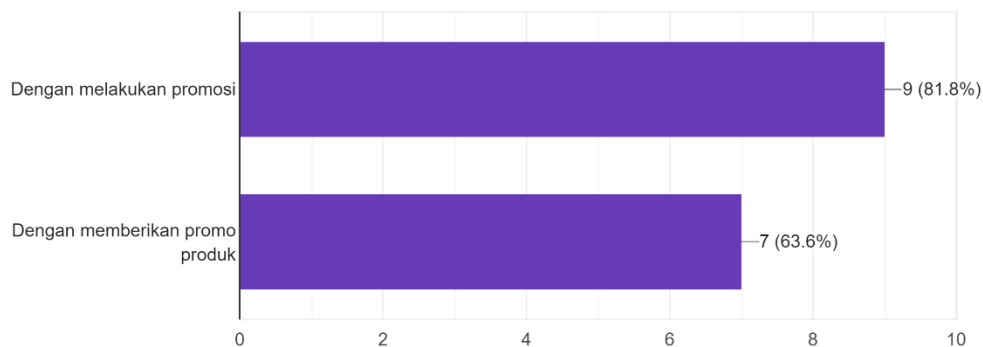
Kenapa anda mengunjungi Breaktime Cafe?

11 responses



Menurut anda, apa yang perlu dilakukan untuk memperkenalkan sebuah kafe?

11 responses



Dalam melakukan promosi, menurut anda media apa yang paling tepat untuk melakukan promosi?

11 responses





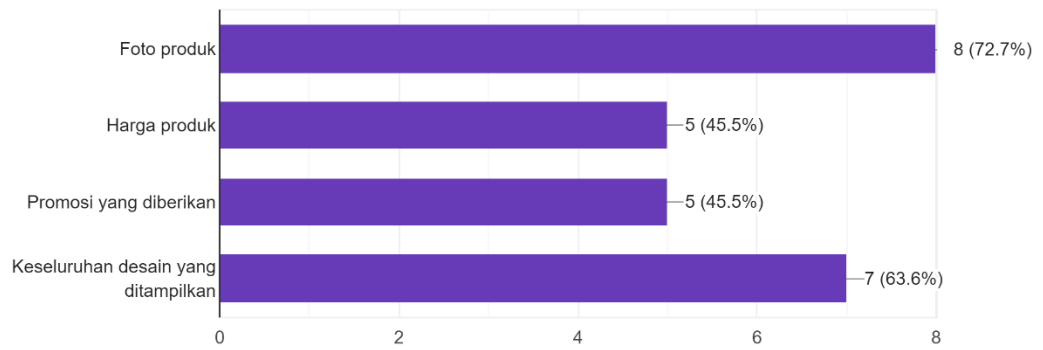
Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

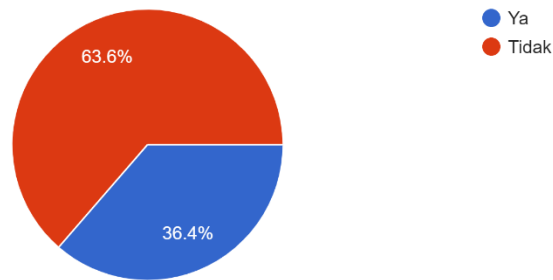
Saat melihat iklan/promosi sebuah kafe, apa yang ingin anda lihat?

11 responses



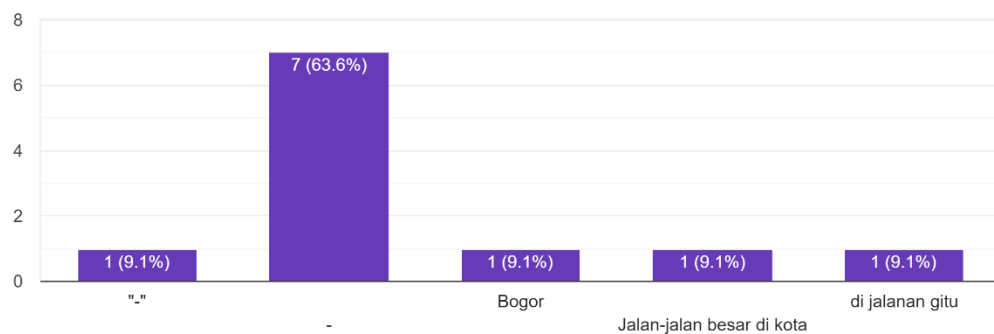
Apakah anda tahu apa itu ambient ads?

11 responses



Jika anda pernah melihat ambient ads sebelumnya, dimana?

11 responses





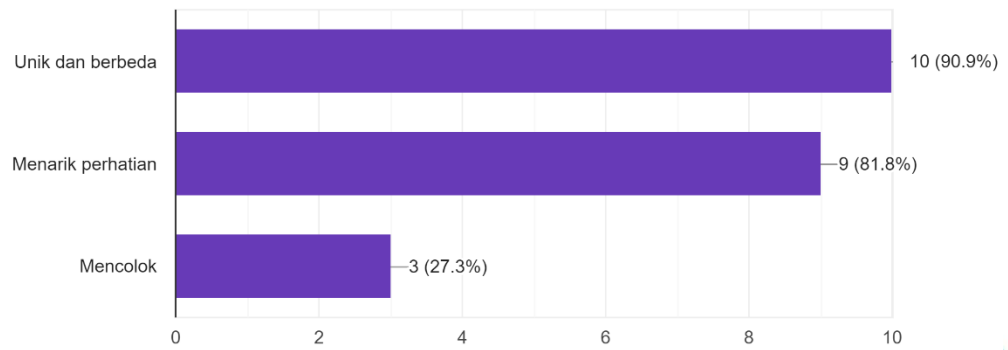
Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

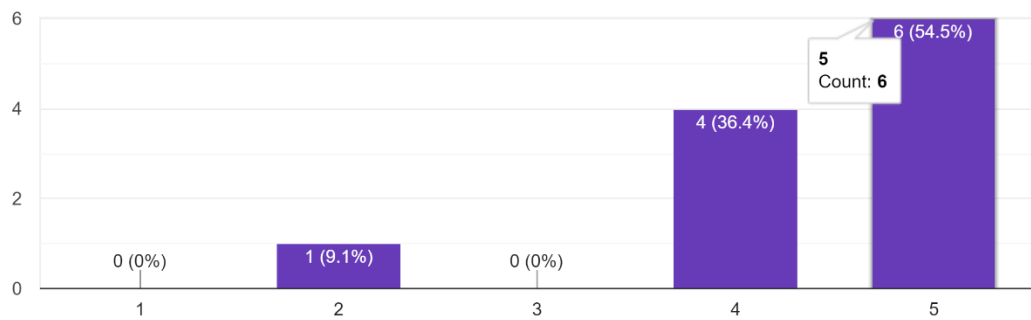
Bagaimana pendapat anda tentang media promosi dengan ambient ads?

11 responses



Apakah ambient ads membuat anda tertarik dengan produk atau jasa yang diberikan?

11 responses

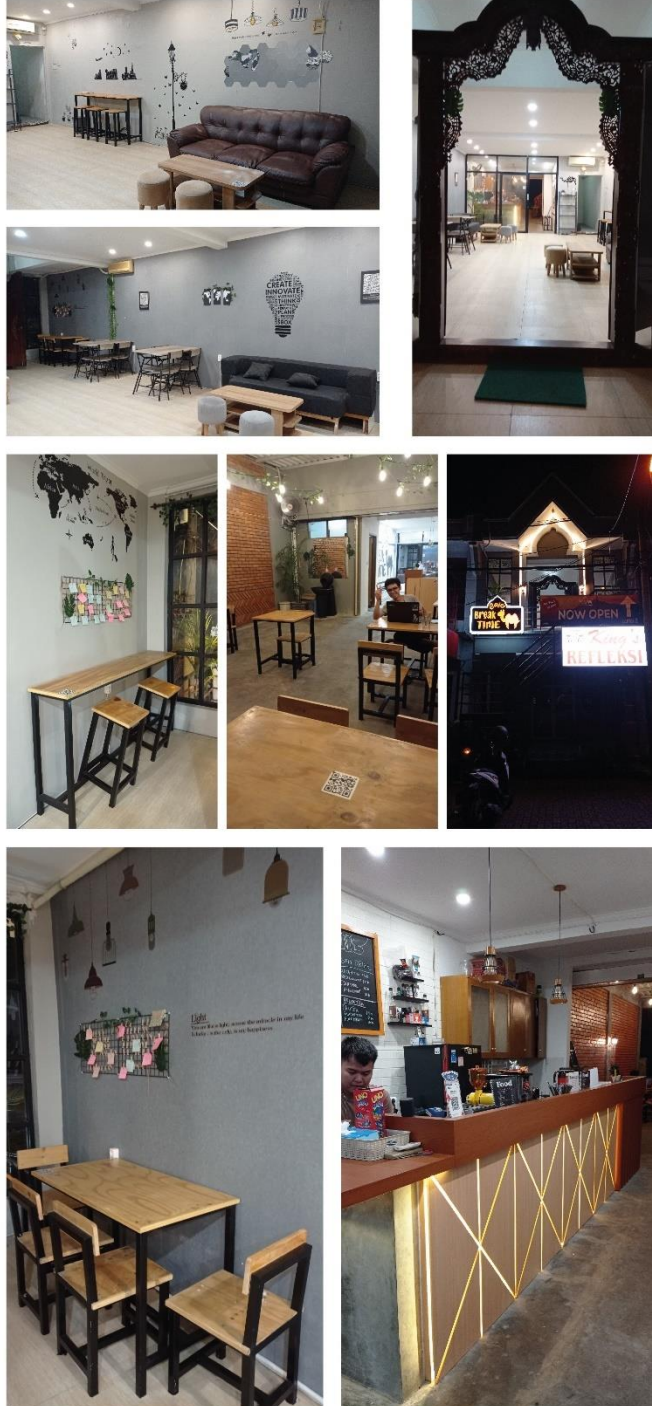


JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

5. Lampiran Dokumentasi *Breaktime Cafe*



Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

6. Daftar Riwayat Hidup

CURRICULUM VITAE



HELLO!!

My name is Alwan Jihad. Since I was a kid, I really like to **drawing** because of I watched various **anime**. From imitating to being able to create what I imagined.

From there I searched and studied how to make creatures, gestures and various angles. With sketching I choose graphic design major when I entered college. **sketching to digital** and I found my place. Until now I still learning in graphic design field, because I was never satisfied.

Nama saya Alwan Jihad. Sejak kecil saya sangat menyukai **menggambar** karena berbagaimacam **anime** yang saya tonton, dari mengikuti hingga saya bisa menggambar apa yang ada di imajinasi saya.

Dari sana saya mencari dan belajar bagaimana membuat bentuk, gestur dan berbagai angle. Dengan bermodal kemampuan sketch saya memilih kuliah desain grafis. Dari **sketsa ke digital** dan saya menemukan tempta saya. Sampai sekarang saya terus belajar didunia desain grafis ini, karena saya tidak pernah merasa puas.

EXPERIENCE

- 2020 Internship at Atourin
- 2020 Internship at Pricebook
- 2019 - 2020 Freelance on upwork
- 2018 Mural at the coffee shop of W8 coffee

EDUCATION

- 2017 - Present Jakarta State Polytechnic (Graphic Design)
- 2014 - 2017 MAN 2 Kota Bogor

INTEREST

- Comic
- Illustration
- Discussion

SKILL

- | | | | |
|-----|--|-----|--|
| Ai | | Id | |
| Ps | | Mu | |
| IDN | | ENG | |

CONTACT

- alwanjihadd@gmail.com
- 0895355329611
- @alwanjhds
- Bogor, Jawa Barat