



© 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

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI
JASA TITIP JEPANG MUCHUU DANE**



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

1806421022

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
DEPOK
2022**



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 Media Promosi Jasa Titip Jepang
Muchuu Dane

Penulis : Naura Salsabila

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 15 Juli 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Drs. Ade Noor Riyadhhi
NIP. 520000000000000323

Dosen Pembimbing II

Drs. Zaenal Arifin, SH., MH.
NIP. 196709172000031001



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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI JASA TITIP JEPANG MUCHUU DANE

Oleh:

NAURA SALSABILA
1806421022

Disahkan:

Depok, 3 Agustus 2022

Penguji I

Drs. Sugeng Indriyanto

NIP. 520000000000000240

Penguji II

Saeful Imam, M.T

NIP. 198607202010121004

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wiji Prastiwinarti, M.M

NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan Media Promosi Jasa Titip Jepang Muchuu Dane

adalah hasil karya saya.

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

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

Depok, 3 Agustus 2022

Yang menyatakan,



Naura Salsabila

1806421022



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

ABSTRAK

Salah satu model bisnis yang lahir dan banyak ditemui melalui media baru adalah jasa titip atau yang biasa dikenal dengan 'jastip'. Berdasarkan Jakpat survey ada sekitar 81% dari 2.406 responden, yang sadar akan adanya kegiatan layanan Jastip. Alasan terbanyak dalam menggunakan layanan jastip ini adalah kemudahannya dalam memesan melalui media sosial khususnya Instagram. Muchuu Dane merupakan salah satu jasa titipan pembelian berbagai macam produk Jepang seperti kebutuhan *hobbies & lifestyle* khususnya mainan yang eksklusif dengan barang-barang Jepang seperti produk dari Bandai, Tamiya, Yahoo auction, rakuten, amazon dan *marketplace* lainnya. Namun Muchuu Dane hanya memiliki logo dan memasarkannya dengan foto produk seadanya tanpa keterangan informasi produk maupun harga serta belum memiliki desain yang khas sehingga cenderung sulit untuk mendapatkan kepercayaan *customer* baru untuk melakukan pembelian di Muchuu Dane. Maka diperlukan media promosi yang dapat menjangkau *target audience* secara luas agar konsumen membeli dan memilih Muchuu Dane sebagai layanan jastip Jepang yang dapat dipercaya, salah satunya melalui media Instagram *Ads*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui wawancara dengan pemilik Muchuu Dane, kuesioner kepada *target audience*, observasi, dan studi literatur dengan topik terkait. Dalam perancangan ini media digital sangat diperlukan untuk menjangkau konsumen yang memiliki minat pada produk-produk Jepang. Hasil perancangan ini melalui tahapan-tahapan *design thinking* yaitu *ideate* dengan *mindmap*, *moodboard*, serta sketsa, *prototype*, *select*, *implementation* dan *learn* yang dibuat berdasarkan arahan kreatif dan SWOT serta yang menghasilkan poster digital bertemakan dinamis kuat dengan *bubble wrap* yang melambungkan kepercayaan dan keamanan dari jasa titip Muchuu Dane serta tambahan unsur desain pattern dan simbol budaya Jepang yang *eye-catching*. Desain perancangan media promosi Muchuu Dane dibuat agar *target audience* membeli dan memilih Muchuu Dane sebagai layanan jastip Jepang yang dapat dipercaya.

Kata Kunci: Media Promosi, Desain Grafis, Jasa Titip Jepang, Iklan Poster.



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

One of the business models that was born and is widely encountered through new media is a courier service or commonly known as 'jastip'. Based on the Jakpat survey, about 81% of the 2,406 respondents were aware of Jastip service activities. The most reason for using this jastip service is the ease of ordering through social media, especially Instagram. Muchuu Dane is a service for the purchase of various Japanese products, such as hobbies & lifestyle needs, especially exclusive toys with Japanese goods, such as products from Bandai, Tamiya, Yahoo auction, rakuten, amazon and other marketplaces. However, Muchuu Dane only has a logo and markets it with improvised product photos without product information or price descriptions and does not yet have a distinctive design so that it tends to be difficult to gain the trust of new customers to make purchases at Muchuu Dane. So we need a promotional media that can reach a broad target audience so that consumers buy and choose Muchuu Dane as a trustworthy Japanese jastip service, one of which is through Instagram Ads media. The data collection method used is descriptive qualitative through interviews with the owner of Muchuu Dane, questionnaires to the target audience, observations, and literature studies on related topics. In this design, digital media is needed to reach consumers who have an interest in Japanese products. The results of this design go through the stages of design thinking, namely ideate with a mindmap, moodboard, as well as sketches, prototypes, select, implementation and learn which are made based on creative and SWOT directions and which produce a digital poster with a strong dynamic theme with bubble wrap which symbolizes the trust and security of the service. Muchuu Dane entrusted him with additional design elements of eye-catching patterns and symbols of Japanese culture. The design of Muchuu Dane's promotional media design is made so that the target audience buys and chooses Muchuu Dane as a trustworthy Japanese jastip service.

Keywords: *Promotional Media, Graphic Design, Japanese Shipping Services, Poster Advertising.*



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

PRAKATA

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas izin, rahmat, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul ‘Perancangan Media Promosi Jasa Titip Jepang Muchuu Dane’ dengan sebaik-baiknya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Dengan terselesaikannya Tugas akhir ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. sc., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini M.D. selaku Kepala program studi desain grafis yaitu
4. Drs. Noor Riyadhhi selaku Dosen pembimbing karya yang telah memberikan ide dan arahan yang sangat membantu penulisan Tugas Akhir.
5. Drs. Zaenal Arifin, SH.,MH. Selaku Dosen pembimbing teknis yang telah membantu mengarahkan penulisan Tugas Akhir.
6. Terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Politeknik Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu khususnya desain grafis kepada penulis.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk penulis selama proses penulisan tugas akhir ini berlangsung.
8. Teman-teman yang telah berjuang bersama, menghibur, dan memberikan semangat kepada penulis dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis memohon maaf untuk berbagai kesalahan yang telah dilakukan penulis baik kesalahan yang disengaja maupun kelalaian yang tidak disengaja, semoga permohonan maaf ini dapat dimaklumi oleh seluruh pihak. Terima kasih.

Bogor, 13 Juli 2022



Naura Salsabila



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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





Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penyusunan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Desain Grafis pada Media Promosi.....	6
2.2 Media Promosi	18
2.3 Instagram	20
2.4 Poster	21
2.5 Metode riset desain.....	22
BAB III METODE PERANCANGAN.....	23
3.1 Metode Riset Desain	23
3.2 Metode Pengumpulan Data	24
3.3 Data dan Fakta.....	26
3.4 Analisis SWOT.....	29
3.5 Arahan Kreatif (<i>Creative Brief</i>)	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	33
4.1 Ideate	33



Hak Cipta :

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

4.1.1 Mind Mapping.....	33
4.1.2 Moodboard.....	35
4.2 Prototype	35
4.2.1 Alternatif Sketsa.....	36
4.2.2 Desain Komprehensif.....	41
4.3 Select (Desain Terpilih).....	46
4.4 Implementasi	50
4.4.1 Media Utama	50
4.4.2 Media Pendukung	51
4.5) Learn	57
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	59
DAFTAR REFERENSI	1
LAMPIRAN.....	4

**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 3 <i>Design Muji - Kenya Hara</i>	13
Gambar 2 4 <i>Kawaii - Japanese Design</i>	14
Gambar 2 5 <i>Custom Typography Japan</i>	15
Gambar 2 6 (Desain Grafis Jepang: <i>Branding Nippon-Ichi</i>)	16
Gambar 2 7 <i>Geometry - Ikko Tanaka</i>	17
Gambar 2 8 Pola Bunga – Jepang	18
Gambar 3. 1 Logo Muchuu Dane	26
Gambar 3. 2 <i>Website TitipJepang.com</i>	27
Gambar 3. 3 Instagram kompetitor - Titip Jepang	28
Gambar 4. 1 Mind map Muchuu Dane.....	34
Gambar 4. 2 Moodboard Muchuu Dane	35
Gambar 4. 3 Sketsa 1 (<i>Retro Japan Vibes</i>)	36
Gambar 4. 4 Sketsa 2 (<i>Toys Package</i>)	37
Gambar 4. 5 Sketsa 3 (<i>2 Side Package</i>)	38
Gambar 4. 6 Sketsa 4 (<i>Japan House</i>).....	39
Gambar 4. 7 Sketsa 5 (<i>Safety Package Japan</i>)	40
Gambar 4. 8 Desain Komprehensif 1 (<i>Retro Japan Vibes</i>).....	41
Gambar 4. 9 Gambar Komprehensif 2 (<i>Japan House</i>)	43
Gambar 4. 10 Desain Komprehensif 3 (<i>Safety Japan Package</i>)	44
Gambar 4. 11 Desain Terpilih.....	46
Gambar 4. 12 <i>Picture Element (Bubble wrap dan Bendera Jepang)</i>	47
Gambar 4. 13 Tipografi pada <i>Headline, Sub-headline, & Body text</i>	48
Gambar 4. 14 Warna Muchuu Dane	49
Gambar 4. 15 <i>Pattern & simbol Muchuu Dane</i>	49
Gambar 4. 16 Mock-Up Media Promosi Muchuu Dane	50
Gambar 4. 17 Desain Instagram <i>Feeds</i> Muchuu Dane	51
Gambar 4. 18 <i>Mock Up</i> Desain Instagram Muchuu Dane	51
Gambar 4. 19 Desain <i>Facebook Ads</i> Muchuu Dane	52



© 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

Gambar 4. 20 *Mock Up* Facebook Ads Muchuu Dane..... 52

Gambar 4. 21 Desain *Banner* Tokopedia Muchuu Dane 53

Gambar 4. 22 *Mock Up Banner* Tokopedia Muchuu Dane 53

Gambar 4. 23 *Mock Up Thank You Card* Muchuu Dane..... 54

Gambar 4. 24 Desain *Flyer* Muchuu Dane 55

Gambar 4. 25 *Sticker Pack* Muchuu Dane 56





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 Tabel Analisis SWOT	30
Tabel 3. 2 <i>Creative brief</i> Muchuu Dane.....	31





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 1. Transkrip Hasil Wawancara
- Lampiran 2 Transkrip *Feedback final* desain
- Lampiran 3. Hasil Data Kuesioner
- Lampiran 4. Lembar Bimbingan Dosen 1
- Lampiran 5. Lembar Bimbingan Dosen 2
- Lampiran 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan yang terjadi pada teknologi di Indonesia terbilang cukup pesat hingga timbul adanya media baru. Menurut Schmid & Socha (2017). Media Baru adalah istilah yang berkaitan dengan internet, baik interaksi dengan teknologi, gambar maupun suara. Banyak media sosial yang kini dilahirkan oleh media baru untuk mempermudah kegiatan manusia sehingga muncul adanya model bisnis baru, contohnya pada bidang pemasaran.

Salah satu model bisnis baru yang lahir dan banyak ditemui melalui media baru adalah jasa titip atau yang biasa dikenal dengan ‘jastip’ (Kusumastuti, 2020). Istilah jastip di Indonesia banyak dikenal oleh masyarakat luas khususnya bagi pengguna *social media*. Jastip tumbuh diawali oleh kebutuhan dengan membantu kepada seseorang yang menginginkan suatu produk tetapi sulit untuk berpergian ke tempat produk yang diinginkan karena berbagai macam alasan, maka konsumen memilih untuk menggunakan jasa titip di media sosial (Muslich & Irwansyah, 2020)

Mengutip *report* dari Jakpat Survey, Jastip (Tania, 2017) dari 2.406 responden, kesadaran terhadap kegiatan Jastip cukup tinggi, sekitar 81% yaitu lebih dari setengah responden mengetahui adanya layanan jasa titip. Alasan mendasar mengapa kustomer jasa titip menggunakan layanan ini terdapat beberapa faktor.

Alasan kemudahan, praktis tidak perlu keluar rumah ataupun prosedur yang sulit saat memesan di *marketplace* dengan visa menjadi faktor terbesar dalam menggunakan jasa titip, sekitar 41% dari 1.603 responden. kemudian disusul oleh alasan ketidaktersediaannya toko berbelanja di lokasi mereka dan kendala kesibukan sebanyak 13%. Kendala-kendala tersebut menjadikan layanan jastip sebagai solusi bagi mereka berupa pembelian barang atau penitipan barang yang tertarik terhadap produk di toko tertentu.



© 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

Salah satu negara yang menarik perhatian masyarakat untuk melakukan transaksi jastip adalah Jepang. Jepang terkenal akan surganya bagi para pecinta mainan dengan kualitas tinggi Mulai dari Tamiya, *Anime*, *Action figure*, hingga Gundam di Yokohama.

Muchuu Dane merupakan jasa titipan pembelian produk Jepang khususnya mainan yang eksklusif, *limited edition* yang memiliki ketertarikan dengan barang-barang Jepang seperti kolektor mainan yaitu barang dari *Marketplace* atau toko offline Jepang seperti Bandai, Tamiya, Yahoo auction, rakuten, amazon dan *marketplace* lainnya. Didirikan sejak tahun 2008, Muchuu dane hadir karena mainan-mainan eksklusif Jepang yang sulit didapatkan di indonesia juga terhalang oleh harga pengiriman yang mahal.

Walaupun Muchuu Dane memiliki *customer* loyal dan tetap yang biasanya mengoleksi mainan sebagai hobi. Namun Muchuu cenderung sulit untuk mendapatkan kepercayaan *customer* baru untuk melakukan pembelian di Muchuu Dane karena Muchuu Dane hanya memiliki logo dan memasarkan barangnya di dengan foto produk yang kurang menjual, dengan mengandalkan foto seadanya tanpa keterangan informasi produk maupun harga secara jelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan adanya media promosi yang dapat menjangkau *target audience* secara luas agar konsumen membeli dan memilih Muchuu Dane sebagai layanan jastip Jepang yang dapat dipercaya, salah satunya melalui media *Instagram Ads*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan permasalahan berdasarkan latar belakang yang telah dibahas adalah: Bagaimana proses perancangan Media Promosi untuk menarik minat dan kepercayaan konsumen guna membeli berbagai macam produk *hobbies & lifestyle* Jepang melalui Jasa Titip Jepang Muchuu Dane?



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

Adapun ruang lingkup pembahasan yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Proses perancangan desain media promosi pada Jasa Titip Jepang Muchuu Dane.
2. Penerapan teori desain grafis serta komponen elemen yang sesuai dengan karakteristik pada media promosi poster digital Jasa Titip Jepang Muchuu Dane.
3. Proses pengaplikasian desain Muchuu Dane pada media promosi *poster digital Instagram Ads* yang dibutuhkan dan menentukan media turunan sebagai sarana pendukung dalam promosi Muchuu Dane.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut tujuan dari pembahasan Tugas Akhir perancangan desain media promosi Muchuu Dane yaitu:

1. Menjelaskan proses perancangan media promosi poster digital jasa titip Jepang Muchuu Dane.
2. Menjelaskan teori yang mendukung perancangan dan elemen-elemen desain grafis yang digunakan dalam desain poster jasa titip Jepang Muchuu Dane
3. Menjelaskan pengaplikasian desain Muchuu Dane dalam bentuk poster digital yang efektif dan pengaplikasiannya pada media turunan.

Adapun manfaat dari pembahasan Tugas Akhir desain media promosi Muchuu Dane yaitu:

1. Praktis, dengan perancangan media promosi ini diharapkan dapat menjadi alat untuk memperkenalkan produk Muchuu Dane kepada masyarakat yang lebih luas dan meningkatkan target segment Jasa Titip Jepang Muchuu Dane
2. Akademis, dengan adanya perancangan media promosi ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa sebagai acuan studi dan wawasan dalam penelitian selanjutnya dengan topik yang bersangkutan.



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

3. Desain grafis, dengan adanya tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi mahasiswa desain grafis khususnya mengenai desain media promosi yang menerapkan elemen dan prinsip desain yang berkaitan dengan jasa titip Jepang dalam perancangannya.

1.5 Sistematika Penyusunan

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode deskriptif atau metode yang berupa penjelasan. Tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan mengenai latar belakang perlunya perancangan media promosi Muchuu Dane, lalu dilanjutkan dengan ruang lingkup pembahasan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian serta sistematika penulisan yang merupakan rangkuman bagian inti di awal hingga akhir penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Berisi hal-hal mengenai kajian dasar teori yang digunakan dalam tinjauan pustaka khusus yang membahas tentang perancangan media promosi Muchuu Dane dan tinjauan pustaka berisikan kajian teoritis tentang ilmu desain grafis.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang langkah-langkah penelitian dengan menggunakan metode kualitatif melalui studi literatur, wawancara dan observasi dan dilakukan riset melalui kuesioner sebagai data pendukung pada metode kuantitatif. Kemudian riset dari profil klien yang digunakan untuk sebagai data dan fakta yang kemudian akan dianalisis hingga menjadi arahan kreatif yang berfungsi sebagai acuan dasar dari masalah untuk menghasilkan perencanaan solusi desain.



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 IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan desain promosi Muchuu Dane. Proses diawali dengan konsep visual lalu dilakukan proses visualisasi karya desain.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan mengenai hasil perancangan media promosi Muchuu Dane dan juga saran dari tugas akhir yang telah disusun.



Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan yang telah dibuat, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari Tugas Akhir Media promosi Jasa titip Jepang Muchuu Dane

1. Muchuu Dane merupakan jasa titipan pembelian berbagai macam produk Jepang khususnya mainan *hobbies & lifestyle* seperti Bandai, Tamiya, Yahoo auction, rakuten, amazon dan *marketplace* lainnya. Muchuu Dane hanya memiliki logo dan memasarkan barangnya di Facebook, Instagram dan Tokopedia dengan foto produk seadanya tanpa ada keterangan produk dan harga sehingga cenderung sulit untuk mendapatkan kepercayaan *customer* baru untuk melakukan pembelian di Muchuu Dane. Maka diperlukan media promosi yang dapat menjangkau *target audience* secara luas agar konsumen membeli dan memilih Muchuu Dane sebagai layanan jastip Jepang yang dapat dipercaya, salah satunya melalui media Instagram Ads. Menggunakan metode riset *design thinking* dengan Metode pengumpulan data kualitatif deskriptif melalui wawancara kepada klien mengenai profil klien, *product knowledge* hingga *target audience*, melakukan penyebaran kuesioner sebagai metode pendukung, observasi tempat dan observasi *online* kepada kompetitor dan studi literatur terhadap topik terkait yang kemudian diolah menjadi analisis SWOT dan *creative brief*. Melalui proses desain *mindmap*, *moodboard*, membuat 5 desain sketsa manual dengan tema berbeda, digitalisasi 3 desain komprehensif, select atau menentukan desain terpilih, implementasi *mock up* desain, media promosi turunan, pertimbangan produksi dan evaluasi hasil desain perancangan.
2. Desain perancangan yang dibuat merupakan desain poster digital yang bertemakan dinamis dan *eye-catching* yang berasal dari *keyword tone & manner* Muchuu Dane. Menggunakan beberapa teori dengan memperhatikan layout yang simetris dengan kontras di bagian tengah sebagai *point of*



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

interest. Gabungan *picture element bubble wrap* dibuat seperti robekan ketika paket dibuka dengan bendera Jepang di dalamnya serta berbagai produk Jepang di atasnya yang berarti kepercayaan paket yang aman dan kualitas dari berbagai macam jenis produk Jepang yang dimiliki oleh Muchuu Dane yang merujuk pada key message nya yaitu “*Trusted Japan product for all your hobbies & lifestyle.*” Tambahan *pattern* dan simbol Jepang serta warna hitam yang dinamis, merah & kuning yang *eye-catching* memiliki arti kepercayaan, kejujuran dan keberanian yaitu kesan yang ingin disampaikan oleh Muchuu Dane. Tipografi yang digunakan adalah dekoratif menyerupai huruf Jepang dengan *sub-headline* jenis *sans serif* yang memberikan kesan *friendly* dan terpercaya. Hasil akhir perancangan adalah poster *digital* untuk Instagram Ads.

3. Pengaplikasian desain dilakukan ke beberapa media dengan media utama yaitu *poster digital instagram ads* yang efektif dibandingkan dengan media konvensional karena dapat melakukan penyebaran yang disesuaikan dengan *target audience* dalam satu waktu dan ketika di *swipe* akan diarahkan langsung ke Instagram Muchuu Dane. Media turunan yang digunakan adalah *instagram feeds* untuk memasarkan produk dengan foto dan informasi yang lebih detail, *facebook ads* sebagai media *digital marketing* pendukung, Tokopedia banner, *flyer*, *thank you card* serta tambahan *sticker pack* sebagai tanda apresiasi dan terima kasih kepada konsumen.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan media promosi Muchuu Dane, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Dalam proses penulisan selanjutnya sebaiknya mencari referensi yang banyak dan beragam sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang baru.
2. Dalam perancangan suatu desain diharapkan dapat menggunakan ide-ide yang tidak biasa atau *out of the box* dengan referensi yang lebih luas

sehingga desain terlihat lebih menarik khususnya untuk menarik minat konsumen.

3. Dalam penggunaan media promosi khususnya secara digital, sebaiknya melakukan riset lebih dalam mengenai *digital marketing* karena cakupan ilmu media baru yang luas, beragam dan tidak terbatas. Karena itu dapat membantu pembuatan promosi yang lebih akurat dan sesuai.



© 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





Hak Cipta :

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

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

DAFTAR REFERENSI

- Al Haq, S., & Patria, A. S. (2022a). Perancangan Template Feed Instagram Sebagai Media Promosi Café Ulala (Unesa Learning Laboratory) Surabaya. *Barik*, 3(2), 30–45.
- Ambrose, G., Harris, P., & Ball, N. (2019). *The fundamentals of graphic design*. Bloomsbury Publishing.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula. *Bandung: Nuansa Cendekia*.
- Fitriah, M. (2018). *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Deepublish.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press.
- Jaiz, M. (2021). *Buku Dasar-Dasar Periklanan Edisi 2*. Suluh Media.
- Kusumastuti, A. D. (2020). Fenomena Jasa Titip (Jastip) Dan Polemik Bagi Kelangsungan Produk Umkm. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 9(1), 33–39.
- Laia, N. (2019). *Analisis Makna Warna pada Koinobori di Jepang*.
- Lin, G. (2016). *Japanese graphics*. SendPoints.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Masnuna, M., & Mul Khan, M. B. B. (2022). Desain Poster Sebagai Media Promosi Buku “Aku Gemar Bela Negara” Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 5, 64–71.



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

Musfar, T. F., & SE, M. (2020). *Buku Ajar Manajemen Pemasaran: Bauran Pemasaran sebagai Materi Pokok dalam Manajemen Pemasaran*. Media Sains Indonesia.

Muslich, I. S., & Irwansyah, I. (2020). Instagram Dan Fenomena “Jastip” Di Indonesia. *Journal Communication Spectrum*, 9(2), 126–140.
<https://doi.org/10.36782/jcs.v9i1.1871>

Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Penerbit Andi.

Ramadhan, F. H. (2017). *Pemanfaatan Media Sosial Instagram Akun @Mr.Creampuff Sebagai Promosi Dalam Meningkatkan Penjualan*. 4(2), 15.

Ridho, M. A. (2020). Designing Brand Activation Through Instagram For Semantik. *Vcd (Journal of Visual Communication Design)*, 5(2), 95–106.

Rustan, S. (2013). *Layout*. Gramedia Pustaka Utama.

Schmid, B. E., & Socha, B. (2017). *Reading - What is New Media.pdf - Spring 2017 A – Intro to New Media WHAT IS NEW MEDIA? Defining New Media Isn't Easy By Bailey Socha and Barbara | Course Hero*.
<https://www.coursehero.com/file/89862269/Reading-What-is-New-Mediapdf/> diakses tanggal 19 Mei 2022

Siburian, S. A. (2019). *Tinjauan Tata Letak (Layout) Poster Anti Narkoba Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Utara [PhD Thesis]*. Universitas Negeri Medan.



© 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 kritrik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Stevenson, O. (2021, March 4). *Japanese Graphic Design Characteristics & Examples*. <https://www.shillingtoneducation.com/blog/japanese-graphic-design/>

Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: Penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.

Tania, S. (2017). *Jastip: Jasa Titip (Shopping Entrusted Goods Service) – Survey Report*. <https://blog.jakpat.net/jastip-jasa-titip-shopping-entrusted-goods-service-survey-report/>

Tjiptono, F. (2019). *Strategi pemasaran*.

Yudha, A. P., & Irawan, A. W. (2022). Analisa Iklan Melalui Fitur Instagram Ads Terhadap Minat Beli Konsumen Frozen Food. *Jimfe (Jurnal Ilmiah Manajemen Fakultas Ekonomi)*, 8(1), 55–74.

Yusron, A. H., & Kusumandyoko, T. C. (n.d.). *Perancangan Media Promosi Batik Abhista Tuban*.

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.) Trankrip Hasil Wawancara

Tanggal :22 Maret 2022

Narasumber : Sabrina Syukraina

Jabatan : *Owner Muchuu Dane*

Wawancara : Zoom Meeting

Q : Bagaimana awal mula Muchu Dane berdiri?

A : Awal mula berdirinya Muchuu Dane tahun 2010 di Yokohama dimulai dari hobi akan mainan Jepang seperti Tamiya, namun kesulitan dalam menemukannya di Indonesia. Berhubung saya tinggal dan menetap di Jepang, kami sekeluarga membuka bisnis Jastip Jepang.

Q : Berasal dari mana nama “Muchuu Dane”?

A : Nama Muchuu Dane adalah nama panggilan saya waktu itu yang akhirnya dipakai menjadi nama *brand* karena banyak teman-teman yang menjadi *costumer* Muchuu Dane.

Q : Siapa saja target utama konsumen Muchuu Dane? Apakah telah memenuhi target yang sesuai?

A : Konsumen yang biasanya membeli adalah para pecinta Jepang dari umur 18 hingga 45 tahunan, namun ingin lebih memperluas target audience.

Q : Siapa yang menjadi target utama market Muchuu Dane?

A : Para pecinta belanja khususnya produk Jepang, terutama para kolektor mainan

Q : Citra dan kesan apa saja yang ingin ditampilkan Muchuu Dane?

A : Citra yang ingin ditampilkan dengan berbagai macam produk Jepang yang berkualitas juga pengiriman yang terpercaya.



© 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

Q : Kira-kira apa ciri khas tampilan pada Muchuu Dane?

A : Awal konsep kit aitu adalah penyuka mainan dan hobi jadi terkesan fun.

Q : Apa saja promosi yang sejauh ini telah dilakukan?

A : Sejauh ini kita melakukan promosi dengan sekedar mengupload foto di social media Instagram, facebook dan mempromosikannya ke kenalan sesama pecinta Jepang.

Q : Bagaimanakah kondisi penjualan saat ini, apakah sesuai target?

A : Penjualannya kini ramai dan banyak peminat, tapi masih hanya sekedar mainan mobil saja, belum secara luas dan beragam, jadi kita ingin ada dari semua kalangan umur

Q : Apa produk yang menjadi andalan Muchuu Dane?

A : Produk yang menjadi best seller tentunya Tamiya seperti Tamiya 4wd.

Q : Kira-kira berapa total pesanan dalam sekali PO, dan berapa kali PO dibuka dalam sebulan?

A : Ga tentu ya, tapi biasanya dalam sekali PO ada 50 sampai 80 pesanan

Q : Berapa omset yang kira-kira didapatkan dalam sebulan?

A : dalam sebulan, mendapatkan belasan hingga jutaan rupiah.

Q : Lebih banyak pembelian melalui media apa ya kak?

A : Lebih banyak pembelian lewat facebook karena biasanya konsumen loyal dan juga terkadang pembelian Instagram

Q : Apa masalah yang saat ini dihadapi Muchuu Dane?

A : Saat ini Muchuu Dane memerlukan media promosi yang proper, dapat menjangkau semua kalangan dan berbagai produk Jepang, tidak hanya mainan.



© 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 mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Karena kebanyakan pembeli saat ini adalah konsumen setia dan kawan-kawan maka perlu untuk konsumen di luar lainnya.

Q : Media Promosi apa yang saat ini dibutuhkan Muchuu Dane?

A : Saat ini Muchuu Dane memerlukan media promosi yang agak sedikit serius dan keren dengan warna yang *eye-catching*. Karena produk-produk perlu dipromosikan dengan lengkap dan dapat mengajak konsumen untuk membeli, tidak hanya foto produk saja.

Q : Selain promosi melalui media digital, apa lagi media yang diperlukan untuk promosi Muchuu dane?

A: Untuk saat ini mungkin perlu *flyer* untuk acara yang tertentu kami.





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.) Transkrip *Feedback Final Desain*

Tanggal :15 Juli 2022

Narasumber : *Owner Muchuu Dane*

Wawancara : *Zoom Meeting*

Q : Halo kak, ini hasil akhir desain poster promosi Muchuu Dane yang telah dibuat, bagaimana pendapat kakak?

A : oh iya sudah bagus keren, sesuai dengan Muchuu Dane keliatan mencolok terang tapi keliatan keren dan kuat.

Q : Apakah ada komentar mengenai desain promosi ini kak?

A : Posternya sudah sesuai dengan masalah yang kemarin, ada unsur jepangnya dan ada pakatnya di dalam, ada juga gambaran produk-produk Jepang, udah cukup bagus

Q : Lalu kira-kira adakah hal yang perlu diperbaiki?

A : Secara keseluruhan sudah cukup baik, desain, warna, gambar, tapi tulisannya terlihat kurang porsinya, butuh *copywriting* yang jelas. Tapi secara desain sudah bagus

Q : Baik kak terima kasih atas masukannya.



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

3) Hasil Data Kuesioner





Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

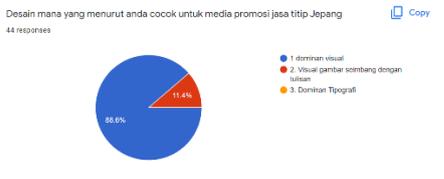
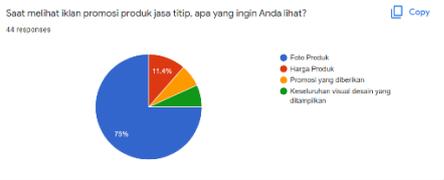
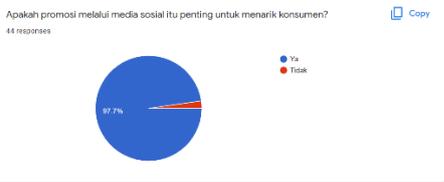
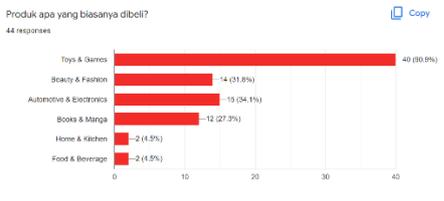
Hak Cipta :

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





Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

6.) Daftar Riwayat Hidup



ABOUT ME

I am a 4th year student in graphic designer major from State Polytechnic of Jakarta. Born in Bandung, March 27th 2000.

Passionate in art, especially graphic design. Creative, perfectionist and decisive as strengths. In constant expansion and renewal of my knowledge; always willing to learn and improve in my personal development and in my professional activities.

I am a qualified, efficient, tenacious and thoughtful person with wide capacities and aptitudes to be able to carry out team work and individually.

Love travel, nature and adventures to stimulate my mind of creativity to concept a new art.

CONTACT

Bandung, 27 March 2000
 +62 85293242129
 naurabellaaa@gmail.com
 naura.salsabila.tgpl8@mhsw.pnj.ac.id
 @naurabellaaa
 Bogor- Jawa Barat, 16961

School stuff

EDUCATION

STATE POTYTECHIC OF JAKARTA
2018 - 2022 | D4 GRAPHIC DESIGN

MAN 2 KOTA BOGOR
2015 - 2018 | SCIENCE

BOARDING SCHOOL AL-MASHUM MARDIYAH
2012 - 2015

Files to keep

EXPERIENCE

SEP 2021-TELKOM INDONESIA INTERN
 FEB 2022 - Graphic Designer

- UI/UX Designer
- Digital Marketing & Content creator
- Motion Graphic

BADMINTON COMMUNITY - POLBAC
GRAPHIC DESIGNER

- Tasked to make graphics for online layouts.
- Edited editorial photos, and social media posts
- Organization of files

FREELANCER

- Tasked to make graphics for offline layouts
- Edited editorial photos for clients and social media posts, Organization of files
- Created concepts, make a illustration

2018 **TIME FLIES ART INSTALLATION**
COORDINATOR - CONCEPT INSTALATION

INTEREST

ART, FILM, MUSIC, ADVENTURE

SKILLS

- Graphic Design
- Illustration
- Photography
- Motion Graphics
- Videography
- layout