



© 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

TUGAS AKHIR
SPEKSIFIKASI PROYEK DESAIN

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL CHIP&JOE



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

Oleh:

Graciela Adella
1806421060

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 Ulang Identitas Visual Chip&Joe
Penulis : Graciela Adella
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, 18 Juli 2022

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

[Yulianto Hadi Prawiro]

NIP 520000000000000090

Dosen Pembimbing II

[Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M.]

NIT 196407191997022001



© 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 PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL CHIP&JOE

Oleh:

Graciela Adella

Disahkan:

Depok, 2 Agustus 2022

Penguji I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds
NIP. 198812152018032001

Penguji II

Rina Ningtyas, M.Si
NIP. 198902242020122011

Ketua Jurusan
Teknik Grafika dan 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 mengemukakan 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 Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL CHIP&JOE

adalah hasil karya saya,

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

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

Depok, 18 Juli 2022

Yang menyatakan


METERAN TEMPEL
Rp 10000, JX098090145

Graciela Adelia

NIM: 1806421060



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

ABSTRAK

Chip&Joe adalah suatu *brand* yang menjual produk mainan edukasi anak berbasis teori montessori yang berdiri sejak Mei 2020. Namun, dalam perjalanannya, Chip&Joe memutuskan untuk melebarkan usaha yang awalnya *business to business (B to B)* menjadi *business to consumer (B to C)*. *Brand* ini memiliki masalah dalam identitas visualnya, karena pada logo utama hanya menampilkan ilustrasi anak dan rumah, tanpa memperlihatkan mainan edukatif montessori yang seharusnya menjadi unsur utama pada identitasnya. Adanya penggunaan *font Hobo* yang tidak memiliki lisensi untuk digunakan secara komersial oleh Chip&Joe yang dapat menyebabkan sanksi gugatan ganti rugi. Oleh karena itu, Chip&Joe memerlukan perancangan ulang identitas visual yang baik dan sesuai dengan citra perusahaan agar mencerminkan produk mainan edukatif berbasis montessori untuk anak yang dapat dimainkan di dalam rumah. Metode yang digunakan adalah dengan metode pengumpulan data secara observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil yang didapat berupa profil klien, *competitor & product knowledge*. Data yang sudah didapat dianalisis menggunakan SWOT dan STP yang kemudian dikumpulkan dalam *creative brief*, hasil analisis didapatkan mengenai konsep visual yang digunakan adalah *friendly* dan *fun* yang didapat dari pengolahan data yang telah didapat. Kemudian hasil tersebut dilanjutkan pada proses desain untuk menemukan objek visual. Simpulan yang didapat adalah solusi yang diberikan sudah tepat dengan permasalahan yang diangkat, didukung dengan penggunaan teori yang sesuai dengan perancangan desain

Kata kunci: *Identitas visual, desain logo, ChipNJoe.*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

Chip&Joe is a brand that provides children's educational toy products based on Montessori theory that was established in May 2020. However, along the way, Chip&Joe decided to expand its business from business to business (B to B) to business to consumer (B to C). This brand has a problem with their visual identity, because the main logo only shows an illustrations of children and houses, without showing the Montessori educational toys that are should be the main element of their identity. Chip&Joe's use of the Hobo font which is not licensed for a commercial use that may result in a lawsuit for damages. Therefore, Chip&Joe needs a good visual identity redesign and in accordance with the company's image to reflect Montessori-based educational toys for children that can be played at home. The method used in designing the visual concept is the method of collecting data by observation, interviews, and also literature studies. The results obtained in the form of client profiles, competitors & product knowledge. The data that has been obtained is analyzed using SWOT and STP which is then collected in a creative brief, the results of the analysis are obtained regarding the visual concept used is friendly and fun which is obtained from processing the data that has been obtained. Then the results are continued in the design process to find visual objects. The conclusion obtained is that the solution given is appropriate to the problems raised, supported by the use of theories that are in accordance with the design design

Keywords: *Visual identity, logo design, ChipNJoe.*

**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

PRAKATA

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat serta karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Chip&Joe”. Tak lupa juga penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan ujian guna memperoleh gelar Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis, Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dan banyak kekurangan baik dalam metode penulisan maupun dalam pembahasan materi. Sehingga Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun mudah-mudahan dikemudian hari dapat memperbaiki segala kekurangannya.

Dalam penulisan karya Tugas Akhir ini, penulis senantiasa mendapatkan bimbingan, dukungan serta semangat dari banyak pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr.sc.H., Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing.HTL.,MT. selaku Direktur Politenik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan dan selaku pembimbing II Tugas akhir yang membantu dalam penyusunan karya Tugas Akhir.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Bapak Yulianto Hadiprawiro, M.Ds. selaku pembimbing yang telah sabar, selalu memberikan semangat, dan selalu membantu saat pembuatan Tugas Akhir.
5. Ibu Ulisari Eslita sebagai owner dari Chip&Joe sebagai bahan karya Tugas Akhir.
6. Mama dan adik tersayang yang selalu ada di dalam suka dan duka.



© 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

7. Edelweisy, Anastasya, Amelia, Elisabeth, Liany, Adinda, Diko, Yosua, Joel, dan Kak Adi yang sangat membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman Teknik Grafika dan Penerbitan Angkatan 2018 yang telah banyak membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman DGA yang luar biasa masih memberikan support dan semangat sampai tugas akhir ini selesai.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.





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

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PROPOSAL TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTARLAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 <i>Brand</i> atau merek.....	6
2.1.1 Unsur-Unsur <i>Brand</i>	7
2.1.1.1 Nama Brand.....	7
2.1.2 Identitas Visual.....	8
2.1.3 Pertimbangan Perancangan Ulang Identitas Visual.....	9
2.1.4 Elemen Identitas Visual.....	10
2.1.4.1 Logo.....	10
2.1.4.2 Sistem Grid.....	13
2.1.4.3 Warna.....	14
2.1.4.4 Psikologi Warna.....	15



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

2.1.4.5	Garis.....	16
2.1.4.6	Tipografi.....	18
2.1.4.7	Penerapan Tipografi pada Logo	20
2.2	Teori Gestalt.....	21
2.3	<i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	22
2.4	Teori Montessori	26
2.5	Metode Riset Desain	27
BAB III METODE PERANCANGAN.....		30
3.1	Metode Riset Desain.....	30
3.1.1	<i>Empathise</i>	30
3.1.2	<i>Ideate</i>	31
3.1.3	<i>Prototype</i>	33
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	33
3.2.1	Wawancara.....	34
3.2.2	Observasi.....	35
3.2.3	Studi Literatur.....	37
3.3	Data dan Analisis.....	38
3.3.1	Profil Klien.....	38
3.3.2	Identitas Perusahaan.....	39
3.3.3	<i>Product Knowledge</i>	40
3.3.4	Kompetitor.....	43
3.3.5	<i>Target Market ChipNJoe</i>	45
3.3.6	<i>SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats)</i>	46
3.4	Arahan Kreatif.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN		53
4.1	Konsep Visual	53
4.1.1	<i>Mindmapping</i>	53
4.1.2	<i>Moodboard</i>	55
4.1.2.1	<i>Moodboard Project Profile Board</i>	49



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

4.1.2.2	<i>Moodboard Past Project Profile</i>	58
4.1.2.3	<i>Moodboard Consumer Profile Board</i>	59
4.1.2.4	<i>Moodboard Partner Profile Board</i>	60
4.1.2.5	<i>Moodboard Tipografi</i>	60
4.1.2.6	<i>Moodboard Layout Wordmark</i>	61
4.1.2.7	<i>Moodboard Logo References with Specific Key Visual</i>	63
4.2	Proses Desain	64
4.2.1	Sketsa <i>Thumbnail</i>	64
4.2.2	Sketsa Kasar	66
4.2.3	Sketsa Halus	60
4.2.3.1	Sketsa Alternatif 1	68
4.2.3.2	Sketsa Alternatif 2	69
4.2.3.3	Sketsa Alternatif 3	70
4.2.4	Desain Komprehensif.....	71
4.2.5	Desain terpilih	73
4.3	Perbandingan Logo Lama dan Logo Baru	91
4.4	Media Pendukung.....	92
4.4.1	Media <i>Stationary</i>	92
4.4.2	<i>Marketing Sales</i>	94
4.5	Pertimbangan produksi.....	91
4.6	Kalkulasi Harga Desain.....	91
BAB V	PENUTUP	93
5.1	Simpulan.....	93
5.2	Saran.....	94
DAFTAR	REFERENSI	108
LAMPIRAN	110

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 Logo Walt Disney	11
Gambar 2.2 Logo WWF.....	12
Gambar 2.3 Logo Burger King	12
Gambar 2.4 Lily logo grid system oleh Jeroen Van Eerden	14
Gambar 2.5 Lingkaran Warna.....	15
Gambar 2.6 Contoh tipografi dengan tingkat keterbacaan yang baik.....	19
Gambar 2.7 Contoh tipografi dengan tingkat keterbacaan yang buruk	20
Gambar 2.8 Font Like Snow	21
Gambar 2.9 Contoh Brand Guideline Asana.....	23
Gambar 2.10 Brand guideline pengaplikasian logo 1 warna Indonesia Maju	24
Gambar 2.11 Brand guideline pengaplikasian logo yang salah HUT RI-73.....	25
Gambar 3.1 Ruang kerja kantor Chip&Joe.....	35
Gambar 3.2 Ruang desain Chip&Joe.....	36
Gambar 3.3 Ruang penyimpanan bahan Chip&Joe	36
Gambar 3.4 Ruang penyimpanan 2 Chip&Joe.....	37
Gambar 3.5 Logo ChipNJoe	40
Gambar 3.6 Produk ChipNJoe	41
Gambar 3.7 Produk ChipNJoe	41
Gambar 3.8 Produk ChipNJoe	42
Gambar 3.9 Produk ChipNJoe	42
Gambar 3.10 Produk ChipNJoe	43
Gambar 3.11 Little Kibo Land di Tokopedia.....	44
Gambar 3.12 Zamkids.....	45
Gambar 4.1 Mindmap Chip&Joe	54
Gambar 4.2 Moodboard Project profile board	57
Gambar 4.3 Moodboard Project profile board	57
Gambar 4.4 Moodboard past project profile board.....	58



© 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 4.5 Consumer profile board.....	59
Gambar 4.6 Moodboard partner profile board	60
Gambar 4.7 Moodboard tipografi	61
Gambar 4.8 Moodboard layout tipografi	62
Gambar 4.9 Moodboard layout tipografi	62
Gambar 4.10 Moodboard Project profile board	63
Gambar 4.11 Thumbnail	65
Gambar 4.12 Sketsa thumbnail yang diberi warna	66
Gambar 4.13 Sketsa kasar	67
Gambar 4.14 Sketsa alternatif 1	68
Gambar 4.15 Sketsa alternatif 1	68
Gambar 4.16 Sketsa alternatif 2	69
Gambar 4.17 Sketsa alternatif 1	70
Gambar 4.18 Gambar desain komprehensif 1	71
Gambar 4.19 Gambar desain komprehensif 2	72
Gambar 4.20 Gambar desain komprehensif 3	73
Gambar 4. 21 Gambar desain terpilih	74
Gambar 4.22 Picture Mark.....	76
Gambar 4.23 Letter Mark Chip&Joe	76
Gambar 4.24 Palet warna logo Chip&Joe.....	77
Gambar 4.25 Konfigurasi logo Chip&Joe	78
Gambar 4.26 Clear size logo Chip&Joe.....	79
Gambar 4.27 Minimum space Chip&Joe.....	79
Gambar 4.28 Variasi logo Chip&Joe.....	80
Gambar 4.29 Incorrect logo Chip&Joe	81
Gambar 4.30 Palet warna primer Chip&Joe	82
Gambar 4.31 Palet warna sekunder Chip&Joe	82
Gambar 4.32 Font sekunder Chip&Joe.....	83
Gambar 4.33 Supergraphic Chip&Joe	84



© 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 4.34 Perbandingan Logo Baru dan Logo Lama	91
Gambar 4.35 Graphic Standard Manual (GSM) Chip&Joe	92
Gambar 4.36 Kartu nama Chip&Joe.....	93
Gambar 4.37 Seragam Chip&Joe.....	94
Gambar 4.38 Booth Chip&Joe.....	95
Gambar 4.39 Banner booth Chip&Joe	96
Gambar 4.40 Katalog Chip&Joe	97
Gambar 4.41 Profile & Welcoming Banner Tokopedia.....	98
Gambar 4.42 Profile & Welcoming Banner Shopee.....	98
Gambar 4.43 Desain Feed Instagram Chip&Joe.....	98
Gambar 4.44 Desain Story Instagram Chip&Joe.....	98
Gambar 4.45 Desain Flyer Chip&Joe	89
Gambar 4.46 Aplikasi Identitas Visual Chip&Joe.....	90

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Psikologi Warna menurut Goethe.....	16
Tabel 2.2 Ragam Garis dan Maknanya.....	17
Tabel 3.1 Tabel Wawancara.....	34
Tabel 3.2 Matrix SWOT.....	47
Tabel 3.3 Arahan Kreatif Chip&Joe.....	49





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 LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1.....	96
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2.....	97
Lampiran 3 Dokumentasi Kantor Chip&Joe.....	98
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Klien	99
Lampiran 5 Mindmap Konsep.....	101
Lampiran 6 Riwayat Hidup	102





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Chip&Joe merupakan *brand* yang terlahir di Bogor. Chip&Joe mengambil teori Montessori sebagai dasar pembuatan produk karena target dari Chip&Joe adalah memenuhi kebutuhan alatperaga kelas Montessori yang berjalan secara online sejak Mei 2020. Produk yang dibuat oleh Chip&Joe selalu menggunakan pakem teori Montessori sehingga memiliki fungsi detail dalam pembelajaran anak usia dini, sedangkan banyak di luar sana produk yang sama tetapi bertentangan dengan teori Montessori. Pada awalnya, Chip&Joe hanya melayani kerjasama dengan lembaga sekolah montessori saja, namun karena adanya kendala pada biaya dan pembayaran yang sulit, Chip&Joe memutuskan untuk juga melebarkan usahanya kepada konsumen montessori langsung. Chip&Joe melebarkan usaha yang awalnya *business to business (B to B)* ke *business to consumer (B to C)*, dengan cara berjualan di toko *online* dan juga berencana mengadakan bazar *offline* Orami dan IMBEX.

Namun karena pada awalnya Chip&Joe tidak memiliki proyeksi terhadap usahanya, maka pembuatan logo sebagai identitas visual utama yang dibuat pada tahun 2020 hanya dibuat tanpa menggunakan filosofi apapun. Sehingga logo yang saat ini tercipta hanya menggambarkan seorang anak dengan rumah yang belum menginterpretasikan citranya sebagai toko penjual produk mainan edukasi anak yang memiliki sifat *fun* dan edukatif. Ditambah, logogram yang dibuat juga hanya diambil dari internet saja dengan tidak memperhatikan lisensinya. Pada logonya juga terdapat sebuah *wordmark* bertuliskan ‘Chip&Joe’ dengan menggunakan jenis *font Hobo* yang di mana *font* ini tidak dapat digunakan untuk



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

keperluan komersial sebuah usaha karena penggunaan *font* tanpa izin pencipta bisa berakibat gugatan ganti rugi hingga ancaman pidana (Prasetyo, 2021).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka diperlukanlah perancangan ulang identitas visual yang dapat mewakili *brand* Chip&Joe mengingat semakin meningkatnya grafik konsumen dan adanya ekspansi usaha yang dilakukan Chip&Joe. Dibuatnya identitas visual Chip&Joe ini akan membangun kepercayaan konsumen dalam memasarkan produknya melalui toko *online*. Selain dapat melengkapi identitas pada setiap media promosinya, juga dapat menciptakan citra dan persepsi sesuai target pasar Chip&Joe, mengingat identitas visual merupakan sarana yang cukup efektif untuk mengkomunikasikan keberadaan sebuah usaha yang meliputi nama, logo, warna, tipografi yang dikombinasikan sehingga pada perancangan ulang identitas visual Chip&Joe ini dapat diaplikasikan melalui label kemasan, kartu nama, katalog cetak, *stand*, *x banner*, *stand banner*, dan brosur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dituliskan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini yaitu, bagaimana merancang ulang identitas visual yang mampu mewakili *brand* Chip&Joe sebagai produk mainan edukasi anak?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup yang dibahas sebagai acuan dan batasan pada perancangan ini adalah hal-hal yang berkaitan dengan perancangan identitas visual Chip&Joe yaitu sebagai berikut:



Hak Cipta :

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

1. Perancangan ulang identitas visual yang dapat mewakili Chip&Joe dengan menggunakan elemen dan prinsip desain grafis.
2. Perancangan buku *Graphic Standard Manual* sebagai panduan penggunaan identitas visual *brand* Chip&Joe.
3. Penerapan desain identitas visual Chip&Joe pada media pendukung seperti: label kemasan, kartu nama, katalog cetak, *stand*, *x banner*, *stand banner*, dan brosur.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam perancangan desain identitas visual brand BurJo Bule ini terdapat beberapa tujuan dan manfaat, tujuan tersebut yakni sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses desain yang digunakan dalam pembuatan desain identitas visual untuk Chip&Joe
2. Menjelaskan tentang teori dan metode yang digunakan dalam perancangan ulang identitas visual Chip&Joe
3. Menerapkan desain identitas visual Chip&Joe pada media pendukung seperti label kemasan, kartu nama, katalog cetak, *stand*, *x banner*, *stand banner*, dan brosur.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan/referensi untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan identitas visual

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Klien

Dengan adanya desain identitas visual serta buku panduan berupa *Graphic*

Standard Manual (GSM), klien dapat mengembangkan usahanya dengan *branding* produk melalui media *online* maupun *offline*.

b. Bagi *Target Market*

Dengan adanya desain identitas visual, konsumen dapat membedakan antara ChipNJoe dengan usaha mainan montessori lainnya sehingga dapat membangun kepercayaan konsumen.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, terdapat sistematika penulisan agar penyajian dan pembahasan materi dapat terstruktur dengan baik agar lebih mudah untuk dipahami. Sistematika penyusunan terbagi menjadi lima bagian, dengan susunan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Di Bab pertama ini berisi tentang latar belakang perancangan ulang identitas visual Chip&Joe, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Perancangan

Pada Bab kedua berisi tentang landasan teori yang digunakan untuk mendukung perancangan ulang identitas visual Chip&Joe yang berkaitan dengan elemen desain grafis, landasan teori ini berasal dari beberapa referensi yaitu buku, jurnal dan website.

BAB III Metode Perancangan

Bab ini berisi tentang metode pengumpulan data dan data lainnya seperti penjelasan lengkap mengenai profil Chip&Joe, hasil analisis *Strength*, *Weakness*,



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

Opportunity, dan Threat (SWOT), dan metode riset desain. Di dalam bab ini juga membahas tentang arahan kreatif yang digunakan untuk mendukung pembuatan identitas visual Chip&Joe.

BAB IV Hasil dan Pembahasan desain

Pada bab ini berisi tentang penjelasan proses perancangan ulang identitas visual Chip&Joe, dimulai dari konsep *mind map* dan *moodboard*, *key message*, *tone and manner*, sketsa halus hingga sketsa digital yang terpilih serta hasil desain yang diterapkan pada media pendukung. Dalam bab ini juga menjelaskan tentang pertimbangan produksi mengenai material dan ukuran.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang simpulan dari hasil perancangan identitas visual dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

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. Kesimpulan

Dalam proses perancangan ulang identitas visual Chip&Joe, telah dilalui agar mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan ulang identitas visual Chip&Joe yang dimulai dari pengumpulan data-data dari wawancara dengan *owner* ChipNJoe. Selanjutnya yaitu dengan mengolah data-data yang terkumpul yaitu data Chip&Joe dan hasil wawancara dengan *owner* menggunakan analisis *SWOT* dan matriks *SWOT* kemudian hasil tersebut dirangkum menjadi sebuah arahan kreatif. Di dalam arahan kreatif terdapat *key message*, *design tone and manner* yang membantu untuk menemukan konsep visual yang tepat untuk dijadikan perancangan desain katalog produk. Setelah menetapkan konsep, selanjutnya dikembangkan lewat *mindmap* dan didapat *keyword* yang membantu untuk mewujudkan *key visual*. *Key visual* yang didapat diwujudkan dalam bentuk *moodboard*, dalam *moodboard* berisi gaya desain, *font*, warna, dan elemen visual yang akan menjadi acuan dalam perancangan desain. Kemudian masuk tahap eksekusi dan proses desain, tahap yang pertama membuat dua sketsa alternatif untuk selanjutnya dipilih dan dijadikan *layout* komprehensif. Setelah desain komprehensif lalu dilakukan penyesuaian sehingga menjadi *final artwork* yang akan menjadi materi siap cetak ataupun dipasang dalam media *online*.
2. Menjelaskan teori dan metode yang digunakan dalam perancangan ulang identitas visual dari Chip&Joe mengambil dari berbagai jenis teori, dimulai dari teori awal yang menjelaskan desain grafis, lalu teori dalam pembuatan identitas *brand* yang harus memenuhi proses tertentu, tentunya bukan hanya sekedar logo, namun juga beserta elemennya, teori pertimbangan perancangan ulang identitas visual, teori paparan elemen identitas visual, teori jenis logo, klasifikasi logo, setelah itu juga ada teori sistem grid pada logo, teori mengenai *brand* atau merek, teori warna dan psikologinya, garis, tipografi, setelahnya, teori gestalt pada logo, dan teori metode riset desain yang menggunakan metode *design thinking*.

3. Menjelaskan mengenai pengaplikasian desain terpilih yang telah diaplikasikan pada berbagai media turunan desain seperti pada media *stationary* yang meliputi kartu nama dan juga seragam Chip&Joe, lalu juga ada media *marketing sales* yang meliputi desain *booth*, *banner* dan *flyer*, seragam, katalog produk, juga label kemasan. Yang terakhir adalah pengaplikasian pada media sosial berupa Instagram serta pengaplikasian dalam *welcoming banner e-commerce* Tokopedia dan Shopee.

Hak Cipta :

5.2

Setelah menganalisa dan mempelajari permasalahan *brand* Chip&Joe seperti yang sudah dibahas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

Saran yang ditunjukkan kepada Chip&Joe

Identitas visual Chip&Joe adalah sebuah pondasi untuk standar desain promosi dan publikasi, maka dari itu sebaiknya identitas visualnya tidak diubah-ubah tanpa melihat kaidah dalam desain.

2. Untuk menjaga konsistensi dan menjaga kepercayaan konsumen, sebaiknya pada saat mendesain media promosi perlu memperhatikan hal-hal yang menjadi *guideline* dalam desain agar terciptanya juga *brand awareness* kepada konsumen dan calon konsumen.
3. Kiranya Chip&Joe tetap memberikan kesempatan bagi para desainer yang ingin melakukan penelitian tentang identitas visual serta produk yang dijual oleh Chip&Joe.

Saran yang ditunjukkan ke para Pembaca

1. Diharapkan kepada para pembaca untuk dapat mengambil manfaat dari penelitian perancangan ulang identitas visual ini, sehingga menjadi berguna untuk kedepannya.
2. Kepada para pembaca untuk memperhatikan apa yang telah disampaikan dalam perancangan ulang identitas visual ini ini sehingga dapat memberi saran atau memberi masukan untuk kedepannya.

Saran yang ditunjukkan ke peneliti selanjutnya

1. Kepada pihak yang akan meneliti identitas visual ini untuk memperhatikan detail-detail produk serta arahan dari klien sehingga dapat bersinergi dengan baik.
2. Lebih banyak membedah teori-teori baru yang beredar sehingga apa yang akan dimunculkan secara visual dapat lebih *up to date*.

Jangan hanya berfokus pada banyaknya materi yang dibuat, tetapi belajarlh dari pengalaman menyelesaikan laporan skripsi untuk menjadi acuan kedepan agar lebih baik.



© Hak Cipta mil

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 REFERENSI

Hak Buku

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *DKV -DASAR -DASAR PANDUAN UNTUK PEMULA*. Bandung : Penerbit Nuansa, 2018.
- R. Landa. (2014). *Graphic Design Solutions 5th Edition*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Landa, Robin. (2014). *Graphic Design Solutions, Fifth Edition*. Boston, Massachusetts: Wadsworth Cengage Learning.
- Danton Sihombing (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Rustan (2013). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia
- Sri Wahyuningsih (2020). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: DTM Press
- Swasty , W. (2016). *Branding Memahami Dan Merancang Strategi Merek / Wirania Swasty*. Jakarta : ROSDA, 2016
- Melissa Davis (2009). *The Fundamentals of Branding*. Lausanne, Switzerland: AVA Pub.

Jurnal

- Jurnal “Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan” oleh Laura Christina Luzar.
- Putera, D. Y., & Swasty, W. (2017). *Perancangan Identitas Visual dan Pengaplikasian pada Media Promosi Museum Sri Baduga*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 196–203

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



Wawancara

1. Esterlita, Uli (Juni 2022). Wawancara melalui *whatsapp call* dengan pemilik Chip&Joe

2. Esterlita, Uli (Juni 2022). Wawancara langsung dengan pemilik Chip&Joe.



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

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Graciela Adella	
NAMA PEMBIMBING		Yulianto Hadiprawiro M.Ds	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Ulang Identitas Visual Chip&Joe	
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	26 April 2022	Pengenalan masing-masing brief, pemaparan isi latar belakang, penyusunan sistematika teori bab 2	Bab 1 dan 2
2	11 Mei 2022	Mencari varian penulisan kutipan, Penyesuaian project background dan latar belakang, memperjelas nama merek, menambahkan kerangka berpikir di akhir bab 2, cari penghasilan, membedakan market primer dan sekundernya	Melanjutkan bab 3
3	12 Mei 2022	Revisi alur berpikir masalah, tentukan consumer benefit dan product benefit, cari keunggulan produk	Merevisi bab 3
4	24 Mei 2022	Gali informasi lebih dalam seputar klien	Mengganti klien, merevisi bab 1 dan 3, melanjutkan ke mindmap
5	23 Juni 2022	Tentukan tone and manner, key visual, cari partner brand	Melanjutkan ke moodboard
6	29 Juni 2022	Arahan mengenai thumbnail dan cara menstilasi	Meneruskan thumbnail
7	6 Juli 2022	Evaluasi thumbnail dan memilih key visual utama untuk logo	Meneruskan ke sketsa kasar
8	7 Juli 2022	Memberi arahan mengenai sketsa kasar yang telah dibuat kekurangan dan	Melanjutkan sketsa kasar dan memper-banyak sketsa

Hak

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



Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Graciela Adella

NAMA PEMBIMBING Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M.

JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Ulang Identitas Visual Chip&Joe

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	15 Juli 2022	Melakukan bimbingan teknis	Menyelesaikan hingga bab 5
2	19 Juli 2022	Melakukan bimbingan teknis	Penulisan EYD
3			
4			
5			
6			
7			
8			

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



Lampiran 3 Transkrip Wawancara Klien

Wawancara 1

1-01-2022

Narasumber: Ulisari Eslita

Own: Chip&Joe

Q: Apa itu ChipNJoe?

A: Produsen mainan edukasi untuk balita Montessori based, materialnya di ambil atau terinspirasi dari teori Montessori, dari pemilihan warna bentuk, image, image montesori harus real tidak boleh kartun

Q: Target marketnya dari ChipNJoe?

A: Ibu-ibu yang punya anak balita, kalau dilihat dari ses nya itu berada pada A dan B, penghasilan setidaknya diatas sepuluhjuta, karena material yang disediakan itu diatas 50.000.

Q: Tema dan *look* desain yang dipakai oleh ChipNJoe?

A: Tetap anak-anak jadi cheerful tapi karena base on Montessori, maka harus tetap simple sesuai dengan acuan dari Montessori.

Q: Strength?

A: Karena ChipNJoe Montessori certified, banyak orang yang jual dan bilang Montessori, padahal tidak memenuhi kaidah dari *montessori* itu sendiri. Karena Montessori sudah dipakai sebagai marketing gimmick, padahal produk yang dipasarkan itu tidak memenuhi kaidah Montessori.

Q: Weakness

A: Masih supply chain, masih bergantung dari china dan tidak sustain, sumber daya yang kurang karena jika permintaan membludak.

Q: Opportunity dari ChipNJoe?

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

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



A: Marketnya itu adalah ibu-ibu, sesnya adalah A dan B, opportunity nya adalah, saat ini mereka punya disposable income, karena pesanan terhadap produk meningkat, jadi dapat diperkirakan pertumbuhan ekonomi sedang naik. Awareness orang terhadap pendidikan anak usia dini. Juga akan diadakan bazar offline Orami dan IMBEX, salah satu bazar bergensi untuk pameran peralatan bayi & balita.

Q: Threat

A: Kompetitor banyak yang menjual mengatasnamakan Montessori padahal sama sekali tidak memiliki kaidah dari Montessori, dan akhirnya ChipNJoe mengedukasi para konsumen melalui Instagram tentang bedanya yang ChipNJoe jual dengan yang lain.

Wawancara 2

23-05-2022

Narasumber: Ulisari Eslita

Owner ChipNJoe

Q: Citra seperti apa yang ingin ditampilkan melalui identitas visual?

A: Kalau bisa sih yang *fun* ya, karena kan mainan identik dengan kesenangan buat anak2, terus yaa kalau bisa juga desain yang *friendly* karena kita mau nunjukin kalo mainannya ini engga perlu dikhawatirkan keamanannya, asalkan orang tuanya menjaga

Q: Apa saja yang harus ada di dalam logo/identitas visual?

A: karena kita brand mainan jadi kalau bisa ada mainan, ada anaknya dan karna kita campaignnya supaya anak-anak bisa main di rumah ya berarti ada unsur rumah juga

Q: Warna?

A: Warnanya kalau bisa jangan terlalu jauh dari logo sebelumnya, karna takutnya orang sudah mengenali logo yang lama. Sebaiknya ada unsur warna hijau dan merah dari logo sebelumnya

Q: Keperluan desain bazar ORAMI dan INBEX akhir tahun dan tahun depan ini?

A: Yang dibutuhin paling utama booth, standing banner, pamflet, sama kartu nama

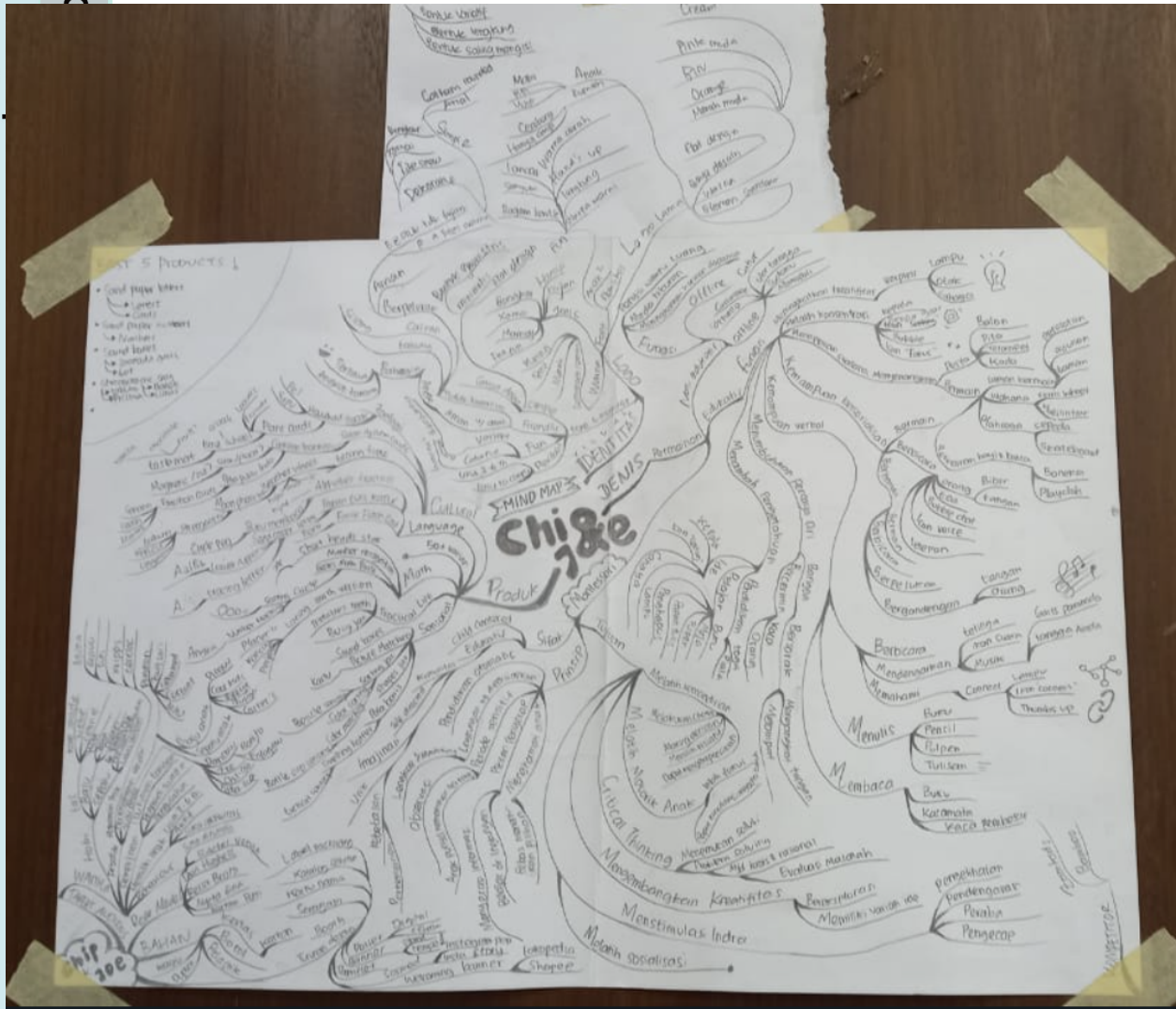


Lampiran 4 Dokumentasi Kantor Chip&Joe



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 7 Mindmapping Konsep



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

**NEGERI
JAKARTA**

Lampiran 8 Riwayat Hidup



Hak Cipta

Graciela Adella

Graphic Designer

Multi-talented Graphic Designer proficient in job-related software, including Illustrator, InDesign and Photoshop. Experienced in creating designs, sample layouts and concepts and generating new ideas with limited direction. Enthusiastic individual accustomed to working in deadline-driven environments. Well-developed verbal and written communication skills paired with excellent project management abilities.



Work Experience

2021-06-
2021-12

Graphic Design Intern

Halodoc (PT Media Dokter Investama),
Jakarta, Indonesia

- Promoted company's events by designing marketing materials such as posters, digital invites and brochures.
- Designed graphics for catalogue, banners and promotions for marketing purposes.
- Designed marketing brochures and wrote catalogue copy.
- Assisted with design of print materials such as flyers and ads by producing basic layouts, selecting colors and tracking down appropriate images.

2021-08
2022-01

Graphic Design Intern

Bank Rakyat Indonesia
Jakarta, Indonesia

- Created power point design "Culture Activation Program for annual meeting vice head of Kementrian BUMN-BRI-Pegadaian-PNM
- Created design standard for division for literacy purposes such as posters and news letters
- Designed graphic for banners, podcast's logo, several illustrations, and any promotions for marketing purposes
- Observed the marketing targets to find out about what kind of design and content they really need
- Wrote copywriting for marketing and literacy purposed
- Created UI/UX design for literacy purposes Master of Ceremony Sinergi Ultra Mikro (BRI-PEGADAIAN-PNM)
- Hosted several podcast for Podcast Ultra Mikro
- Created several creative thinking & concepts

Contact

Address

Depok, West Java

Phone

085892056657

E-mail

grcvaa@gmail.com

Skills

Digital Imaging

Illustrations

Public Speaking

Microsoft Office (Such as:
Word, Excel, Power Point)

Education

Graphic Design

Undergraduate Student
at Jakarta State of
Polytechnic (2018-2022)

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





2022-03
2022-05

Graphic Design Intern

Tokopedia

Jakarta, Indonesia

- Working on the key visual and discovery page asset for category campaign in app

- Working on the key-visual for the coupon category in-app
- Working on another creative's request

Experiences

Research on "Fusion Drink Packaging" (2020)

Analyzed why several packaging has a same design on their logo and packaging, product name and even some details. Also analyzed why the certain brands copied to other brands.

Design Publication at Poros FM (2019-2020)

Put together videos for social media, advertising and informational purposes. Applied creative expertise to present Poros FM's concepts, coordinated, created and scheduled content, designs and periodic updates regarding to Poros FM's social media.

Design Publication at Poros FM (2019-2020)

Put together videos for social media, advertising and informational purposes. Applied creative expertise to present Poros FM's concepts, coordinated, created and scheduled content, designs and periodic updates regarding to Poros FM's social media.

Design for Konstelasi TGP PNJ

Created design materials for motion graphic video. Designed layouts and icons.

Design Publication at GKO Depok

Created design work for print, digital imaging and event on social media. Designed SNS Layouts, templates and unique graphic looks.

Additional Informations

- Intermediate level (English, LBPP LIA Depok)
- Basic Level (Francais LBI, Universitas Indonesia)
- Radio Announcer at Poros FM
- Representative delegate at Model United Nation's Simulation (Bali, Indonesia)
- Representative delegate at Model United Nation Academy (Jakarta, Indonesia)

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