

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN T-SHIRT SERAGAM KERJA
BERKARAKTER GUNA MENINGKATKAN CITRA MEREK
PADA KOPI SINGGAH SEDUH

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

RAIHAN ANSYORY

NIM 2290473028

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain T-shirt Seragam Kerja
Berkarakter Guna Meningkatkan Citra Merek Kopi
Singgah Seduh
Penulis : Raihan Ansyory
NIM : 2290473028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 17 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



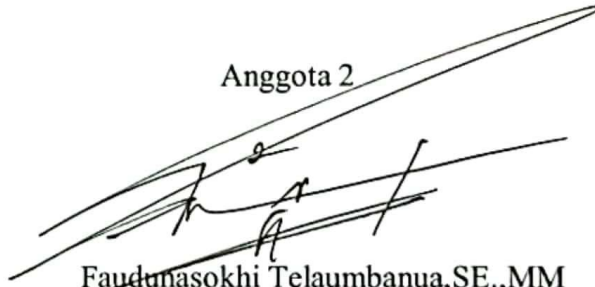
Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Pd
NIP: 19900211 201903 2 021

Anggota 1



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn
NIP: 19830725 202421 2 013

Anggota 2



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP: 19800602 200212 1 001



Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola
PNMK PSDKU Medan

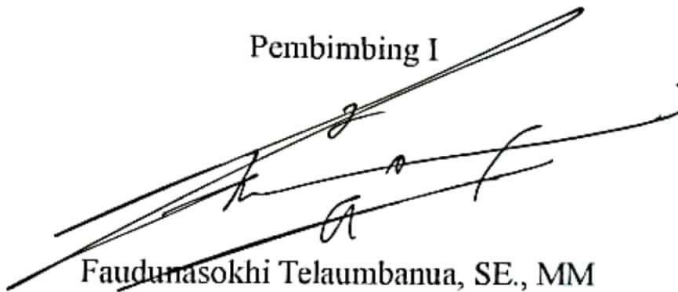
Komda Sabarja, S.Kom., M.Pd
NIP-19771220 200604 1 00 2

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain T-shirt Seragam Kerja Berkarakter Guna
Meningkatkan Citra Merek Pada Kopi Singgah Seduh
Penulis : Raihan Ansyory
NIM : 2290473028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

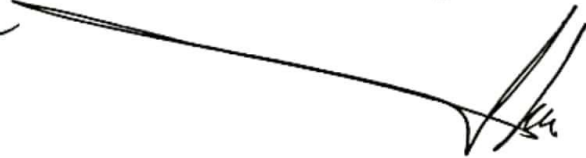
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Medan, 6 Juli 2025.

Pembimbing I



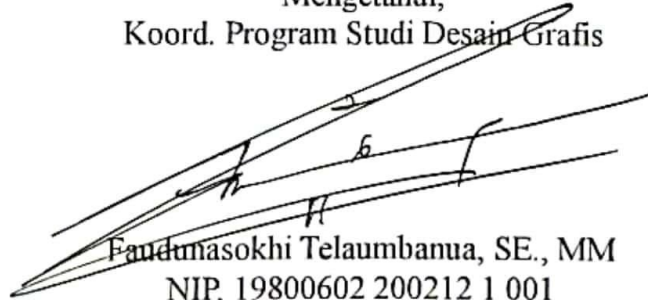
Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 200212 1 001

Pembimbing II



Syafriandi, S.Pd, M.Sn.
NIP. 1992020 8201903 1 009

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 200212 1 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihan Ansyory
NIM : 2290473028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Desain T-shirt Seragam Kerja Berkarakter Guna Meningkatkan Citra
Merek Kopi Singgah Seduh **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain,
dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya
bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 6 Juli 2025

Yang menyatakan,



Raihan Ansyory
NIM. 2290473028

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihan Ansyory
NIM : 2290473028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Desain T-shirt Seragam Kerja Berkarakter Guna Meningkatkan Citra Merek Kopi Singgah Seduh.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 6 Juli 2025

Yang menyatakan,



Raihan Ansyory
NIM. 2290473028

ABSTRAK

This final project focuses on designing a character-based work uniform T-shirt to enhance the brand image of Kopi Singgah Seduh, a coffee shop in Medan that has yet to utilize staff uniforms as part of its visual identity. The objective is to create a T-shirt design that reflects the brand's character while improving customer perception and professionalism. The theoretical foundation includes concepts of graphic design, visual identity, brand image, and work uniform design as a medium of visual communication. The research employs methods such as direct observation, interviews with the owner, literature studies, and a structured design process. The design stages include pre-production (research, concept, moodboard), production (sketching, digitalization, coloring, typography, layout), and post-production (mockup and printing). The final product is a cotton combed 24s T-shirt featuring illustrations of a relaxed coffee-drinking atmosphere, monochromatic blue tones, and distinctive typography, printed using DTF (Direct to Film) technology. The result demonstrates that a well-designed work uniform can strengthen brand identity, enhance brand awareness, and create a memorable customer experience.

Keywords: *Graphic Design, Visual Identity, T-shirt*

Tugas akhir ini membahas perancangan desain T-shirt sebagai seragam kerja berkarakter guna meningkatkan citra merek Kopi Singgah Seduh, sebuah kedai kopi di Medan yang belum memanfaatkan seragam sebagai bagian dari identitas visual. Tujuan penulisan adalah merancang seragam kerja yang mencerminkan karakter usaha dan memperkuat kesan profesional kepada pelanggan. Kajian pustaka melibatkan teori desain grafis, identitas visual, citra merek, dan desain seragam kerja sebagai media komunikasi visual. Penelitian ini menggunakan metode observasi langsung, wawancara dengan pemilik usaha, studi pustaka, dan proses perancangan visual. Tahapan perancangan meliputi pra-produksi (riset, konsep, moodboard), produksi (sketsa, digitalisasi, pewarnaan, tipografi, layout), dan pascaproduksi (mockup dan pencetakan). Hasil akhir berupa T-shirt berbahan cotton combed 24s dengan ilustrasi suasana santai dan warna biru monokromatik, dicetak menggunakan teknik digital DTF. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa desain seragam kerja yang terencana dan sesuai dengan karakter merek dapat memperkuat identitas visual, meningkatkan brand awareness, serta menciptakan pengalaman pelanggan yang lebih berkesan.

Kata Kunci: *Desain Grafis, Identitas Visual, T-shirt*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai Perancang desain *t-shirt* seragam kerja berkarakter guna meningkatkan citra merek Kopi Singgah Seduh. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Desain T-shirt Seragam Kerja Berkarakter Guna Meningkatkan Citra Merek Kopi Singgah Seduh”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom MT., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Komda Saharja, S.Kom, M.Kom., sebagai Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis dan Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini.

7. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis dan Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga Kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kopi Singgah Seduh yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
10. Bapak Soni Hartanto dan Ibu Marni selaku orang tua penulis yang senantiasa membantu penulis serta memberikan doa untuk melakukan tugas akhir ini.
11. Saya mengucapkan terima kasih paling besar kepada teman saya Rio, Yosua, Adinda, Andre, Iqbal, Obhy, Iban, David, Kevin dan teman-teman seperjuangan yang selalu menemani dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 6 Juli 2025



Raihan Ansyory

NIM. 2290473028

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perancangan	7
B. Desain Grafis.....	7
1. Sketsa	8
2. Identitas Visual	8
1). Tata Letak.....	9
2). Tipografi.....	10
3). Warna	11
3. Citra Merek.....	12
4. Seragam Kerja	13
5. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	14
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16

A. Data/Objek Penulisan	16
1. Profil Kopi Singgah Seduh.....	16
2. Visi dan Misi Perusahaan	17
1). Visi.....	17
2). Misi	17
3. Objek Karya	17
4. Spesifik Karya	17
B. Teknik Penulisan	18
1. Observasi.....	18
2. Wawancara	18
3. Studi Pustaka	19
C. Ruang Lingkup.....	19
1. Peran Penulis	19
2. Kategori Karya	19
3. Ide Kreatif	20
D. Langkah Kerja.....	20
1. Praproduksi/Persiapan.....	21
1). Riset	21
2). Konsep	21
3). <i>Moodboard</i>	21
2. Produksi.....	22
1). Proses Sketsa Ilustrasi.....	22
2). Proses Digitalisasi Ilustrasi	22
3). Proses Pewarnaan Ilustrasi (<i>Coloring</i>)	22
4). Desain Tipografi	23
5). Proses <i>Layouting</i>	23
6). <i>Mockup</i>	23
3. Pascaproduksi	23
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
A. Proses Perancangan <i>T-shirt</i>	24
1. Praproduksi/Persiapan.....	24

1). Riset	25
2). Konsep	26
3). <i>Moodboard</i>	26
2. Produksi.....	28
1). Proses Sketsa Ilustrasi.....	28
2). Proses Digitalisasi Ilustrasi	30
3). Proses Pewarnaan Ilustrasi (<i>Coloring</i>)	36
4). Desain Tipografi	38
5). Proses <i>Layouting</i>	41
6). <i>Mockup</i>	43
3. Pascaproduksi	46
B. Hasil Desain Seragam Kerja	47
BAB V PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Sketsa Gambar	8
Gambar 2. Contoh <i>Layout</i> Desain	9
Gambar 3. Jenis Tipografi	11
Gambar 4. Referensi Merek Dari Karya	13
Gambar 5. Contoh Seragam Kerja	14
Gambar 6. <i>Adobe Illustrator CC 2022</i>	15
Gambar 7. <i>Adobe Photoshop CC 2022</i>	15
Gambar 8. Logo Kopi Singgah Seduh	17
Gambar 9. Diskusi Dengan Pemilik Singgah Seduh	25
Gambar 10. Gerobak Kopi Singgah Seduh	26
Gambar 11. <i>Moodboard</i>	27
Gambar 12. <i>T-shirt</i>	28
Gambar 13. Sketsa Ilustrasi ke-1	29
Gambar 14. Sketsa Ilustrasi ke-2	29
Gambar 15. Sketsa Ilustrasi ke-3	30
Gambar 16. Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator</i>	31
Gambar 17. Menambahkan Sketsa Ke Dalam <i>Adobe Illustrator</i>	32
Gambar 18. Membuat <i>Line Art</i> Pada Sketsa Gerobak	33
Gambar 19. Membuat <i>Line Art</i> Pada Alat dan Bahan Kopi	33
Gambar 20. Membuat <i>Line Art</i> Pada Dinding	34
Gambar 21. Membuat <i>Line Art</i> Karakter Orang	35
Gambar 22. Membuat <i>Line Art</i> Meja dan Kursi	35
Gambar 23. Membuat <i>Line Art</i> Corak Lantai	36
Gambar 24. Pewarnaan Objek Gerobak	37
Gambar 25. Pewarnaan Objek Meja dan Kursi	38
Gambar 26. Menambah Sketsa Tipografi	39
Gambar 27. Menambah <i>Line Art</i> Pada Sketsa Tipografi	39
Gambar 28. <i>Coloring</i> Pada Desain Tipografi	40
Gambar 29. <i>Coloring</i> Pada Desain Tipografi	41

Gambar 30. Membuat Dokumen Baru	42
Gambar 31. Hasil Desain Kaos Singgah Seduh	43
Gambar 32. <i>Mockup T-shirt</i>	44
Gambar 33. <i>Mockup T-shirt</i>	44
Gambar 34. <i>Mockup Kaos Setelah Clipping Mask</i>	45
Gambar 35. Tampilan Akhir Desain <i>T-shirt</i> Singgah Seduh	46
Gambar 36. Bukti <i>Chat</i> Pemesanan	47
Gambar 37. Tampilan Akhir Kaos Belakang Singgah Seduh.....	47
Gambar 38. Tampilan Akhir Desain Kaos Depan Singgah Seduh	48
Gambar 39. <i>Qr Code</i> Desain Kaos Depan Singgah Seduh	48
Gambar 40. Kaos Singgah Seduh	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah Kerja	20
Tabel 2. Langkah Kerja Praproduksi	21
Tabel 3. Langkah Kerja Produksi.....	22
Tabel 4. Langkah Kerja Pascaproduksi.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	53
Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbing TA.....	54
Lampiran 3 Surat Keterangan Izin Penelitian	56
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian TA	57
Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian TA	58
Lampiran 6 Transkrip Wawancara	59
Lampiran 7 Bukti Pengerjaan Secara Utuh.....	60
Lampiran 8 Dokumentasi Foto Kegiatan TA	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, bisnis kedai kopi merupakan bisnis yang sedang tren dan kekinian di Indonesia. Menurut riset yang dilakukan oleh Toffin Indonesia, jumlah kedai kopi yang ada di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan yaitu meningkat 3 kali lipat dari tahun 2016 ke tahun 2019 dan diprediksi terus akan bertambah (Fatmarani, 2022). Perkembangan bisnis kopi ini tidak lepas dari perubahan gaya hidup masyarakat, khususnya generasi Y dan Z, yang menjadikan kedai kopi sebagai ruang bersosialisasi, bekerja atau sekedar melepas penat. Kopi kini bukan sekedar minuman, tetapi bagian dari identitas gaya hidup. Mengingat lanskap dan kondisi persaingan yang ketat, pemilik kedai kopi harus mampu memperhatikan peluang dan tantangan yang ada serta memantau tren pasar.

Namun, maraknya bisnis kedai kopi juga memicu persaingan ketat antar pelaku usaha. Oleh sebab itu, pemilik kedai kopi harus mampu membangun citra merek (*brand image*) yang kuat dan berkarakter agar dapat bertahan dan menonjol di tengah persaingan pasar. Salah satu kunci keberhasilan dalam membangun *brand image* adalah penerapan identitas visual yang konsisten.

Identitas visual tidak hanya terbatas pada logo, interior, dan kemasan, tetapi juga dapat diwujudkan melalui seragam kerja yang dikenakan oleh karyawan. Seragam kerja yang dirancang dengan baik tidak hanya menciptakan kesan

profesional dan menarik, tetapi juga memperkuat citra merek di mata konsumen. Seragam kerja mampu menjadi media komunikasi visual yang menyampaikan karakter merek kepada pelanggan secara langsung, khususnya dalam industri layanan seperti kedai kopi (Putri, 2023).

Topik ini diambil karena dilatarbelakangi oleh kondisi di Kopi Singgah Seduh, sebuah kedai kopi yang memiliki potensi merek yang kuat namun belum mengoptimalkan seragam kerja sebagai bagian dari identitas visualnya. Karyawan saat ini belum memiliki keseragaman visual yang dapat mendukung suasana profesional maupun memperkuat ingatan pelanggan terhadap merek. Hal ini menyebabkan pengalaman pelanggan kurang maksimal dan identitas merek belum tertanam secara visual secara menyeluruh.

Pentingnya kajian ini dijalankan karena untuk merancang sebuah solusi strategis visual berupa seragam kerja dalam bentuk *T-shirt* yang sesuai dengan karakter Kopi Singgah Seduh. Desain seragam ini tidak hanya berfungsi sebagai pakaian kerja, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang membangun kesan profesional, membedakan antara pelanggan dengan staf atau karyawan, serta menciptakan rasa bangga dan solidaritas antar karyawan. Dengan begitu, seragam kerja menjadi bagian dari strategi *branding* yang menyeluruh dan berdampak pada peningkatan citra merek.

Masalah yang terjadi di lapangan yaitu belum adanya keseragaman antar tampilan staf, kurangnya pembeda antar staf dan pengunjung secara visual, serta lemahnya karakter visual yang dapat dikenali sebagai representasi Kopi Singgah Seduh. Hal ini dapat diatasi melalui penerapan seragam kerja yang dirancang

dengan memperhatikan elemen-elemen desain yang mencerminkan identitas merek secara menyeluruh, seperti warna khas, *logotype*, dan gaya visual.

Temuan terdahulu juga menunjukkan bahwa seragam kerja sebagai bagian dari identitas visual berperan penting dalam membangun persepsi merek. Sparkle Coffee di Bandung ditemukan bahwa identitas visual yang diterapkan secara konsisten, termasuk atribut karyawan, memberikan dampak signifikan terhadap persepsi profesionalisme dan keunikan *brand* di mata pelanggan (Kurniawan, 2023). Merancang ulang identitas visual kedai kopi Monotype di Depok, dimana seragam kerja dimasukkan dalam *brand guideline* sebagai bagian penting dari sistem identitas merek yang terpadu (Nurliana & Akbar, 2022).

Berdasarkan hal-hal diatas, maka penulis merasa penting untuk mengangkat judul **“Perancangan Desain *T-shirt* sebagai Seragam Kerja Berkarakter Guna Meningkatkan Citra Merek Kopi Singgah Seduh.”** sebagai fokus kajian tugas akhir ini.

B. Identifikasi Masalah

Kopi Singgah Seduh telah memiliki konsep dan menu yang menarik, namun belum memiliki seragam kerja yang dapat mendukung citra merek mereka. Hal ini dapat menyebabkan kesan yang kurang konsisten terhadap identitas kedai kopi di mata pelanggan. Masalah yang timbul adalah bagaimana desain *t-shirt* seragam kerja yang berkarakter dapat diterapkan dengan tepat guna meningkatkan citra merek Kopi Singgah Seduh :

1. Meningkatnya jumlah kedai kopi di Indonesia menyebabkan persaingan semakin ketat dalam membangun identitas merek yang kuat.
2. Kopi Singgah Seduh belum memiliki seragam kerja yang mencerminkan karakter dan identitas visual merek secara konsisten.
3. Karyawan Kopi Singgah Seduh belum membedakan secara visual dari pelanggan, sehingga menimbulkan kebingungan dalam pelayanan.
4. Belum adanya elemen identitas visual berupa seragam kerja yang mendukung suasana profesional dan memperkuat citra merek.
5. Kurangnya media visual yang dapat memperkuat daya ingat konsumen terhadap Kopi Singgah Seduh di luar dari logo dan interior.

C. Batasan Masalah

Agar rumusan masalah dapat lebih fokus dan terperinci, maka penulis membatasi ruang lingkup penulisan Tugas Akhir dengan batasan masalah berikut:

1. Penelitian ini hanya akan merancang seragam kerja berupa *T-shirt* untuk karyawan Kopi Singgah Seduh.
2. Fokus desain diarahkan pada elemen visual yang mencerminkan identitas dan karakter merek, tanpa mencakup desain ulang keseluruhan sistem *branding* (logo, interior, dsb).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan pada latar belakang tentang *digital marketing*, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan desain *t-shirt* seragam kerja yang mampu merepresentasikan karakter dan identitas visual Kopi Singgah Seduh?
2. Bagaimana desain seragam kerja dapat memperkuat citra merek dan menciptakan pengalaman visual yang konsisten bagi konsumen?

E. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan berdasarkan rumusan masalah di atas, di antaranya sebagai berikut:

1. Merancang desain *T-shirt* sebagai seragam kerja berkarakter yang sesuai dengan identitas visual Kopi Singgah Seduh.
2. Meningkatkan citra merek Kopi Singgah Seduh melalui penerapan identitas visual dalam bentuk seragam kerja yang profesional dan menarik.

F. Manfaat Penulisan

Pada penulisan tugas akhir ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, di antaranya:

1. Bagi Penulis

Dapat menjadi sarana mengasah kemampuan dalam menerapkan ilmu desain komunikasi visual atau desain grafis untuk kebutuhan dunia industri kreatif serta menambah wawasan mengenai pentingnya *branding* dan *visual identity*.

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

Dapat menambah referensi dan pandangan baru tentang bentuk lanjutan dari *design graphic* yakni desain *t-shirt* serta menjadi pertinggal yang bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan sebagai bahan referensi.

3. Bagi Kopi Singgah Seduh

Memberikan solusi visual berupa desain seragam kerja yang profesional dan mempresentikan karakter merek secara kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Disastra, I. M. G. (2022). Analisis Citra Merek dalam Pemasaran Digital. *Jurnal Komunikasi Visual*, 4(2), 56-65.
- Enterprise, J. (2020a). *Belajar Sendiri Adobe Photoshop CC 2020*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2020b). *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Fatmarani, S. (2022, Juni 8). *Aroma Segar Bisnis Kopi Indonesia Dari Hulu ke Hilir*. Retrieved from ukmindonesia.id: <https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/aroma-segar-bisnis-kopi-indonesia-dari-hulu-ke-hilir>.
- Harsari, D. (2024). *Desain Grafis dan Identitas Visual: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Kreasi Visual.
- Harsari, F. A. (2024). Psikologi Warna dalam Desain Grafis. *Jurnal Desain & Komunikasi*, 6(1), 50-28.
- Hasanah, R., & Kurniawan, A. (2021). Pengaruh Desain Seragam terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen SDM*, 5(2), 21–30.
- Iskandar, D., & Firdaus, A. (2021). Peran Sketsa dalam Proses Desain Grafis Digital. *Jurnal Seni & Rupa*, 3(1), 15-24.
- Kurniawan, M. R. (2023). Kajian Brand Identity Sparkle Coffee Bandung. *Jurnal Anala*, 3(1), 10-19. <https://ejournal.undwi.ac.id/index.php/anala/article/view/1625>.
- Kurniawan, R., & Putri, S. R. (2021). Dasar-dasar Desain Grafis untuk Media Komunikasi. *Jurnal Komunikasi Visual*, 4(1), 1–10.
- Latif, M., & Herdiansyah, R. (2022). Peramalan Persediaan Barang Menggunakan Metode Weighted Moving Average dan Metode Double Exponential Smoothing. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(2), 137–142. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i2.1232>
- Nurliana, F. & Akbar, A. (2022). Perancangan Ulang Identitas Visual Kedai Kopi Monotype. *Magenta : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 34-45 <https://magenta.trisaktimultimedia.ac.id/index.php/magenta/article/view/83>.

- Pratama, H., & Lestari, D. A. (2021). Identitas Visual dalam Branding Usaha Mikro. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(3), 77-85.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (E. Risanto, Ed.; 1st ed.). Penerbit ANDI.
- Putri, A. M. (2023). Peran Seragam Kerja dalam Strategi Identitas Visual UMKM. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 55-62.
- Rahayu, N., & Yulianto, H. (2023). Pengaruh Citra Merek terhadap Loyalitas Konsumen. *Jurnal Pemasaran Digital*, 4(1), 19-30.
- Rasandy, R. & Subianto, I. B. (2023). Perancangan cergam pengabdian dan kesetiaan pahlawan legenda Melayu Laksamana Hang Tuah. *Cipta: Journal of Visual Communication*, 2(1), 23–34. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i1.2001>
- Soelaiman, L., & Liusca, C. (2022). Penyusunan rencana bisnis sebagai langkah pengembangan usaha coffee shop. *Madani: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2).
- Wibowo, A., & Nasution, R. (2023). Strategi Perancangan Visual dalam Desain Produl. *Jurnal Inovasi DEsain*, 5(1), 40-50.