

Strategi Bisnis Kemeja Bigsize *COMFY.ID*

Bidang Desain Grafis

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana ekonomi islam dari program studi ekonomi islam



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raihan Muhammad Nabil', is positioned to the right of the logo.

Acc Munaqosah

23 12 2022

Oleh:

Raihan Muhammad Nabil

18423123

PROGRAM STUDI EKONOMI ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Raihan Muhammad Nabil
NIM : 18423123
Program Studi : Ekonomi Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul tugas akhir : **Strategi Bisnis Kemeja Bigsize
COMFY.ID Bidang Desain Grafis**

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan tugas akhir kewirausahaan ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan tugas akhir perintisan bisnis ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 16 Desember 2022



METERAL
TEMPEL
E59EBAKX166240038

Raihan Muhammad Nabil



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiaii@uii.ac.id
W. fia.iuii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Ekonomi Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 11 Januari 2023
Judul Tugas Akhir : Strategi Bisnis Kemeja Big Size COMFY.ID Bidang Desain Grafis
Disusun oleh : RAIHAN MUHAMMAD NABIL
Nomor Mahasiswa : 18423123

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ekonomi Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

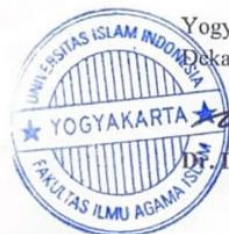
TIM PENGUJI:

Ketua : Fitri Eka Aliyanti, SHI., MA
Penguji I : Aqida Shohiha, S.E.I., M.E.
Penguji II : Martini Dwi Pusparini, S.H.I., M.S.I.
Pembimbing : Muhammad Iqbal, SEI, MSI

(Handwritten signatures of the examiners)

Yogyakarta, 18 Januari 2023

Dekan,



(Handwritten signature of Dr. Asmuni, MA)
Dr. Drs. Asmuni, MA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan pemilik alam semesta yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Kewirausahaan ini. Shalawat serta salam atas Rasulullah Muhammad SAW atas segala petunjuk kebaikan yang Beliau berikan kepada penulis dan penulis harapkan syafaatnya di hari pertanggungjawaban nanti. Melalui sebuah karya yang penulis susun dengan sebaik-baiknya dan penulis persembahkan karya kepada:

Ibunda saya, Suci Rahmiyati dan Ayahanda saya, Suratijo Saya mengucapkan terima kasih banyak atas segala doa yang senantiasa selalu dipanjatkan untuk saya, atas seluruh cinta dan kasih sayang yang ikhlas dan penuh, atas semua motivasi yang selalu diberikan, atas segala dukungan yang selalu tulus, atas segala kebahagiaan yang tak pernah lelah diberikan serta atas pengorbanan dan jerih payah yang tiada habisnya untuk Saya.

Terimakasih banyak saya ucapkan kepada seluruh dosen di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia terkhusus kepada dosen Program Studi Ekonomi Islam yang telah membimbing saya dari awal masa perkuliahan hingga saat ini. Selain itu, saya ucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yaitu Bapak Muhammad Iqbal, SEI., MSI. yang sudah membantu dan memberikan usulan terhadap penulisan Tugas Akhir Kewirausahaan hingga akhir sidang saat ini. Semoga saya bisa mengamalkan ilmu yang telah diberikan oleh Bapak/Ibu dosen dan nantinya menjadi suatu keberkahan yang mengalir kepada Bapak/Ibu semua.

Terimakasih kepada sahabat - sahabat saya dan teman kelompok yaitu Muhammad Daffa Hartono, Vicky Assyafiqoh Ulya, Mutiara Najla, dan Yassir Muhammad Irfan yang selama ini telah berjuang Bersama - sama sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir Kewirausahaan. Terimakasih untuk diri saya sendiri yang telah berjuang sejauh ini dan berusaha melakukan yang terbaik untuk diri saya sendiri.

LEMBAR MOTTO

“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan”

(Q.S Asy-Syu“ara“ [26]:183)



NOTA DINAS

Yogyakarta, 16 Desember 2022

22 Jumadil Awal 1444 H

Hal : Tugas Akhir Perintisan Bisnis
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
D.I Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 1069/Dek/60/DAATI/FIAI/IX/2022 tanggal 07 September 2022 M, 11 Shafar 1444 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Raihan Muhammad Nabil
Nomor Induk Mahasiswa : 18423123
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Jurusan/Program Studi : Ekonomi Islam
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Skripsi : Strategi Bisnis Kemeja Big size COMFY.ID
Bidang Desain Grafis

Setelah kami teliti adakah perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa Tugas Akhir Perintisan Bisnis saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dikumpulkan dan bersama ini kami kirimkan 1 (satu) eksemplar Tugas Akhir Perintisan Bisnis yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Muhammad Iqbal, SEI., MSI.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Raihan Muhammad Nabil
NIM : 18423123
Program Studi : Ekonomi Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Skripsi : Strategi Bisnis Kemeja Big Size COMFY.ID Bidang Desain Grafis

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah Tugas Akhir Kewirausahaan pada Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Dosen Pembimbing



Muhammad Iqbal, SEI, MSI

ABSTRAK

Pakaian memiliki arti sebagai bahan tekstil berserat yang memiliki manfaat untuk menutupi tubuh kita. Kategori pakaian meliputi kemeja, jaket, kaos, dan lain sebagainya. Mengacu pada hasil pengamatan RisKesDas dan riset melalui situs belanja online, bahwa penulis hanya menemukan 9 (sembilan) halaman dari hasil pencarian untuk kemeja *bigsize*, sedangkan untuk kategori kemeja, ditemukan sebanyak 50 halaman katalog produk. penulis dan tim memilih tugas akhir kewirausahaan kemeja *big size* dan mengambil judul Strategi Bisnis Kemeja *Big Size* COMFY.ID. Dalam melaksanakan tugas akhir kewirausahaan, penulis mendapat peran dan bertanggungjawab sebagai bagian desain grafis. Desain grafis adalah profesi yang bertanggung jawab untuk mengembangkan dan merancang komunikasi visual tertentu melalui gambar yang berhasil menyampaikan pesan penting. Program kerja bagian desain grafis meliputi pembuatan semua desain yang dibutuhkan untuk tugas kewirausahaan ini, seperti desain logo, desain kemasan, desain produk, desain label, desain stiker, desain template cerita, desain kartu ucapan terima kasih, foto produk dan model, foto editing untuk kebutuhan media sosial bisnis antara lain Instagram dan e-commerce di platform Shopee, dan pembuatan video. Adapun dalam pelaksanaan tugas kewirausahaan di bidang desain grafis, penulis menemui tiga kendala, yaitu: kurangnya ide konten yang menarik, tidak sesuainya ukuran desain, dan keterbatasan jenis produk.

Kata Kunci: Kewirausahaan; kemeja *big size*; desain grafis

ABSTRACT

Clothing is defined as a fibrous textile material that serves the purpose of covering our bodies. The clothing category includes shirts, jackets, t-shirts, and so on. Referring to the results of RisKesDas observations and research through online shopping sites, the authors only found 9 (nine) pages of search results for big size shirts, while for the shirt category, as many as 50 pages of product catalogs were found. the writer and the team chose the big size shirt entrepreneurship final project and took the title COMFY.ID Big Size Shirt Business Strategy. In carrying out the final entrepreneurship assignment, the author gets the role and responsibility as part of graphic design. Graphic design is a profession that is responsible for developing and designing certain visual communications through images that successfully convey important messages. The graphic design work program includes making all the designs needed for this entrepreneurial assignment, such as logo designs, packaging designs, product designs, label designs, sticker designs, story template designs, thank you card designs, product and model photos, photo editing for business social media needs including Instagram and e-commerce on the Shopee platform, and video creation. As for carrying out entrepreneurial tasks in the field of graphic design, the authors encountered three obstacles, namely: a lack of interesting content ideas, inappropriate design sizes, and limited product types.

Keywords: *Entrepreneurship; big size shirt; graphic design*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0. 1 Tabel ransliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je

ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha

ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0. 2 Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0. 3 Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...ِ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَ...ِ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala

- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0. 4 Tabel Transliterasi Maddah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuzu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللّٰهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللّٰهُ غَفُورٌ رَّحِیْمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلّٰهِ الْأُمُورُ جَمِیْعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru
jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Kewirausahaan ini dengan penuh kelancaran. Sholawat serta salam senantiasa terhaturkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah menjadi teladan penulis untuk terus bersemangat dalam menjalankan kebaikan, termasuk melakukan dan menulis Tugas Kewirausahaan dengan judul ‘Strategi Bisnis Kemeja Bigsize COMFY.ID Bidang Desain Grafis’.

Penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Ayah Suratijo dan Ibunda Suci rahmiyati atas segala doa, semangat, dukungan, keringat, air mata, kasih, dan sayang yang tidak terhingga sehingga menjadi sumber semangat utama penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini. Terima kasih kepada saudara kandung penulis Zaidan Muhammad Assyauqi dan Muhammad Razzan Ghaisani yang telah memberi semangat pada proses pembuatan karya tulis ini.

Penghargaan dan terima kasih juga penulis berikan kepada:

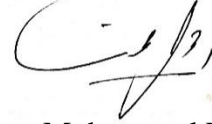
1. Bapak Prof Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph D, selaku rektor Universitas Islam Indonesia Beserta seluruh jajarannya dan rektor - rektor sebelumnya yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menuntut ilmu menjadi mahasiswa di Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA., beserta jajarannya selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M. selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

4. Bapak Rheyza Virgiawan, Lc., ME., selaku Ketua Prodi Ekonomi Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Muhammad Iqbal, SEI., MSI. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Kewirausahaan yang telah memberikan dukungan, arahan, masukan, dan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada penulis dalam menjalani kewajiban mahasiswa di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Segenap Dosen serta staf Program Studi Ekonomi Islam yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat dan juga memberikan pelayanan kepada mahasiswa Prodi Ekonomi Islam.
7. Kedua Orang Tua, serta Adik-adik yang selalu memberikan penulis semangat, doa yang selalu dipanjatkan serta motivasi untuk kelancaran penyusunan Tugas Kewirausahaan penulis.
8. Teman-teman penulis, Burhan, Aji, Najib, Fadhol, Iqbal, Giffari, Regowo, Fia, Thessa, Septi, dan semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir kewirausahaan ini.
9. Teman kelompok Daffa, Vicky, Najla, dan Yassir yang telah bekerjasama menyelesaikan Tugas Akhir Kewirausahaan ini dengan tepat waktu. Mereka juga membantu penulis memberikan informasi terkait program kerja yang sedang penulis jalani.
10. Seluruh mahasiswa program studi ekonomi islam Angkatan 2018 yang selalu memberikan semangat kepada penulis selama masa perkuliahan ini,

Dengan kerendahan hati, penulis memohon kepada seluruh pihak atas segala kesalahan dan hal - hal yang kurang berkenan di hati, itu semata - mata kelalaian dan kekhilafan dari penulis sendiri. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga Laporan Tugas Akhir Kewirausahaan dapat berguna dan menambah pengetahuan bagi para pembacanya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 16 Desember 2022



Raihan Muhammad Nabil



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR MOTTO	v
REKOMENDASI PEMBIMBING	vii
ABSTRAK	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
KATA PENGANTAR	xvii
<i>Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh</i>	xvii
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Capaian Target	8
C. Sistematika Penulisan	9
BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN PERINTISAN BISNIS	11
A. Profil Bisnis	11
B. Pelaksanaan Bisnis	13
1. Aspek Desain Grafis	13
BAB III	29
IDENTIFIKASI DAN PEMECAHAN MASALAH	29
A. Identifikasi Masalah	29
1. Kurang nya ide konten yang menarik	29
2. Tidak sesuainya ukuran desain	29
3. Keterbatasan jenis produk	29
B. Tinjauan Teoritis Desain Grafis	30
1. Desain Grafis	30
3. Desain Kemasan	30
C. Pemecahan Masalah Desain Grafis	31
BAB IV	32
KESIMPULAN DAN SARAN	32
A. Kesimpulan	32

B. Saran	33
Daftar Pustaka	34
LAMPIRAN.....	35
A. Laporan Kegiatan Mingguan Bagian Desain Grafis COMFY.ID.....	35
B. Bukti Laporan Kegiatan.....	48



DAFTAR TABEL

Tabel 0. 1 Tabel transliterasi Konsonan	x
Tabel 0. 2 Transliterasi Vokal Tunggal	xii
Tabel 0. 3 Tabel Transliterasi Vokal Rangkap	xii
Tabel 0. 4 Tabel Transliterasi Maddah	xiii
Tabel 1. 1 Indikator Capaian Target	8
Tabel 2. 1 Gambaran Pelaksanaan bisnis COMFY.ID Bagian Desain Grafis	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Pencarian Kemeja Big Size	2
Gambar 1. 2 Hasil Pencarian Kemeja Standar Size.....	3
Gambar 2. 1 Logo COMFY.ID	12
Gambar 2. 2 Desain Logo COMFY.ID	17
Gambar 2. 3 Desain Kemeja COMFY.ID	17
Gambar 2. 4 Desain Kemasan & Contoh Packaging Produk COMFY.ID	19
Gambar 2. 5 Desain Label Kemeja COMFY.ID	18
Gambar 2. 6 Desain Template Story Instagram	20
Gambar 2. 7 Desain Hang Tag Kemeja & Cara Perawatan Kemeja	21
Gambar 2. 8 Desain Thanks Card COMFY.ID	22
Gambar 2. 9 Desain Stiker Bulat.....	23
Gambar 2. 10 Desain Stiker Kotak COMFY.ID	24
Gambar 2. 11 Foto Produk COMFY.ID di dalam maupun di luar ruangan	25
Gambar 2. 12 Foto Model COMFY.ID di Reter Coffee & Delevasi Coffee.....	25
Gambar 2. 13 Video Reels Instagram.....	26
Gambar 2. 14 Desain Story Instagram	26
Gambar 2. 15 Desain Feed Instagram	27

BAB I

PENDAHULUAN

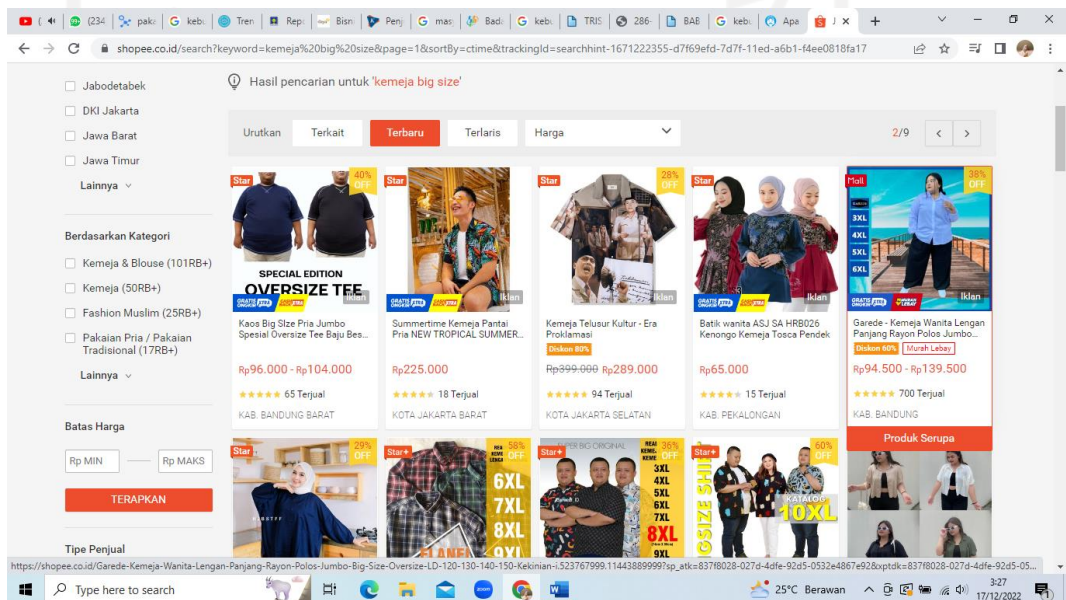
A. Latar Belakang

Pakaian memiliki arti sebagai bahan tekstil berserat yang memiliki manfaat untuk menutupi tubuh kita. Tidak hanya untuk menutupi tubuh sebagai pelindung, pakaian pun juga memiliki peran sebagai penentu status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang. Kategori pakaian meliputi kemeja, jaket, kaos, dan lain sebagainya.

Kebutuhan manusia untuk berpakaian akan terus berjalan seiring waktu. Selain kebutuhan untuk pemenuhan makanan dan juga tempat tinggal, pakaian juga memiliki peran sebagai kebutuhan pokok manusia sebagai individu. Setiap individu memiliki kebebasan untuk berpakaian sesuai dengan apa yang ingin mereka gunakan terutama bagi masyarakat yang memiliki tubuh gemuk atau besar. Dewasa ini, masyarakat yang mempunyai tubuh besar memiliki kesulitan untuk memperoleh pakaian di pusat perbelanjaan baik secara *online* maupun *offline*.

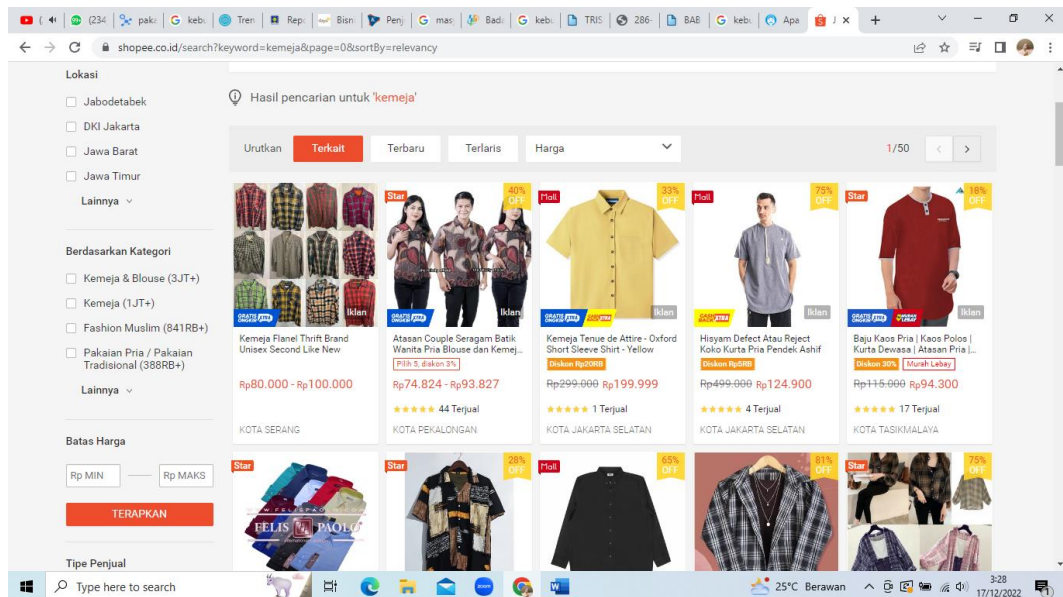
Menurut Riset Kesehatan Dasar (RisKesDas) pada tahun 2018, mengatakan bahwa prevalensi obesitas di Indonesia khusus kalangan dewasa mengalami peningkatan hampir 2 (dua) kali lipat yang semula 19,1 persen pada tahun 2007 menjadi 35,4 persen pada tahun 2018. Hal ini membuat tingkat obesitas telah disebut sebagai epidemi global (Sulistiawati, 2022). Hal ini menjadi peluang utama dalam menciptakan produk kemeja *bigsize*, terutama bagi kalangan masyarakat dewasa bagi pria dan wanita yang ingin tetap tampil *stylish* yang tetap disertai dengan kenyamanan. Selain dari hasil survei oleh RisKesDas, penulis juga melakukan pengamatan dari situs belanja *online* Shopee, bahwa penulis hanya menemukan 9 (sembilan) halaman dari hasil pencarian untuk kemeja *big size*, sedangkan untuk kategori kemeja, ditemukan sebanyak 50 halaman katalog produk. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa masih sedikitnya

penjual kemeja bigsize dibandingkan dengan kemeja yang memiliki ukuran standar. Sedikitnya penjual kemeja bigsize di shopee, menjadi alasan dari COMFY.ID menjual produk di platform tersebut. Penjualan kemeja big size nantinya hanya melalui platform shopee saja. Sehingga bisnis yang dijalankan COMFY.ID dapat menyesuaikan pasar di *platform* shopee. Berikut penulis lampirkan data pendukung dari hasil pengamatan dari platform Shopee.



Gambar 1. 1 Hasil Pencarian Kemeja Big Size

Sumber : Shopee.co.id



Gambar 1. 2 Hasil Pencarian Kemeja Standar Size

Sumber : Shopee.co.id

Semakin berkembangnya zaman, banyak sekali fenomena sosial yang bermunculan. Salah satu fenomena yang memiliki keterkaitan dengan masyarakat yang memiliki tubuh besar atau *plus size* ialah fenomena “*Body Positivity*”. (Milatishofa, 2021) Kampanye tersebut membuat masyarakat menjadi lebih mengerti bahwa bentuk tubuh yang cantik tidak harus kurus dan tinggi. Meskipun memiliki tubuh yang besar, mereka tetap harus menghargai serta mencintai bentuk tubuh masing-masing. Selain ini, *body positivity* juga diartikan sebagai suatu bentuk pola pikir yang positif yang terlepas dari pandangan terhadap tubuh yang ideal.

Peluang COMFY.ID untuk dapat diterima oleh masyarakat semakin terlihat. Perencanaan untuk menciptakan sebuah bisnis pun, tidak hanya bergantung kepada potensi pasar. Melainkan juga harus ditinjau dari kelayakan bisnis tersebut. Analisis kelayakan bisnis merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta merencanakan suatu aktivitas bisnis yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan, dengan

hasil akhir berupa layak atau tidak layaknya suatu bisnis yang akan dilaksanakan. (Slamet Mudjijah, 2021)

Dalam pelaksanaan tugas akhir kewirausahaan, penulis bertanggungjawab sebagai bagian desain grafis. Desain grafis terdiri dari dua kata, desain yang berarti proses membuat atau menciptakan objek baru dan grafis adalah titik atau garis yang terkait dengan penyajian. Jika digabungkan desain grafis adalah bentuk komunikasi visual berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan seefektif mungkin. Desain grafis pada dasarnya memainkan peran besar dalam kebutuhan pemasaran bisnis apa pun dan biasanya diperlukan sebagai senjata periklanan dan promosi dalam dunia pemasaran digital. Namun, mengimplementasikan desain grafis menghadirkan tantangan tersendiri, termasuk bagaimana memilih desain yang tepat untuk setiap area bisnis dan mencocokkannya dengan kebutuhan pemasaran perusahaan. (Afham, 2022)

Desain grafis adalah profesi yang bertanggung jawab untuk mengembangkan dan merancang komunikasi visual tertentu melalui gambar yang berhasil menyampaikan pesan penting, mengungkapkan perasaan dan nilai. Ini dicapai dengan menggabungkan elemen gambar secara baik seperti tipografi, warna, proporsi, dan lainnya. Pentingnya profesi ini terutama terletak pada tingkat pertimbangan citra yang dimiliki masyarakat saat ini. Gambar sudah mulai menggantikan teks, itulah sebabnya semakin banyak strategi komunikasi, periklanan dan pemasaran yang berfokus pada format visual, baik melalui foto, brosur, poster.

Adapun strategi bisnis, desain grafis sangat penting ketika meningkatkan citra perusahaan dan menonjol dari para pesaing. Selain itu, gambar biasanya merupakan kontak pertama pengguna atau klien dengan perusahaan dan hubungan masa depan mereka bergantung padanya. (Prihatmoko, 2022)

Berikut beberapa point kenapa desain grafis penting untuk sebuah bisnis:

1. Membentuk *branding*

Desain grafis diperlukan untuk menciptakan logo, slogan, dan ciri khas visual dari sebuah brand. Hal ini akan menjadi identitas brand dan membuatnya berbeda dari *brand-brand* lainnya. Jika ingin bisnis Anda berkembang, *branding* adalah salah satu kewajiban yang perlu dipenuhi untuk menciptakan identitas bisnis Anda.

2. Meningkatkan daya tarik produk

Desain grafis yang unik dan menarik dengan komposisi warna, tata letak, tipografi, dan foto produk yang sesuai dapat membuat konsumen semakin tertarik. Oleh karena itu, produk anda jadi lebih dilirik oleh konsumen dan menjadi semakin laris.

3. Membangkitkan emosi konsumen

Untuk diketahui, sekitar 90 persen manusia lebih bisa menangkap sebuah pesan ketika disampaikan melalui desain visual berupa simbol dan warna tertentu. Penggunaan warna dalam desain grafis mampu menyampaikan pesan kepada konsumen dan membangkitkan emosi tertentu.

4. Menciptakan komunikasi yang efektif

Desain grafis dapat menggantikan tulisan panjang sebagai sarana pemasaran produk. Hanya dengan melihat satu poster atau satu unggahan di medsos, calon konsumen akan menangkap pesan yang hendak disampaikan produsen.

5. Meningkatkan kepercayaan konsumen

Desain grafis tidak hanya membuat pemasaran produk jadi lebih menarik, tetapi juga sebagai bentuk kepedulian sebuah brand kepada konsumennya.

6. Menjadi *top of mind* konsumen

Desain logo dan slogan produk menjadi sangat penting dalam pemasaran produk, karena mampu memikat calon konsumen. Apabila anda memanfaatkan desain grafis dengan baik dan mampu menciptakan logo dan slogan menarik, maka peluang konsumen membeli produk anda akan meningkat.

7. Potensial dijadikan animasi grafis

Desain grafis saat ini tidak terbatas pada gambar dua dimensi saja, tetapi juga merambah ke animasi grafis. Animasi grafis yang menarik bisa membuat konsumen menghentikan aktivitas hanya untuk melihatnya. Tentu hal ini memberikan dampak besar bagi pemasaran produk Anda.

8. Merupakan karya seni yang *informative*

Desain grafis merupakan sebuah karya seni yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada *audiens* atau konsumen dengan cara semenarik mungkin. Pesan tersebut akan disampaikan melalui kombinasi berbagai warna, bentuk, tata letak, dan simbol. Tentu hal ini jauh lebih menarik daripada teks atau sekedar foto produk biasa.

9. Meningkatkan penjualan

Tujuan dari berbagai komponen pemasaran, termasuk desain grafis, adalah meningkatkan penjualan produk dan menguntungkan perusahaan. Jika produk anda tampak lebih menarik secara visual atau *eye catching*, maka konsumen pun akan tertarik dan membeli produk Anda. (Rizqiana, 2022)

Dalam pelaksanaan tugas akhir kewirausahaan, penulis memiliki program kerja yang meliputi pembuatan semua desain yang dibutuhkan untuk tugas kewirausahaan ini, seperti desain logo, desain kemasan, desain produk, desain label, desain stiker, desain template cerita, desain kartu ucapan terima kasih, foto produk dan model, foto editing untuk kebutuhan media sosial bisnis antara lain Instagram dan *e-commerce* di *platform* Shopee, dan pembuatan video. Pada pembuatan desain, penulis mencari referensi desain pada akun

instagram Flanellasting, Bigoret, dan Highest.bigsized. Sedangkan bagian pemasaran memiliki tugas untuk memasarkan produk melalui *platform* media sosial maupun *e-commerce*, bagian riset dan pengembangan memiliki tugas untuk meriset seluruh aspek bisnis baik dari segi pra-pelaksanaan, pelaksanaan, hingga pasca pelaksanaan bisnis. Pada bagian produksi, memiliki tugas untuk mengolah bahan mentah hingga menjadi produk kemeja dan melakukan *quality control* pada setiap produk yang telah siap untuk dijual kepada para konsumen.

Sebelum melakukan Kewirausahaan, penulis telah melakukan observasi baik secara langsung dan juga melalui sosial media terhadap masyarakat sekitar yang memiliki keresahan untuk bebas berpakaian karena mempunyai tubuh yang besar, sehingga terkadang tidak merasa nyaman dan cenderung pakaian yang tersedia di pasaran memiliki model yang monoton dan tertinggal. Selain itu, penulis juga melakukan observasi terhadap tingkat penjualan produk kemeja bigsize melalui *marketplace* yaitu, Shopee. Pada observasi tersebut kami memilih 3 toko secara acak, yang terdiri dari :

1. Toko sumberizki8 dengan penjualan sebesar 506 buah/bulan
2. Toko Bigissimo.bigissimo dengan penjualan sebesar 660 buah/bulan
3. Venttshop dengan penjualan 279 buah/bulan

Setelah melakukan observasi dan juga riset tersebut, penulis memiliki ide untuk membuat suatu inovasi kemeja yang nyaman dan tentunya tetap *stylish* untuk kalangan dewasa baik pria dan juga wanita yang memiliki tubuh besar. Berdasarkan hal tersebut, penulis kemudian menciptakan 3 variasi kemeja *bigsize*, tersedia dalam 3 ukuran yang terdiri dari (dalam satuan centimeter)

- | | | |
|----------------------------|---|---------------|
| 1. L (Large) | : | 75 cm X 70 cm |
| 2. XL (Extra Large) | : | 78 cm X 76 cm |
| 3. XXL (Extra Extra Large) | : | 82 cm X 80 cm |

Selain dengan menciptakan produk yang nyaman, pemasaran produk juga akan dilakukan secara online seperti di facebook, situs web dan juga Instagram. Sedangkan untuk penjualan, penulis memilih untuk melakukan penjualan online melalui *marketplace* pada platform shopee. Inovasi tersebut penulis lakukan agar konsumen yang memiliki tubuh besar bisa tetap berpakaian dengan nyaman dan juga *stylish*, sehingga besar harapan agar konsumen lebih percaya diri dalam berpakaian.

B. Capaian Target

Pelaksanaan bisnis kemeja *big size* COMFY.ID dilakukan terhitung dari bulan Agustus 2022 hingga November 2022. Pada pelaksanaan perintisan bisnis ini, ada beberapa capaian target yang akan kami laksanakan, diantaranya yaitu:

- a) Penulis mampu membuat desain logo, kemasan dan seluruh desain yang diperlukan bisnis COMFY.ID dalam rentan waktu satu bulan.
- b) Penulis mampu membuat konten cerita, kiriman dan *reels Instagram* pada bisnis COMFY.ID setiap minggunya.
- c) Penulis mampu berkoordinasi bersama bidang pemasaran, riset dan pengembangan, keuangan, serta bidang produksi bisnis COMFY.ID

Berikut ini adalah tabel indikator capaian program kerja bidang desain grafis.

Tabel 1. 1 Indikator Capaian Target

No	Indikator Capaian Program	Realisasi	Capaian
1.	Membuat seluruh desain yang di perlukan pada bisnis COMFY.ID	Melakukan pembuatan seluruh desain yang di perlukan pada bisnis COMFY.ID seperti, pembuatan desain logo, desain kemasan, desain	Penulis telah membuat seluruh desain yang dibutuhkan pada bisnis COMFY.ID ini.

		produk, desain label, desain stiker, desain template cerita, desain kartu ucapan terima kasih, foto produk dan model.	
2.	Membuat konten cerita, kiriman dan <i>reels</i> <i>Instagram</i> pada bisnis COMFY.ID setiap minggunya.	Melakukan pembuatan konten cerita, foto editing untuk kebutuhan media sosial bisnis antara lain Instagram dan e-commerce di platform Shopee, dan pembuatan video.	penulis telah membuat konten pada instagram yang pada capaiannya penulis dapat membuat 16 desain postingan <i>feeds</i> instagram, 28 postingan story dan 3 <i>reels</i> instagram. Kemudian untuk platform shopee terdapat 1 katalog foto yang berisikan 11 foto.
3.	Berkoordinasi bersama bidang pemasaran, riset dan pengembangan, keuangan, serta bidang produksi bisnis COMFY.ID	Melakukan diskusi dengan bidang pemasaran, riset dan pengembangan, keuangan, serta bidang produksi.	Penulis telah berkoordinasi dan berdiskusi dengan seluruh bidang pada setiap program kerja yang akan dilakukan.

C. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan rancang bangun bisnis ini memiliki beberapa bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari bagian sampul depan dan halaman judul. Bagian inti laporan dibagi menjadi empat bagian yakni Bab I, II, III, dan IV. Bab I berisi pendahuluan

yang terdiri dari latar belakang yang menguraikan munculnya ide bisnis yang dijalankan dan bagaimana proses menganalisa kelayakan suatu bisnis serta sistematika laporan yang memaparkan secara singkat bagaimana laporan tugas akhir rancang bangun dan implementasi bisnis ini dibuat.

Pada bagian Bab II tentang laporan umum pelaksanaan kegiatan bisnis, terdiri dari profil bisnis dan pelaksanaannya. Pada bagian profil bisnis, menguraikan tentang profil bisnis secara umum meliputi bidang bisnis, lokasi, kapan berdiri, dan perkembangan bisnis secara umum. Untuk bagian pelaksanaan bisnis berisikan tentang beragam aspek-aspek yaitu produksi, pemasaran, dan keuangan.

Pada Bab III identifikasi dan pemecahan masalah terdiri dari identifikasi masalah, tinjauan teoritis, dan pemecahan masalah. Pada bagian identifikasi masalah menguraikan tentang permasalahan yang dihadapi oleh pelaku bisnis dalam membuat suatu bisnisnya. Kemudian bagian tinjauan teoritis berisikan tentang teori yang berkaitan dengan permasalahan yang muncul dan untuk bagian pemecahan masalah menjabarkan tentang teori atau pendekatan apa yang dipakai untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dan bagaimana tingkat efektifitasnya.

Terakhir bagian Bab IV kesimpulan dan rekomendasi yaitu menjelaskan tentang pelaksanaan bisnis secara umum. Pelaksanaan aspek fungsional dan penyelesaian masalah yang dihadapi sebagaimana telah diuraikan pada Bab III, dan saran kepada calon wisudawan yang akan berkecimpung di bidang bisnis yang sama dengan yang dijalankan.

Kemudian di bagian akhir memaparkan tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran dalam menunjang bisnis yang dijalankan.

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN PERINTISAN BISNIS

A. Profil Bisnis

Pakaian memiliki definisi sebagai barang atau sesuatu yang dapat dikenakan sebagai penutup tubuh, pakaian merupakan suatu kebutuhan primer manusia yang utama selain makanan dan tempat berteduh/tempat tinggal (rumah). Manusia membutuhkan pakaian untuk menutup dirinya dan melindungi tubuh dari paparan sinar matahari, debu dan juga benda-benda yang membahayakan kulit. Dalam ajaran Islam, pakaian memiliki fungsi untuk menutup aurat dan agar terhindar dari rasa malu terhadap manusia maupun terhadap Allah SWT sebagai pencipta. Tidak hanya itu, pakaian juga menjadi trend yang membuat sebagian masyarakat berlomba-lomba untuk terlihat menarik *stylish* dan *trendy*. Hal tersebut menjadi latar belakang munculnya ide untuk membuat bisnis pakaian. Yang tentunya memiliki peluang besar untuk dapat memasuki industri *fashion* di Indonesia.

Bisnis COMFY.ID merupakan suatu bisnis yang bergerak dibidang retail pakaian dengan titik fokus untuk menawarkan jenis pakaian *bigsize* dengan tujuan target pasarnya ialah masyarakat dewasa yang memiliki ukuran tubuh besar. Nama COMFY.ID diperoleh dari kata *Confident* dan *Comfortable* dalam Bahasa Inggris yang memiliki arti nyaman dan percaya diri jika diartikan dalam Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa harapannya jika konsumen yang bertubuh besar tetap merasa nyaman dan percaya diri untuk mengekspresikan pakaian ke dalam tubuh mereka.

Dalam proses pembuatannya, penulis memilih untuk menciptakan suatu produk kemeja *bigsize* mulai dari mencari bahan katun rayon premium dengan melakukan survei ke beberapa toko kain di jalan Solo – Jogja. Akan tetapi dikarenakan tingkat harga katun rayon premium di wilayah Jogja cukup tinggi, maka penulis memilih untuk membeli kain katun rayon langsung di tempat konveksi pakaian yang akan menjahit produk kemeja *big size* COMFY.ID. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka proses

penjahitan produk kemeja *bigsize*, penulis memilih menggunakan jasa konveksi yang berlokasi di kabupaten Rembang, Jawa Tengah untuk melakukan produksi massal dikarenakan harga jasa konveksi yang ditawarkan sudah sesuai dengan *budget* yang telah penulis tetapkan.

Sebagai identitas utama dalam menciptakan suatu brand, penulis memilih untuk menggunakan kata *comfortable* dan *confident* sebagai kata kunci. Salah satu identitas suatu brand ialah dengan menciptakan logo brand yang menarik dan memiliki arti, berikut logo brand COMFY.ID.



Gambar 2. 1 Logo COMFY.ID

Logo brand yang dibuat menggunakan jenis *letter mark*. *letter mark* itu sendiri memiliki pengertian sebagai suatu jenis logo yang menggambarkan nama atas suatu perusahaan atau brand dengan memanfaatkan inisial nama brand itu sendiri. Biasanya, logo jenis ini hanya memanfaatkan dua hingga empat huruf saja sesuai dengan brand tersebut. Pada logo brand COMFY.ID hanya memanfaatkan dua huruf di depan yaitu C dan O untuk menjadikan logo identitas brand. Logo ini hanya

memanfaatkan dua huruf saja untuk memberikan kesan yang *simple* dan modern.

Dalam menjalankan tugas akhir perintisan bisnis ini, penulis telah memiliki tim kelompok yang memiliki latar belakang serta peran dalam bidangnya masing-masing. Sebelum berjalannya bisnis kemeja ini, terlebih dahulu dilakukan diskusi internal antara anggota kelompok sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan dan dengan keahlian serta kemampuan masing-masing anggota kelompok. Hal tersebut didasarkan untuk mengelola bisnis kemeja *big size* COMFY.ID sesuai dengan kriteria yang dapat mendukung kebutuhan nantinya dan berpengalaman dalam menjalankan tugas serta kewajiban masing-masing anggota kelompok.

Berdasarkan pertimbangan internal tim, kelompok bisnis kemeja *big size* COMFY.ID saat ini terdiri 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari:

1. Daffa Hartono : Bagian Pemasaran
2. Mutiara Najla : Bagian Riset dan Pengembangan
3. Vicky Asyafiqoh Ulya : Bagian Keuangan
4. Yassir Muhammad Irfan : Bagian Produksi
5. Raihan Muhammad Nabil : Bagian Desain Grafis

B. Pelaksanaan Bisnis

Dalam pelaksanaannya bisnis kemeja *big size* COMFY.ID telah memulai bisnis terhitung dari bulan Agustus 2022 hingga November 2022. Saat proses bisnis, penulis memiliki fokus pada bagian desain grafis untuk membantu proses jalannya bisnis COMFY.ID ini dari awal pelaksanaan hingga terlaksana sampai saat ini.

1. Aspek Desain Grafis

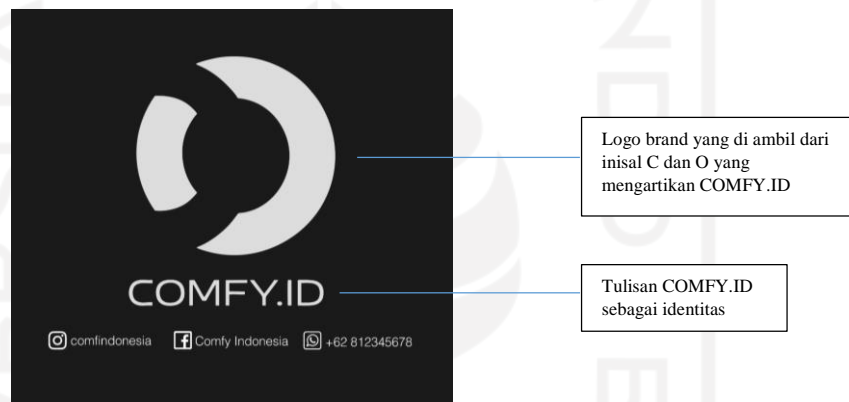
Aspek yang akan penulis bahas pada bisnis ini yaitu aspek desain grafis. Aspek desain grafis yang dilakukan pada bisnis kemeja *big size*

COMFY.ID ini yaitu membuat seluruh desain yang diperlukan untuk kebutuhan sebelum maupun pada saat pelaksanaan bisnis. Dalam pelaksanaan program desain grafis, penulis membuat rancangan aktivitas serta realisasi kegiatan yang telah dibuat untuk menjalankan kegiatan program desain grafis.

Dalam melaksanakan tugas akhir kewirausahaan penulis memiliki beberapa program kerja yang telah dirancang untuk dilaksanakan sesuai dengan penyusunan tugas akhir kewirausahaan. Bagian desain grafis mempunyai beberapa aktivitas yang dilakukan dan diperjelas oleh beberapa sub-aktivitas yang telah dilakukan. Pada awalnya penulis membuat suatu tabel agenda kegiatan yang berisikan *timeline* kegiatan penulis yang nantinya program tersebut akan dilakukan saat melaksanakan program bisnis yang dijalani. Tetapi dalam pelaksanaannya, ada beberapa aktivitas penulis yang dijalankan di luar dari apa yang telah diagendakan dari agenda yang penulis buat. Pada setiap pembuatan desain terdapat nilai atau unsur islami. Dikarenakan, desain dibuat dengan tidak mengandung unsur sara, tidak memasukkan atau membuat logo maupun simbol yang menggambarkan *satanic*, dan tidak membuat desain yang menjatuhkan produk lainnya.

Tahap awal dalam melakukan tugas akhir perintisan bisnis ialah menentukan produk yang akan dibuat serta menentukan nama brand yang akan menjadi identitas utama dalam menjalankan bisnis ini. Setelah hasil diskusi kelompok, terbentuk keputusan untuk membuat produk kemeja *big size* serta nama brand yang akan dipakai untuk menjalankan tugas akhir perintisan bisnis ini yaitu COMFY.ID. Maka dari itu penulis mulai membuat desain kemeja yang telah ditetapkan dan membuat logo brand yang menarik untuk dijadikan logo sebagai identitas brand yang akan dijalankan. Pada pembuatan desain kemeja, Logo brand dan desain lainnya, penulis menggunakan aplikasi *Corel Draw* dan *Canva* untuk proses pembuatan desain. Awal mula penulis mencari referensi desain kemeja yang

cocok dan kekinian melalui *platform* shopee ataupun akun-akun *brand fashion* di Instagram dan ada beberapa referensi yang telah di riset oleh bagian riset pengembangan untuk digunakan oleh masyarakat yang memiliki tubuh besar, kemudian diaplikasikan untuk dijadikan sebagai desain kemeja COMFY.ID. kemudian penulis membuat beberapa desain logo yang kemudian dikirim kepada anggota kelompok untuk ditentukannya logo brand agar menjadi logo utama. Penulis juga telah membuat rincian beberapa elemen yang terkandung dalam logo COMFY.ID



Berikut ini rincian atau penjelasan masing-masing elemen di atas yang dimana sebagai identitas bisnis COMFY.ID yaitu:

a. Logo bulat COMFY.ID

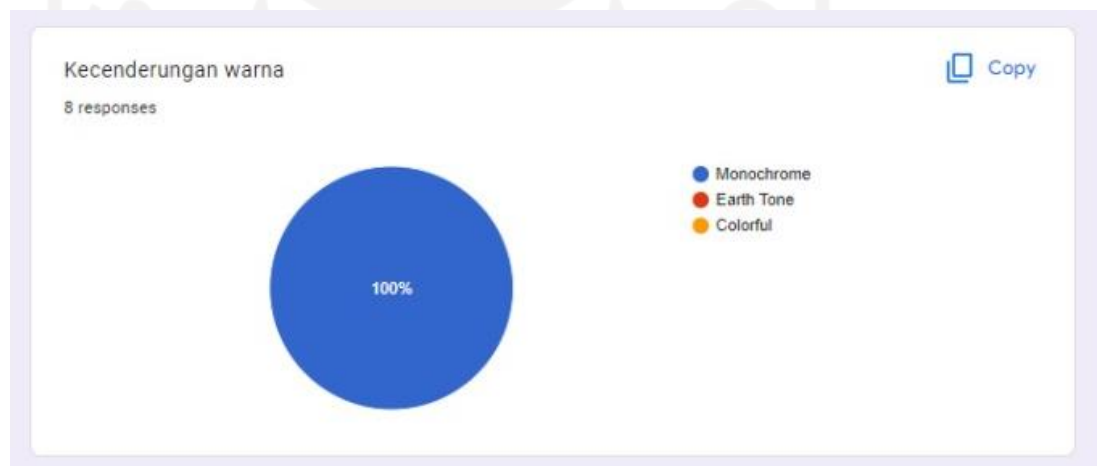
Logo brand COMFY.ID dibuat menggunakan jenis *letter mark*. *letter mark* itu sendiri memiliki pengertian sebagai suatu jenis logo yang menggambarkan nama atas suatu perusahaan atau brand dengan memanfaatkan inisial nama brand itu sendiri. Biasanya, logo jenis ini hanya memanfaatkan dua hingga empat huruf saja sesuai dengan brand tersebut. Pada logo brand COMFY.ID hanya memanfaatkan dua huruf di depan yaitu C dan O menjadikan logo identitas brand. Logo ini hanya memanfaatkan dua huruf saja untuk memberikan kesan yang *simple* dan modern.

b. Tulisan COMFY.ID di bawah logo

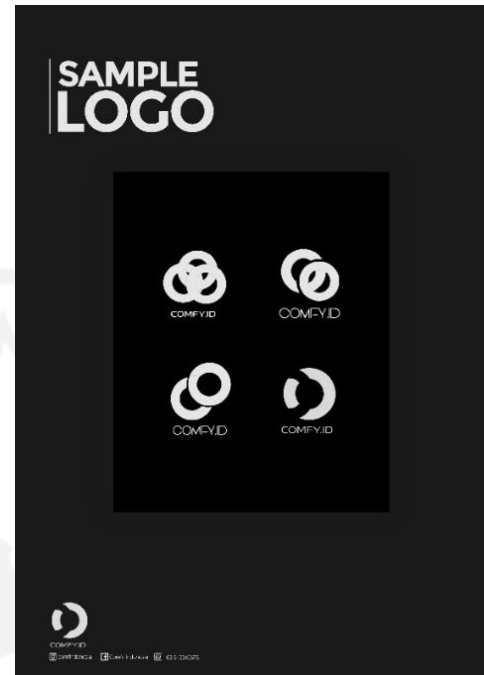
Tulisan COMFY.ID dibawah logo, diberikan untuk memberi informasi kepada orang-orang bahwa logo tersebut adalah identitas dari brand COMFY.ID. Tulisan ini ditulis menggunakan font ‘*bizmotrial*’ dengan huruf capital yang menandakan ketegasan dari sebuah brand COMFY.ID itu sendiri.

c. Pemilihan Warna

Penulis bersama dengan bagian riset dan pengembangan memilih warna dasar serta logo *brand* COMFY.ID dengan warna *monochrome* dikarenakan kecenderungan masyarakat akan menyukai warna yang identik dengan warna *monochrome* ini.

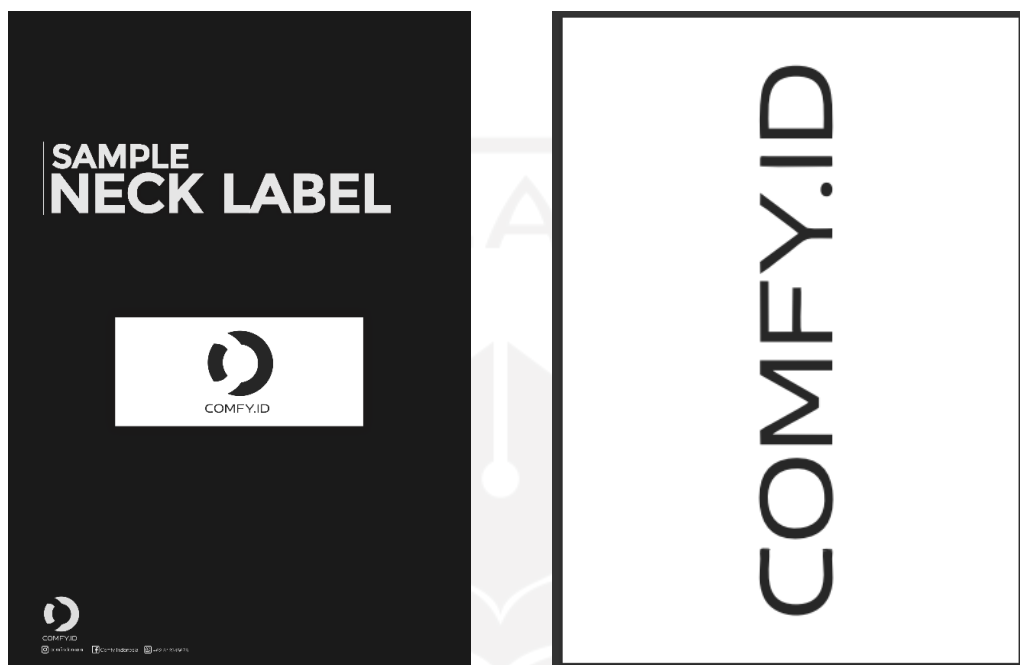


Hasil dari kuisioner tersebut yang telah di riset dengan bagian riset dan pengembangan, memiliki arti bahwa 100% dari responden memiliki kecenderungan untuk menggunakan dan menyukai warna dengan warna monochrome. Terdiri dari warna hitam, putih, dan abu-abu. Maka dari itu penulis dan bagian riset pengembangan memilih warna yang menjadi identitas *brand* COMFY.ID ini warna hitam dan putih.



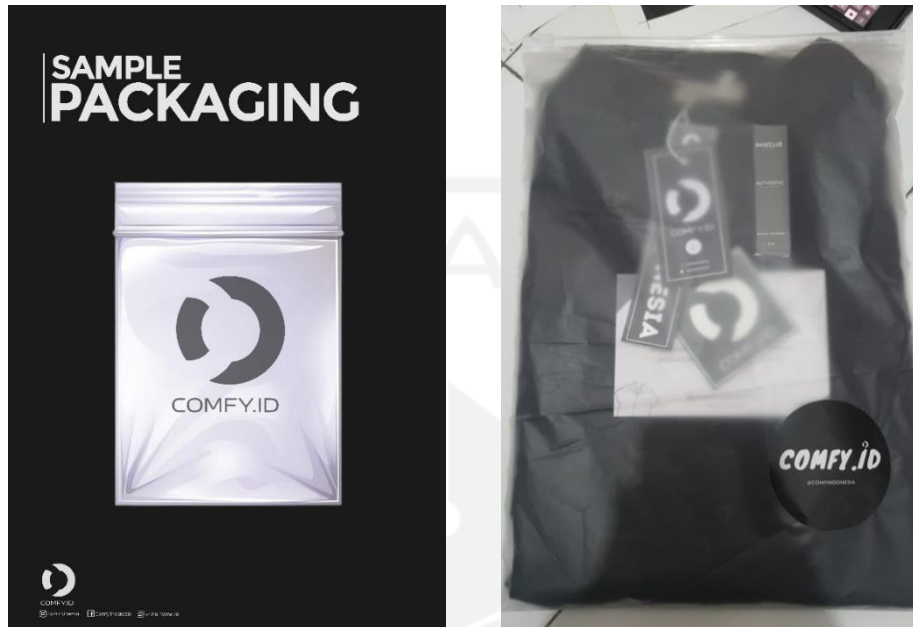
Gambar 2. 3 Desain Kemeja COMFY.ID *Gambar 2. 2 Desain Logo COMFY.ID*

Tahap selanjutnya setelah membuat desain kemeja dan membuat desain logo sebagai identitas brand COMFY.ID adalah membuat desain label kemeja untuk memberi kesan bahwa kemeja yang dipakai masyarakat nantinya adalah kemeja yang telah dibuat oleh brand COMFY.ID. maka dari itu penulis dengan bagian riset dan pengembangan berdiskusi mengenai desain label seperti apa yang akan dibuat, mulai dari tulisan yang ada di label hingga bahan yang akan dipakai untuk label itu sendiri. Selain label, penulis membuat desain kemasan untuk kemasan kemeja yang nantinya kemasan tersebut dikirim kepada para customer. Maka dari itu penulis membuat beberapa desain kemasan yang menarik agar para customer tertarik ketika mendapatkan paket setelah membeli produk dari COMFY.ID.



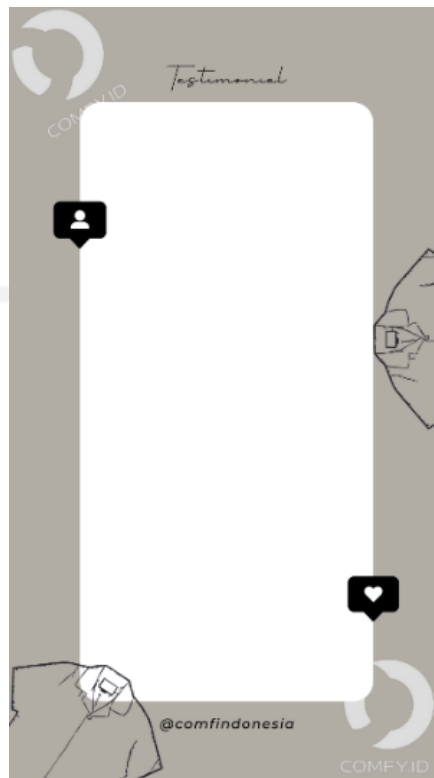
Gambar 2. 4 Desain Label Kemeja COMFY.ID

Tahap selanjutnya setelah membuat desain label dan membuat desain kemasan, penulis melakukan diskusi dengan bagian keuangan serta bagian produksi untuk membicarakan pembelian keperluan foto produk yaitu dengan membuat mini studio. Pembelian barang-barang untuk keperluan studio mini dihitung oleh bagian keuangan sesuai dengan *budget* yang dimiliki, oleh karena itu barang-barang yang telah diterima oleh bagian keuangan yaitu seperti *hanger* (gantungan baju), kain putih, gantungan baju berdiri, *container* (box baju), dan *ring light*. Barang-barang tersebut kemudian di pesan atau di beli oleh bagian produksi yang kemudian diberikan kepada penulis (bagian desain grafis) yang nantinya dibuat mini studio untuk keperluan foto produk kemeja COMFY.ID.



Gambar 2. 5 Desain Kemasan & Contoh Packaging Produk COMFY.ID

Tahap selanjutnya yaitu membuat desain *template story* untuk *testimone* customer. Penulis melakukan diskusi bersama bagian riset dan pengembangan untuk pembuatan *template story* dengan menganalisis akun-akun Instagram *brand fashion* sebagai referensi desain yang akan dibuat. Setelah menganalisis serta mencari referensi *template story testimonny customer* penulis membuat desain yang menarik untuk dibuat dan akan menjadi desain *template story* yang akan dipakai nantinya untuk *brand* COMFY.ID.



Gambar 2. 6 Deasin Template Story Instagram

Tahap selanjutnya setelah membuat desain *templat story* yaitu membuat desain untuk keperluan kelengkapan pada kemeja *big size* COMFY.ID seperti *hang tag*, *hang tag* ukuran kemeja, *thanks card*, stiker, dan label cara perawatan kemeja. Penulis melakukan diskusi bareng bersama bagian riset dan pengembangan untuk pembuatan semua desain tersebut, mulai dari pencarian referensi, ukuran setiap desain yang dibuat. Kemudian penulis membuat beberapa desain stiker untuk gift kepada konsumen, setelah itu penulis dan seluruh bagian mendiskusikan kembali desain stiker apa saja yang akan dipakai. Hasil akhir dari diskusi kelompok, dipilih stiker bulat berwarna hitam dan stiker kotak berwarna hitam yang kemudian dikirim kepada percetakan untuk dicetak oleh bagian produksi dan dipakai sebagai kelengkapan produk kemeja *big size* COMFY.ID.

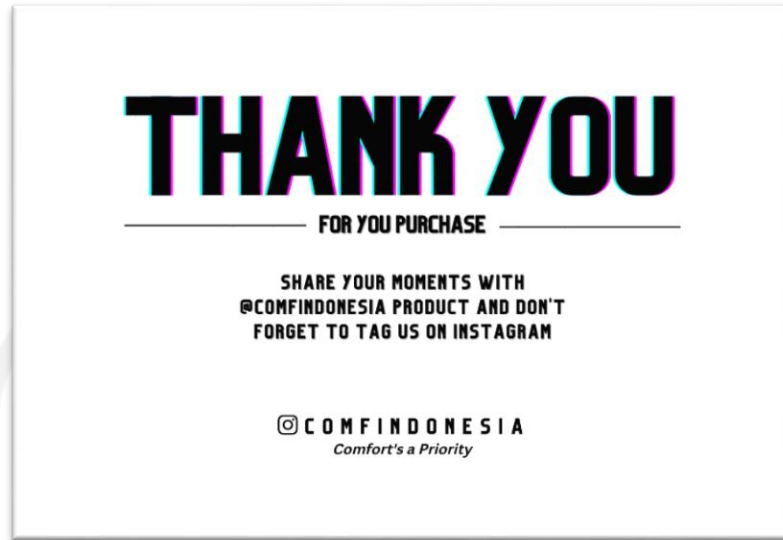


COMFINDONESIA

Comfort's a Priority

Gambar 2. 7 Desain Hang Tag Kemeja & Cara Perawatan Kemeja





Gambar 2. 8 Desain Thanks Card COMFY.ID





Gambar 2. 9 Desain Stiker Bulat





Gambar 2. 10 Desain Stiker Kotak COMFY.ID

Tahap selanjutnya setelah membuat desain kelengkapan pada kemeja *big size* COMFY.ID yaitu penulis melakukan perfotoan terhadap produk kemeja, dikarenakan produk telah selesai produksi dan harus dilaksanakan perfotoan produk untuk mulai pemasaran melalui sosial media dan *e-commerce*. Perfotoan dilakukan di dalam ruangan (mini studio) maupun di luar ruangan dibantu dengan teman-teman kelompok tugas akhir perintisan bisnis COMFY.ID. Awal mula kami membuat mini studio dengan barang-barang yang telah dibeli di hari sebelumnya, setelah pengecekan dan pembuatan mini studio kami mulai mem-foto produk kemeja yang telah jadi dengan pengambilan sebagus mungkin detail, dan rapih agar nantinya foto yang di *upload* di sosial media dan *e-commerce* terlihat menarik. Penulis beberapa kali melakukan pemotretan produk di dalam maupun di luar ruangan yang nantinya akan dipilih serta di edit untuk keperluan sosial media dan *e-commerce*.

Tidak hanya itu di hari berikutnya penulis berdiskusi dengan bagian riset dan pengembangan serta bagian keuangan untuk mendiskusikan keperluan foto model kemeja *big size* COMFY.ID, siapa saja yang akan dipilih untuk menjadi model foto dan berapa biaya yang akan dikeluarkan untuk model itu sendiri. Pemotretan foto model dilaksanakan dan ditentukan

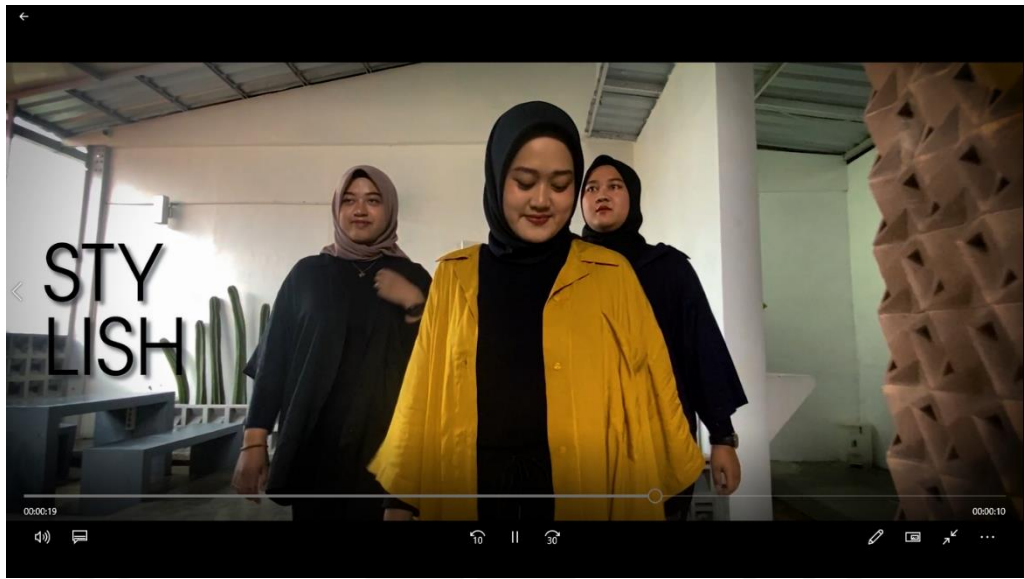
dengan memilih café yang minimalis dan *aesthetic* untuk dilakukannya foto model, penulis dan bagian riset pengembangan memilih café Reter dan Delevasi untuk foto model. Selain foto produk disini penulis pun mengambil beberapa video baik pada saat foto produk dan pada saat foto model untuk nantinya di edit dan dijadikan video *reels Instagram* atau video *story Instagram* sebagai pemasaran dan pengenalan produk kemeja *big size* COMFY.ID kepada masyarakat.



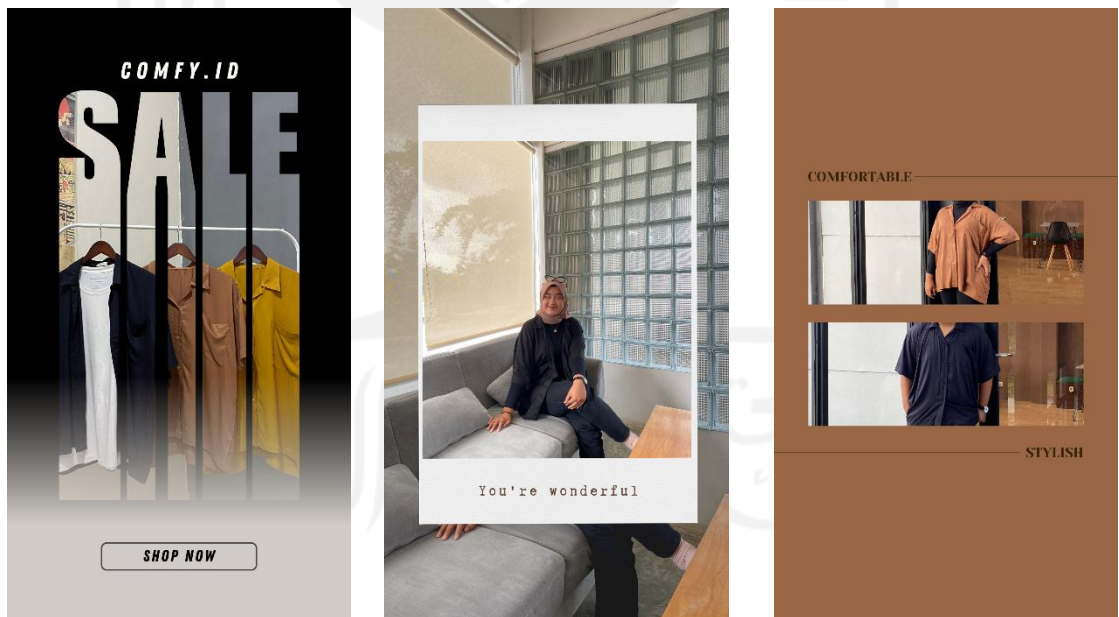
Gambar 2. 11 Foto Produk COMFY.ID di dalam (mini studio) maupun di luar ruangan (depan kos putri riverside)



Gambar 2. 12 Foto Model COMFY.ID di Reter Coffee & Delevasi Coffee

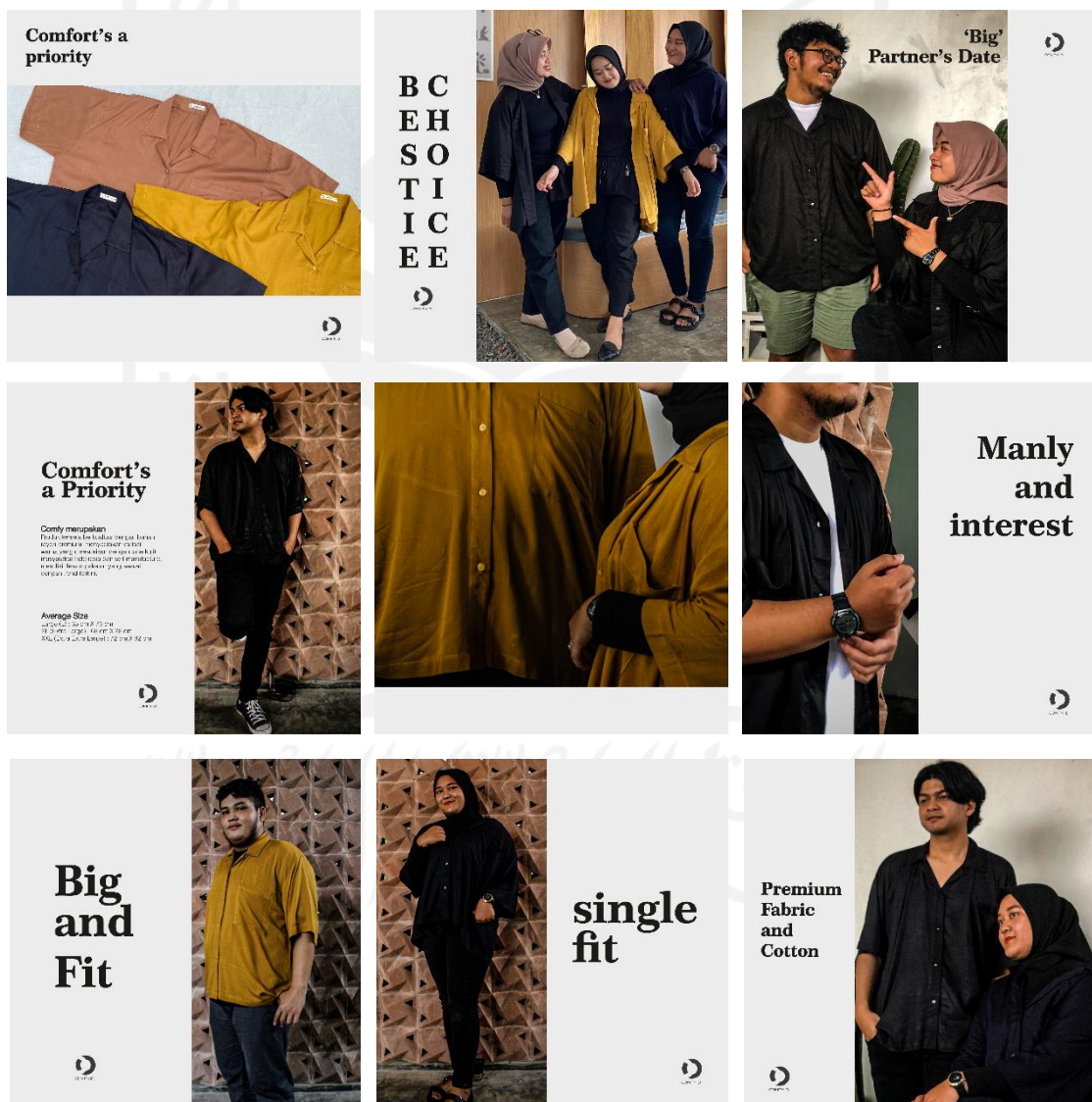


Gambar 2. 13 Video Reels Instagram



Gambar 2. 14 Desain Story Instagram

Langkah selanjutnya setelah dilakukannya sesi foto produk dan foto model yaitu penulis melakukan pemilihan foto-foto dan berdiskusi dengan bagian pemasaran untuk dilakukan proses *editing*. proses *editing* foto ini bertujuan untuk nantinya ketika foto yang di unggah bagian pemasaran di media sosial terlihat rapi dan menarik serta para konsumen pun tertarik untuk melihat media sosial COMFY.ID.



Gambar 2. 15 Desain Feed Instagram

Untuk pengembangan bisnis, penulis membantu bagian riset dan pengembangan untuk mengembangkan produk COMFY.ID berupa *oversize t shirt* yang dibuat dengan jenis bahan katun yang memiliki tekstur lembut, adem dan mudah menyerap keringat membuat masyarakat yang memiliki tubuh besar maupun tubuh ideal merasa nyaman pada saat memakainya. Penulis membuat beberapa model desain *oversize t shirt* untuk pengembangan produk bisnis dibantu dengan bagian riset pengembangan terkait riset desain kaos maupun model kaos yang akan buat nantinya. Tetapi pada kegiatan tugas akhir perintisan bisnis ini, penulis dan anggota kelompok lainnya tidak sampai ke tahap penjualan produk. Tahapan pengembangan produk baru dari COMFY.ID berupa *oversize t shirt* ini hanya sampai pada tahap produk *sample* saja.

Tabel 2. 1 Gambaran Pelaksanaan bisnis COMFY.ID Bagian Desain Grafis

No	Kegiatan		Sub-Kegiatan
1	Membuat desain logo brand	a	Mengedit desain logo Comfy.id
2	Membuat desain kemeja	a	Mengedit desain kemeja Comfy.id
3	Membuat desain label	a	Mengedit desain label Comfy.id
4	Membuat desain kemasan	a	Mengedit desain kemasan Comfy.id
5	Membuat mini studio	a	Membuat mini studio persiapan untuk foto produk Comfy.id
6	Membuat desain Thanks card	a	Mengedit desain <i>Thanks card</i> Comfy.id
7	Membuat desain stiker	a	Mengedit desain stiker bulat
		b	Mengedit desain stiker kotak
8	Membuat desain label gantung	a	Mengedit desain stiker label gantung
9	Foto produk Comfy.id	a	Memotret kemeja Comfy.id
		b	Memotret Model kemeja Comfy.id

BAB III

IDENTIFIKASI DAN PEMECAHAN MASALAH

A. Identifikasi Masalah

Dalam membuat suatu rencana bisnis, ditemukan banyak hambatan dan masalah dalam setiap pengerjaannya. Berawal dari masalah insidental dan masalah fundamental yang ditemukan pada prosesnya. Penulis meyakini adanya permasalahan dalam proses pelaksanaan perintisan bisnis yang memiliki tujuan untuk dapat menjadi bahan evaluasi serta pembelajaran bagi tugas akhir perintisan bisnis kedepannya. Berikut beberapa kendala dan masalah yang penulis temui saat proses melakukan bisnis :

1. Kurang nya ide konten yang menarik

Kurang nya ide dalam pembuatan konten menarik untuk sosial media dan *e-commerce* merupakan masalah bagi setiap desain grafis. Oleh karenanya, dalam menindaklanjuti hal tersebut, penulis berinisiasi untuk membuat konten-konten lebih terorganisir dan lebih banyak melihat referensi-referensi video maupun konten foto melalui akun brand fashion menarik lainnya agar konten yang dibuat bisa sesuai target dan dapat diunggah atau dipasarkan oleh bagian pemasaran tepat pada waktunya.

2. Tidak sesuainya ukuran desain

Pada proses pembuatan desain, ada beberapa kendala dalam proses pembuatannya seperti pada setiap ukuran desain yang dibuat tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Pada contoh nya desain stiker dan desain *thanks card* yang dibuat penulis kurang pas atau terlalu kecil ketika pencetakan dilakukan. Oleh karenanya, dalam menindaklanjuti hal tersebut, penulis dan bagian riset pengembangan melakukan pengukuran ulang pada setiap desain yang memiliki ukuran tidak sesuai.

3. Keterbatasan jenis produk

Keterbatasan jenis produk yang hanya diproduksi satu jenis produk oleh bisnis ini membuat penulis mengalami sedikit kesulitan dalam menuangkan desain. Penulis hanya membuat satu desain yang monoton dan hanya mengganti warna pada produk yang akan diproduksi dan dipasarkan. Oleh karenanya, bagian riset dan pengembangan memiliki rencana untuk mengembangkan bisnis ini berupa *oversize t shirt* dan penulis membuat beberapa model desain *oversize t shirt* untuk pengembangan produk bisnis dibantu dengan bagian riset pengembangan terkait riset desain kaos maupun model kaos yang akan dibuat nantinya. Tetapi pada kegiatan tugas akhir perintisan bisnis ini, penulis dan anggota kelompok lainnya tidak sampai ke tahap penjualan produk. Tahapan pengembangan produk baru dari COMFY.ID berupa *oversize t shirt* ini hanya sampai pada tahap produk *sample* saja.

B. Tinjauan Teoritis Desain Grafis

Guna mempermudah pembaca memahami konteks isi laporan dari aspek desain yang tertulis pada identifikasi masalah terhadap beberapa teori dan definisi tertentu, penulis menuliskan beberapa tinjauan teoritis berkaitan dengan desain grafis yang berkaitan dengan pemaparan masalahnya, diantaranya berikut ini:

1. Desain Grafis

Desain grafis didefinisikan sebagai kegiatan kreatif yang menciptakan karya fungsional dan estetika untuk berbagai jenis media. Di mana proses komunikasinya tidak hanya berbasis teks tetapi lebih banyak menggunakan elemen visual. Desain grafis adalah proses (kata kerja) dan hasil dari proses itu sendiri (kata benda) (Thabrani, 2021). Menurut Suyanto desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersial) (Suyanto, 2004).

2. Desain Kemasan

Desain kemasan adalah suatu rancangan kemasan yang dikombinasikan dengan berbagai bentuk, struktur, material, warna,

citra, tipografi, dan konsep - konsep lainnya sehingga dapat mendukung terciptanya identitas kemasan (A Kusumasari & Supriono, 2017).

C. Pemecahan Masalah Desain Grafis

Dapat dilihat pada bagian identifikasi masalah, bahwa ditemukan nya beberapa masalah operasional maupun non operasional selama berlangsung nya kegiatan kewirausahaan ini. Penulis memberikan rekomendasi atas permasalahan tersebut sebagai manajemen resiko. Penulis merekomendasi beberapa solusi sebagai penyelesaian masalah, sebagai berikut ini :

1. Dalam mencari solusi terkait kurang nya ide dalam pembuatan konten yang menarik, penulis lebih banyak melakukan pencarian akun fashion untuk melihat referensi foto maupun konten-konten menarik yang diunggah akun tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk memunculkan ide-ide yang menarik dalam setiap pembuatan desain maupun konten bisnis yang akan dibuat, ide ini terlihat mainstream karena memiliki tujuan dalam mengikuti *trend fashion* yang berkembang di masyarakat pada saat ini.
2. Pembuatan konten secara konsisten dan terjadwal, untuk pembuatan konten video dilakukan dua minggu sekali dan untuk konten foto dilakukan satu minggu dua kali. Pentingnya pembuatan konten video maupun foto untuk pemasaran secara rutin dan *up to date* menjadi nilai lebih dalam menarik minat *customer* dalam mengambil keputusan pembelian produk.
3. Melakukan perhitungan yang matang pada ukuran desain yang penulis buat seperti desain stiker, *thanks card*, *hangtag*, dan lain sebagainya. Hal tersebut guna meminimalisir kesalahan pencetakan dan memperbaiki kualitas desain yang penulis buat untuk nantinya mampu meningkatkan minat konsumen terhadap produk.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dalam melaksanakan tugas akhir kewirausahaan, penulis dan anggota kelompok lainnya tentu mendapatkan tempat untuk menerapkan seluruh ilmu yang telah dimiliki pada masa perkuliahan yang kemudian dituangkan dalam menjalankan suatu bisnis, baik secara teknis maupun teoritis.

Adapun dalam pelaksanaan tugas kewirausahaan, program kerja yang penulis lakukan pada pelaksanaannya ialah bagian desain grafis. Program kerja bagian desain grafis meliputi pembuatan seluruh desain yang dibutuhkan pada tugas kewirausahaan ini seperti pembuatan desain logo, desain kemasan, desain produk, desain label, desain stiker, desain *template story*, desain *thanks card*, foto produk maupun model, *editing* foto untuk keperluan sosial media *Instagram* maupun *e-commerce* pada platform *Shopee* dan pembuatan video.

Realisasi program kerja yang dilakukan, tidak selamanya berjalan dengan lancar di mana pada pengerjaannya muncul berbagai permasalahan. Permasalahan yang ditemukan diantaranya yaitu kurangnya ide dalam pembuatan konten yang menarik, tidak sesuai ukuran desain yang dibuat, dan keterbatasan jenis produk yang diproduksi.

Adapun solusi yang penulis berikan ialah dengan:

1. Memperbanyak melihat akun-akun brand fashion untuk mencari referensi konten menarik seperti unggahan foto, cerita maupun video pengiklanan yang diunggah akun tersebut.
2. Melakukan diskusi dengan bagian riset dan pengembangan terkait perhitungan ukuran yang matang pada setiap desain yang akan dibuat.
3. Merencanakan pengembangan produk berupa *oversize t shirt* yang

kemudian penulis membuat beberapa model desain *oversize t shirt* untuk pengembangan produk bisnis dibantu dengan bagian riset pengembangan terkait riset desain kaos maupun model kaos yang akan dibuat. Walaupun nantinya tahapan pengembangan produk baru dari COMFY.ID berupa *oversize t shirt* ini hanya sampai pada tahap produk *sample* saja.

B. Saran

Perlunya melakukan evaluasi dalam setiap proses tugas akhir kewirausahaan, untuk membangun kinerja yang lebih efektif dan efisien pada setiap proses pengerjaan desain yang dijalankan. Evaluasi dilakukan dalam upaya memaksimalkan pembuatan desain dan katalog produk, seperti pada penentuan bentuk logo, stiker, desain kemasan, *thanks card*, label baju, pembuatan video produk, dan foto produk. Evaluasi dilakukan secara berkala pada peningkatan hasil desain produk, foto serta video produk menjadi aspek yang sangat diperhatikan. Evaluasi ini diharapkan dapat menciptakan desain dan *display* produk yang kreatif dan inovatif sehingga dapat diterima oleh masyarakat luas.

Adapun saran yang diberikan penulis, dengan harapan agar kedepannya mampu memaksimalkan pembuatan desain produk dan katalog produk (foto dan video produk). Saran yang dibutuhkan pada pengerjaan program kerja bagian desain grafis yang telah dibuat, yaitu perlunya memperbanyak ide konten produk yang menarik konsumen, meningkatkan intensitas komunikasi antar bagian dalam menciptakan desain, video, dan foto produk yang sesuai, dan membuat jadwal pembuatan konten, sehingga kedepannya konten video maupun katalog foto produk dapat di upload secara konsisten oleh bagian pemasaran. Dari saran dan evaluasi yang diberikan, penulis berharap dapat lebih memahami peran dan fungsi bagian desain grafis agar dapat membuat desain, video, dan foto produk yang lebih berinovatif, sehingga kedepannya suatu bisnis dapat berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- A Kusumasari, &, & Supriono. (2017). PENGARUH DESAIN KEMASAN PRODUK DAN DAYA TARIK IKLAN TERHADAP BRAND AWARENESS SERTA DAMPAKNYA PADA KEPUTUSAN PEMBELIAN WARDAH EXCLUSIVE MATTE LIP CREAM (Survei Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 49(2), 103-111.
- Afham, S. (2022). Pentingnya Desain Grafis Untuk Bisnis. *ADCONOMIC Digital Advertising Agency*.
- Milatishofa, K. W. (2021). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Makna Body Positivity Pada Instagram Tara Basro. *Linimasa* , 174-185.
- Prihatmoko, S. (2022, Juni Kamis). *S1 Desain Grafis (S.Ds) Pentingnya Desain Grafis*. Retrieved from Universitas Stekom Universitas Sains & Teknologi Komputer: <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pentingnya-desain-grafis/4894f79969ea52726d0e4a38cf0c1114c60e8d2f>
- Rizqiana, A. N. (2022). *9 Alasan Desain Grafis Berperan Penting di Dunia Marketing Masa Kini*. Yogyakarta: Tribun Jogja.com.
- Slamet Mudjijah, T. A. (2021). Pendampingan Kewirausahaan Bagi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah di Kecamatan Ciledug Kota Tangerang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 120-121.
- Sulistiawati, D. (2022). *Obesitas di Indonesia Meningkat dengan Angka Mengkhawatirkan*. Jakarta: REPLUBLIKA.CO.ID.
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Thabrani, G. (2021). Pengertian Desain Grafis dilengkapi Pendapat Para Ahli. *Serupa.id*.

LAMPIRAN

A. Laporan Kegiatan Mingguan Bagian Desain Grafis COMFY.ID

NO	Tanggal	Kegiatan	Uraian Krgiatan	waktu	biaya
		Pekan 1			
1	Senin 05/09/2022	Melakukan diskusi dengan bagian riset dan pengembangan terkait masalah logo brand yang akan dibuat	Menentukan logo yang memiliki arti dan kesamaan terhadap nama brand Comfy.id	30 menit	
			Mencari font yang sesuai dengan karakteristik brand Comfy.id	30 menit	
2	Senin 05/09/2022	Mencari referensi logo brand	Mencari referensi logo brand di google, pinterest dan lainnya yang sesuai dengan brand Comfy.id dan akan dijadikan logo brand Comfy.id	30 menit	
3	senin 05/09/2022	Melakukan diskusi dengan bagian riset & pengembangan terkait masalah desain kemeja yang akan diproduksi	berdiskusi dengan bagian riset dan pengembangan serta survei melalui platform shopee terkait model kemeja yang memiliki tingkat penjualan yang baik dan ditentukan untuk menjadi desain kemeja Comfy.id	30 menit	
4	senin 05/09/2022	Mencari referensi desain kemeja	mencari referensi desain kemeja melalui platform shopee, twitter, instagram untuk dijadikan desain kemeja Comfy.id	30 menit	
5	Senin 05/09/2022	Melakukan diskusi dengan bagian riset dan pengembangan terkait masalah pembuatan label kemeja	Melakukan survei dengan bagian riset dan pengembangan untuk mencari label produk yang akan dibuat melalui platform shopee maupun instagram	60 menit	

6	Senin 05/09/2022	Mencari referensi desain label kemeja COMFY.ID	Mencari referensi desain label kemeja di platform shopee, instagram, google untuk membuat desain label kemeja Comfy.id	30 menit	
7	Selasa 06/09/2022	Membuat beberapa desain (2 s/d 3) logo brand COMFY.ID	Memilih referensi yang sudah dipilih untuk dijadikan desain logo brand Comfy.id	10 menit	
			Mengedit dan membuat logo brand Comfy.id	540 menit	
8	Selasa 06/09/2022	Mendiskusikan logo yang akan ditentukan menjadi logo brand COMFY.ID dengan bagian riset & pengembangan	Memberikan logo brand Comfy.id yang telah dibuat kepada bagian riset dan pengembangan untuk ditentukan menjadi logo tetap brand Comfy.id	15 menit	
9	Rabu 07/09/2022	Membuat beberapa desain kemeja (3 s/d 6) yang akan di produksi	melihat referensi yang telah dipilih untuk dibuat menjadi desain kemeja	10 menit	
			Mengedit dan membuat desain kemeja yang akan diproduksi menjadi produk kemeja Comfy.id	540 menit	
10	Rabu 07/09/2022	Mendiskusikan desain kemeja yang akan di produksi dengan bagian riset dan pengembangan	Memberikan desain kemeja yang telah dibuat kepada bagian riset dan pengembangan untuk ditentukan menjadi desain kemeja yang akan diproduksi	15 menit	
11	Kamis 08/09/2022	Membuat beberapa desain label produk (2 s/d 3)	Melihat referensi yang telah dipilih untuk dibuat menjadi label produk Comfy.id	10 menit	
			Membuat dan mengedit label produk berbentuk persegi untuk dijadikan label produk kemeja Comfy.id	180 menit	
			Membuat dan mengedit label produk berbentuk persegi	180 menit	

			panjang untuk dijadikan label produk kemeja Comfy.id		
12	Kamis 08/09/2022	Mendiskusikan desain label kemeja yang akan dipilih dengan bagian riset dan pengembangan	Memberikan desain label kemeja yang telah dibuat kepada bagian riset dan pengembangan untuk dijadikan label kemeja Comfy.id	15 menit	
13	Jumat 09/09/2022	Mencari akun instagram kompetitor minimal 3 akun sebagai acuan desain untuk instagram bersama dengan bagian pemasaran	Mencari akun instagram kompetitor minimal 3 akun sebagai acuan desain untuk instagram bersama dengan bagian pemasaran	60 menit	
	total waktu dan biaya			27 jam 15 menit	
		Pekan 2			
14	Senin 12/09/2022	Melakukan diskusi dengan bagian riset & pengembangan masalah desain kemasan yang akan dibuat	Mencari kemasan yang sesuai dengan produk yang akan dijual Comfy.id di platform shopee dan instagram	60 menit	
15	Senin 12/09/2022	Mencari referensi desain kemasan	Mencari referensi desain kemasan di google, shopee maupun instagram untuk dijadikan desain kemasan Comfy.id	30 menit	
16	Selasa 13/09/2022	Membuat beberapa desain kemasan (2 s/d 3) desain.	melihat dan memilih desain seperti apa yang akan dibuat untuk dijadikan desain kemasan Comfy.id	10 menit	
			Membuat dan mengedit desain kemasan produk Comfy.id	240 menit	
17	Selasa 13/09/2022	Mendiskusikan desain kemasan yang akan ditentukan menjadi desain kemasan utama	memberikan desain yang telah dibuat kepada bagian riset dan pengembangan untuk dijadikan desain utama kemasan produk Comfy.id	15 menit	

		dengan bagian riset & pengembangan			
18	Rabu 14/09/2022	melakukan diskusi dengan bagian keuangan terkait biaya yang dibutuhkan meliputi: biaya model dan pembuatan mini studio	melakukan diskusi dengan bagian keuangan terkait biaya yang dibutuhkan meliputi: biaya model dan pembuatan mini studio	60 menit	
19	Rabu 14/09/2022	Melakukan diskusi dengan bagian produksi dan keuangan terkait pembelian keperluan mini studio: hanger, container, kain putih, ring light, dan gantungan baju	Melakukan diskusi dengan bagian produksi dan keuangan terkait pembelian keperluan mini studio: hanger, container, kain putih, ring light, dan gantungan baju	60 menit	
20	Rabu 14/09/2022	Melakukan diskusi dengan bagian riset & pengembangan mengenai pembuatan mood board untuk keperluan foto produk kemeja big size	Melakukan diskusi dengan bagian riset & pengembangan mengenai pembuatan <i>moodboard</i> di plat form instagram maupun aplikasi <i>pinterest</i> untuk keperluan foto produk kemeja big size	60 menit	
			Menentukan <i>moodboard</i> untuk keperluan foto produk kemeja <i>big size</i> Comfy.id	15 menit	
21	Kamis 15/09/2022	Mendiskusikan konten story dengan bagian pemasaran	Melakukan pengamatan konten story di instagram dengan bagian pemasaran	60 menit	
			Mencari akun brand fashion bigsize di instagram untuk dijadikan referensi story COMFY.ID	30 menit	
22	Kamis 15/09/2022	Mendiskusikan template story untuk testimoni customer dengan bagian pemasaran dan riset pengembangan	Melakukan pengamatan di instagram untuk mencari template story testimoni customer dengan bagian pemasaran dan riset pengembangan	120 menit	

			Menentukan template story testimoni customer seperti apa yang akan dibuat	15 menit	
23	Jumat 16/09/2022	Melakukan diskusi dengan bagian pemasaran terkait pembuatan postingan di shopee	mencari referensi di platform shopee bersama bagian pemasaran untuk postingan di shopee Comfy.id	60 menit	
24	Jumat 16/09/2022	Mempersiapkan konten untuk instagram reels dibantu dengan bagian desain grafis dan riset dan pengembangan	Melakukan pengamatan konten reels melalui platform instagram	60 menit	
			Menentukan konten reels yang akan dibuat untuk di posting di instagram reels	15 menit	
25	Jumat 16/09/2022	Mendiskusikan dengan bagian pemasaran, keuangan, riset & pengembangan, serta produksi mengenai biaya operasional yang dibutuhkan dalam menjalankan bisnis	Mendiskusikan dengan bagian pemasaran, keuangan, riset & pengembangan, serta produksi mengenai biaya operasional yang dibutuhkan dalam menjalankan bisnis	60 menit	
	Total waktu dan biaya			15 jam 10 menit	
		Pekan 3			
26	Selasa 20/09/2022	Berdiskusi dengan bagian pemasaran dan riset pengembangan untuk postingan story instagram	Melakukan pengamatan melalui platform instagram untuk postingan story instagram Comfy.id	60 menit	
27	Rabu 21/09/2022	Berdiskusi dengan bagian riset dan pengembangan terkait pembuatan thanks card Comfy.id	melakukan pengamatan desain thanks card melalui google, pinterest, serta instagram untuk pembuatan desain thanks card Comfy.id	120 menit	

			Diskusi terkait ukuran desain yang sesuai dengan bentuk kemasan produk	60 menit	
28	Kamis 22/09/2022	Membuat desain <i>Thanks card</i> Comfy.id	Memilih referensi yang sudah dipilih untuk dijadikan desain <i>thanks card</i> Comfy.id	20 menit	
			Membuat dan mengedit desain <i>thanks card</i> Comfy.id	240 menit	
30	Jumat 23/09/2022	Mengecek barang yang sudah datang untuk mini studio	Mengecek barang yang sudah datang seperti: <i>hanger</i> , <i>container</i> , dan <i>ring light</i>	20 menit	
	Total waktu dan biaya			8 jam 40 menit	
		Pekan 4			
31	Selasa 27/09/2022	berdiskusi dengan bagian pemasaran terkait pembuatan desain <i>header business</i> di <i>platform</i> facebook	Menentukan desain <i>header business</i> seperti apa yang akan di buat dengan bagian pemasaran	60 menit	
32	Rabu 28/09/2022	Membuat desain <i>header business</i> untuk <i>platform</i> facebook	Mencari referensi <i>header business</i> di google, maupun facebook untuk pembuatan desain <i>header business</i>	30 menit	
			Memilih desain yang telah pilih untuk membuat desain <i>header business</i>	15 menit	
			Membuat desain <i>header business</i> untuk <i>platform</i> facebook	180 menit	
33	Jumat 30/09/2022	Membuat desain stiker kotak comfy.id	berdiskusi dengan bagian riset dan pengembangan untuk pembuatan stiker kotak comfy.id	60 menit	
			mencari referensi stiker melalui <i>platform</i> instagram, google, maupun <i>pinterest</i>	20 menit	

			memilih beberapa stiker yang bagus untuk dijadikan referensi	10 menit	
			mulai membuat atau mengedit stiker Comfy.id	180 menit	
34	Jumat 30/09/2022	Membuat desain stiker bulat Comfy.id	berdiskusi dengan bagian riset dan pengembangan untuk pembuatan stiker kotak comfy.id	60 menit	
			mencari referensi stiker melalui <i>platform</i> instagram, google, maupun pinterest	20 menit	
			memilih beberapa stiker yang bagus untuk dijadikan referensi	10 menit	
			mulai membuat atau mengedit stiker Comfy.id	180 menit	
35	Sabtu 01/10/2022	Mendiskusikan desain stiker yang akan dicetak dengan bagian riset & pengembangan	memberikan desain stiker kotak dan bulat yang telah dibuat kepada bagian riset dan pengembangan untuk ditentukan desain stiker mana yang akan di cetak	30 menit	
	Total waktu dan biaya			14 jam 25 menit	
		Pekan 5			
36	Senin 02/10/1022	Membuat desain label gantung	berdiskusi dengan bagian riset dan pengembangan untuk pembuatan label gantung	60 menit	
			mencari referensi desain label gantung melalui google, pinterest	20 menit	
			mengedit desain label gantung dan memberikan kepada bagian riset dan pengembangan	120 menit	

37	Jumat 07/10/2022	Berdiskusi dengan bagian riset dan pengembangan untuk foto model	diskusi dengan bagian riset dan pengembangan terkait model yang akan dipilih	60 menit	
			menentukan siapa saja model yang akan dipilih menjadi model foto comfy.id	60 mneit	
			membicarakan serta menentukan café yang akan dijadikan spot foto model. Tempat = Reter cafe	60 menit	
38	Jumat 07/10/2022	Berdiskusi dengan bagian keuangan	berdiskusi dengan bagian keuangan mengenai fee (pembayaran) model foto	60 menit	
39	Minggu 09/10/2022	Foto Model	Menuju reter café untuk pemotretan model comfy.id bersama bagian riset dan pengembangan	40 menit	
			mempersiapkan kemeja produk comfy.id untuk dipakai model foto	30 menit	
			Mengarahkan dan mengatur model untuk foto secara bergantian dan bareng-bareng.	120 menit	
	Total waktu dan biaya			9 jam 50 menit	
		Pekan 6			
40	Selasa 11/10/2022	berdiskusi dengan bagian riset dan pengembangan	diskusi dengan bagian riset dan pengembangan terkait foto produk comfy.id	60 menit	
			menentukan tempat dan waktu untuk pemotretan produk comfy.id	60 menit	
41	Rabu 12/10/2022	Pembuatan studio	Mengumpulkan barang yang akan dijadikan mini studio untuk foto produk comfy.id	10 menit	

			menyusun barang seperti gantungan baju hanger serta kain putih untuk dijadikan mini studio	60 menit	
42	Rabu 12/10/2022	Foto produk kemeja Comfy.id	memfoto produk kemeja Comfy.id	60 menit	
			memfoto produk kemeja Comfy.id di luar ruangan dibantu dengan bagian riset dan pengembangan serta bagian pemasaran	60 menit	
43	Rabu 12/10/2022	berdiskusi dengan bagian pemasaran terkait pembuatan platform shopee	berdiskusi dengan bagian pemasaran untuk pembuatan platform shopee	60 menit	
			membantu bagian pemasaran mengisi tempat serta alamat di platform shopee	30 menit	
44	Kamis 13/10/2022	Membuat video reels instagram Comfy.id	Berdiskusi dengan kelompok terkait pembuatan video reels instagram comfy,id	60 menit	
			mencari referensi video melalui aplikasi tiktok dan instagram	60 menit	
			Mengedit video <i>coming soon</i> untuk <i>reels</i> instagram	180 menit	
	Total waktu dan biaya			11 jam 40 menit	
		Pekan 7			
45	Selasa 18/10/2022	Melakukan diskusi dengan bagian riset dan pengembangan	Melakukan diskusi dengan bagian riset dan pengembangan untuk membuat desain hang tag kedua dengan tulisan COMFINDONESIA	60 menit	
46	Selasa 18/10/2022	Membuat desain hang tag	Mencari referensi desain <i>hangtag</i> melalui google	30 menit	

			Mengedit desain hangtag kedua dengan tulisan COMFINDONESIA	120 menit	
47	Rabu 19/10/2022	Melakukan foto produk dan on model	Perjalanan menuju delevasi coffee untuk pelaksanaan foto produk dan on model	20 menit	
			persiapan untuk foto model	15 menit	
			pemotretan foto produk serta model dan pengambilan bebebrapa video	300 menit	
48	Rabu 19/10/2022	Memindahkan foto serta menyortir foto yang akan di edit untuk feed instagram	Memindahkan foto serta menyortir foto yang akan di edit untuk feed instagram Comfy.id	30 menit	
49	Kamis 20/10/2022	Mengedit foto untuk keperluan feed instagram	Memilih foto yang telah di sortir	10 menit	
			Mengedit foto produk dan on model untuk keperluan feed instagram Comfy.id	250 menit	
	Total Waktu dan Biaya			13 jam 55 menit	
		Pekan 8			
50	Senin 24/10/2022	Membuat video untuk keperluan reels instagram	Memilih video untuk digabungkan	10 menit	
			Mencari dan memilih lagu untuk backsound video	60 menit	
			mengedit video yang telah dipilih untuk keperluan reels instagram Comfy.id	300 menit	
51	Selasa 25/10/2022	Mengatur Desain feed instagram	Mengedit serta mengatur posisi foto feed instagram	60 menit	

52	Kamis 27/10/2022	Merevisi video yang telah dibuat	Merevisi video reels instagram dengan mengganti kata 'soon' menjadi 'available at shopee'	30 menit	
	Total waktu dan biaya			7 jam 30 menit	
		Pekan 9			
53	Senin 31/10/2022	Mencari akun instagram kompetitor	Mencari akun instagram produk atau brand fashion bigsize= - lawlaka, uno.co.id	30 menit	
			melihat postingan feed instagram untuk	30 menit	
			melihat postingan video reels di akun instagram tersebut	30 menit	
54	Sabtu 05/11/2022	Mencari akun instagram kompetitor	Mencari akun instagram produk atau brand fashion bigsize= - flanallasting, bigoret, highest.bigsize	30 menit	
			melihat postingan feed instagram untuk	45 menit	
			melihat postingan video reels di akun instagram tersebut	45 menit	
	Total waktu dan biaya			3 jam 40 menit	
		Pekan 10			
55	Senin 7/11/2022	Membuat video <i>story</i> instagram	mencari referensi video di instagram maupun tiktok	30 menit	
			membuat video <i>story</i> instagram	30 menit	
56	Jumat 10/11/2022	Membuat postingan <i>story</i> instagram	berdiskusi dengan bagian pemasaran terkait pembuatan <i>story</i> instagram promo 11.11	30 menit	

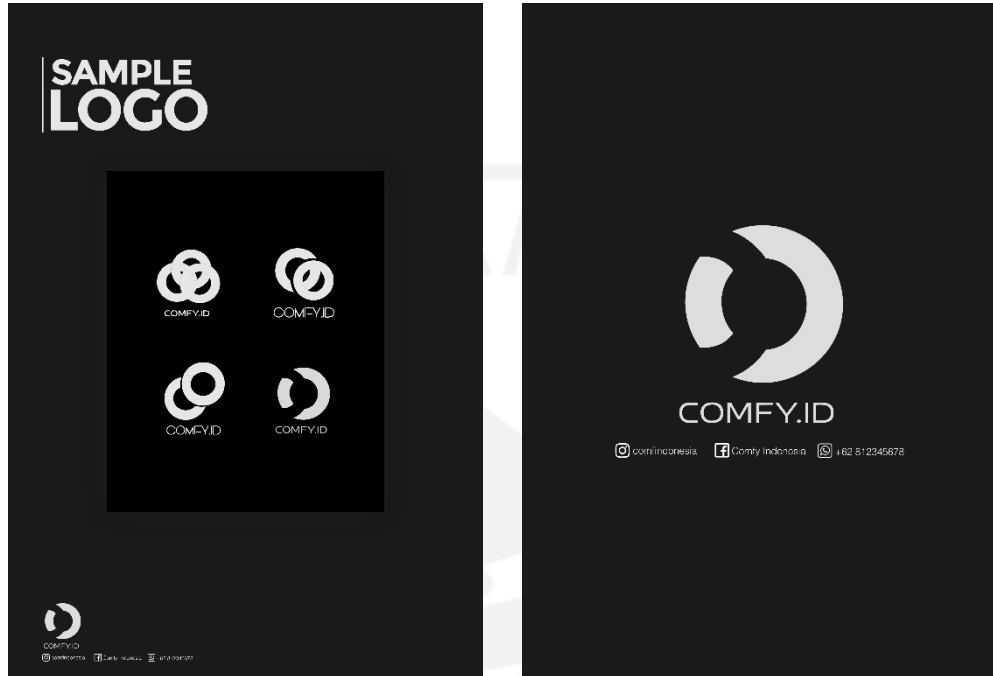
			mencari referensi desain melalui google maupun akun instagram	30 menit	
			membuat desain promo produk story instagram	90 menit	
	Total waktu dan biaya			3 jam 30 menit	
		Pekan 11			
57	Senin 14/11/2022	Membuat desain instagram story	Mencari referensi story melalui pinterest maupun google	30 menit	
			Mendesain foto untuk keperluan story instagram	60 menit	
58	Selasa 15/11/2022	Membuat desain instagram story	Mencari referensi story melalui pinterest maupun google	30 menit	
			Mendesain foto untuk keperluan story instagram	60 menit	
59	Kamis 17/11/2022	Membuat desain instagram story	Mencari referensi story melalui pinterest maupun google	30 menit	
			Mendesain foto untuk keperluan story instagram	60 menit	
				4 jam 30 menit	
	Total waktu dan biaya				
		Pekan 12			
60	Senin 21/11/2022	Membuat desain <i>thanks card</i>	Mencari referensi desain <i>thanks card</i> melalui google ataupun akun brand fashion lainnya	30 menit	
			Mengedit desain <i>thanks card</i> baru Comfy.id	120 menit	

61	24/11/2022	Melakukan survei ke dosen K3	Meminta penilaian kepada pak Rheyza terkait produk kemeja bigsize COMFY.ID	120 menit	
62	Rabu, 23/11/2022		Survey ke beberapa tempat percetakan untuk mencetak stiker dan <i>thanks card</i>	4 jam	
	Total waktu dan biaya			8 jam 30 menit	



B. Bukti Laporan Kegiatan

1. Pembuatan desain logo brand COMFY.ID



2. Pembuatan desain produk kemeja



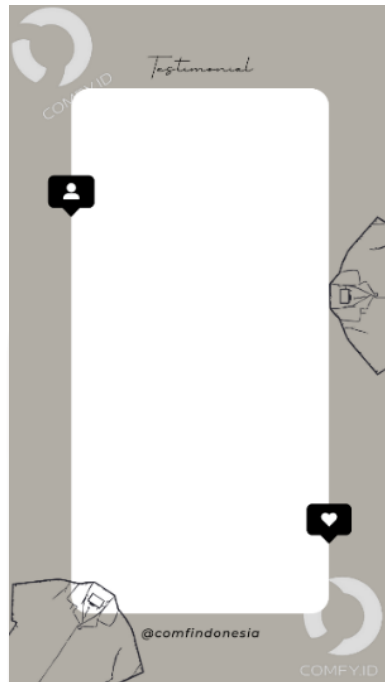
3. Desain label baju COMFY.ID



4. Desain kemasan / packaging



5. Desain *template story*



6. Desain label baju atau *hangtag ukuran*



7. Desain label baju



8. Desain label cara perawatan kemeja

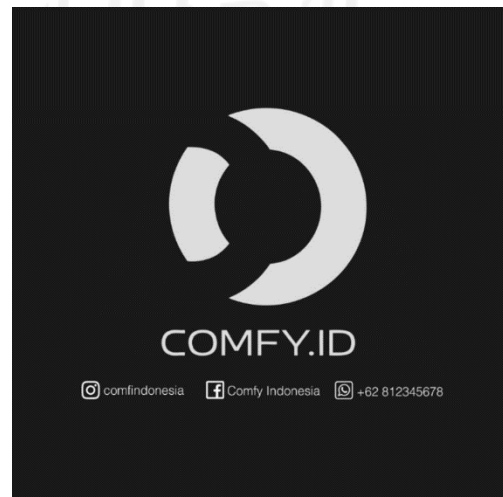


9. Desain kartu ucapan atau *thanks card*





10. Desain stiker bulat



11. Desain stiker kotak



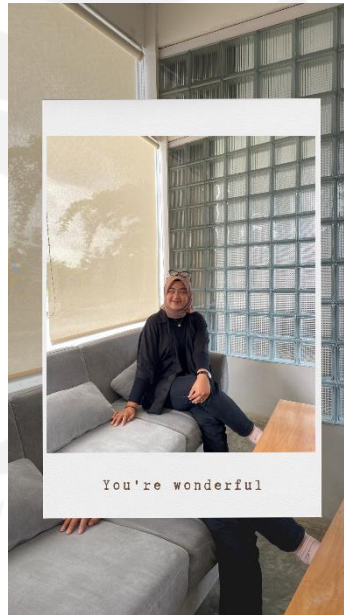
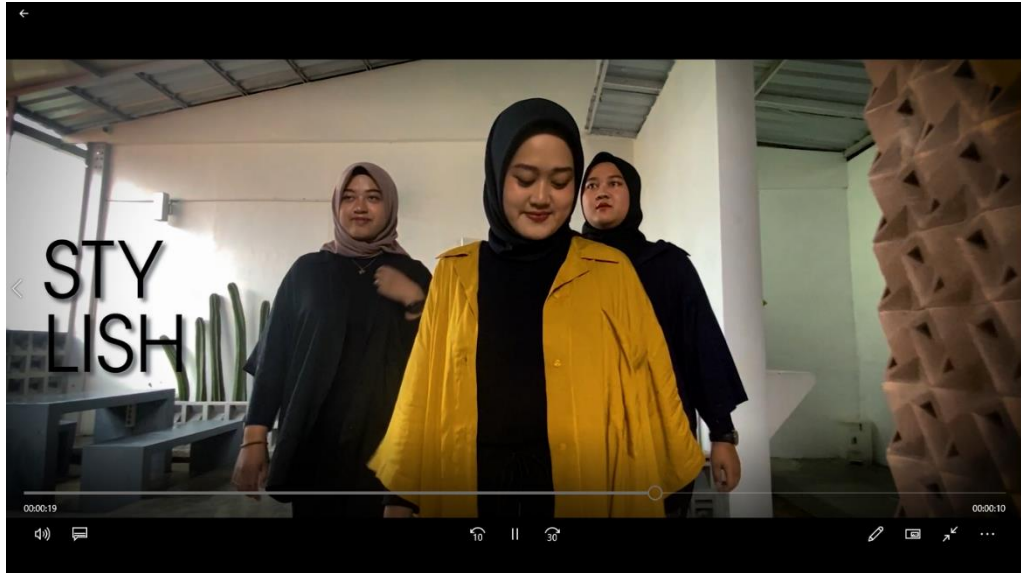
12. Foto produk di dalam maupun di luar ruangan



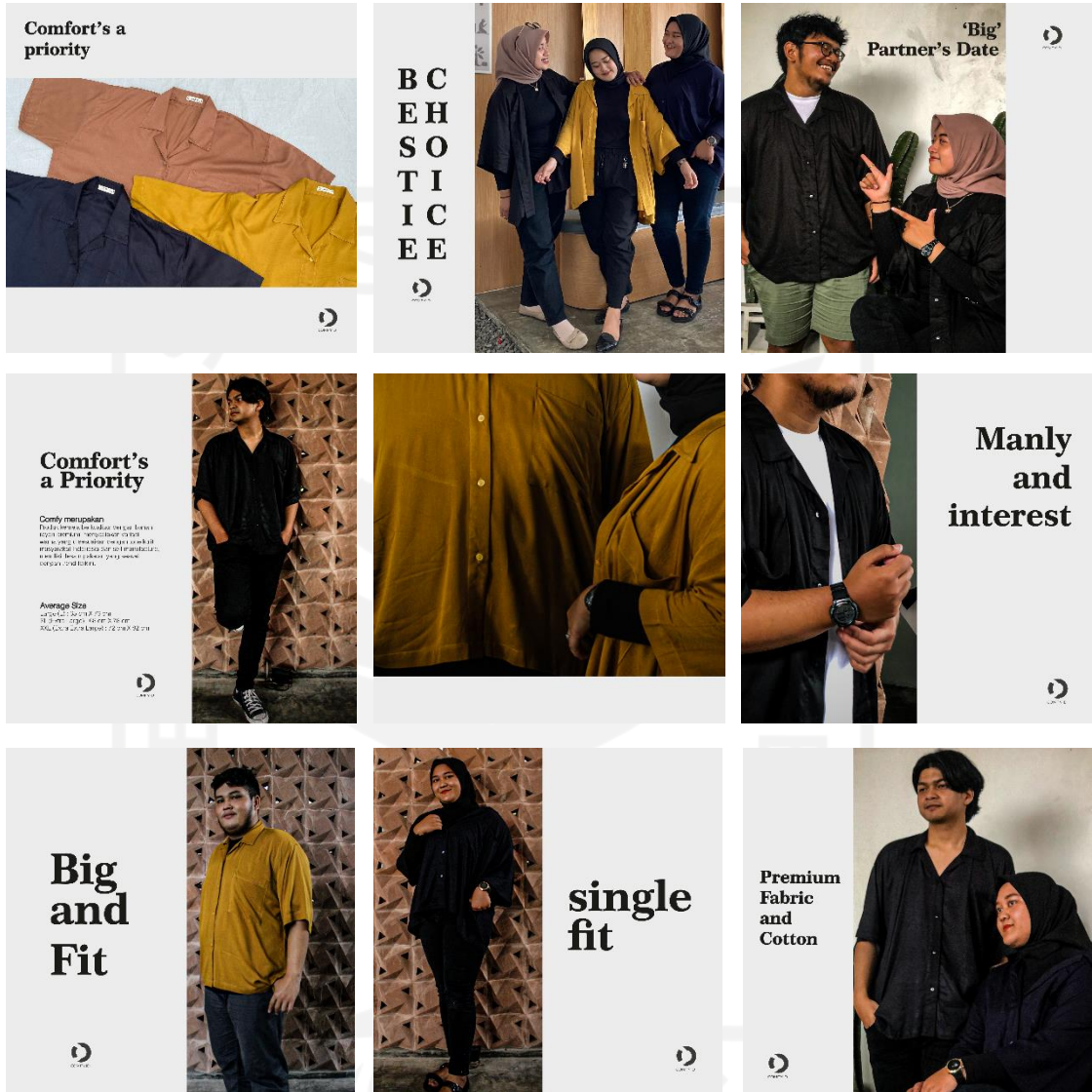
13. Foto model Reter coffee & Delevasi coffee



14. Video dan Story Instagram



15. Edit foto *feed instagram*



الجمعة ١٤٤٣هـ

