

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN KEMASAN REMPEYEK MBAH BO

DENGAN METODE GROTH



Diajukan oleh :

- 1. DWI SURYANTI / 061200041**
- 2. NADILAH / 061200045**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

DESAIN KEMASAN REMPEYEK MBAH BO

DENGAN METODE GROTH



Diajukan oleh :

- 1. DWI SURYANTI / 061200041**
- 2. NADILAH / 061200045**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. DWI SURYANTI / 061200041
2. NADILAH / 061200045
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : DESAIN KEMASAN REMPEYEK MBAH
BO DENGAN METODE GROTH

Tanggal : 22 Agustus 2023

Mengetahui,

Pembimbing,

Rektor,

Eka Prasetya Adhy Sugara, S. T., M. Kom

NIDN : 0224048203

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. DWI SURYANTI / 061200041
2. NADILAH / 061200045

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

JUDUL : DESAIN KEMASAN REMPEYEK MBAH
BO DENGAN METODE GROTH

Tanggal : 22 Agustus 2023

Penguji 1,

Tanggal : 21 Agustus 2023

Penguji 2,

Adelin, S.T., M.Kom.

NIDN : 0211127901

Eko Setiawan, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0208098703

Menyetujui,

Rektor,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO:

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah: 6)

“Tidak ada yang tidak mungkin selama kita yakin”

(Anonymous)

Kupersembahkan kepada :

- Allah yang Maha Esa
- Ayah dan Ibu Tercinta
- Saudara-saudaraku tersayang
- Para Pendidik yang kuhormati
- Sahabat serta Teman Seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Desain Kemasan Rempeyek Mbah Bo dengan Metode Groth”. Laporan ini dibuat sebagai syarat untuk memenuhi pencapaian gelar Ahli Madya.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yaitu:

- **Tuhan Yang Maha Esa** yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
- **Kedua orang tua dan saudara-saudari** kami yang telah memberikan doa dan dukungan.
- **Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.** selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir.
- **Ibu Rebo Sugiarti** selaku pemilik usaha Rempeyek Mbah Bo.
- **Sahabat serta teman-teman seperjuangan** yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Penulis menyadari laporan ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini serta dapat berguna di masa yang akan datang.

Palembang, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Umum	3
1.4.2 Manfaat Praktis	3
1.4.3 Manfaat Akademis	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
1.5.1 Bab I. Pendahuluan	4
1.5.2 Bab II. Tinjauan Pustaka	4
1.5.3 Bab III. Metode Penelitian	4
1.5.4 Bab IV. Hasil dan Pembahasan	4
1.5.5 Bab V. Penutup	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Kemasan	6
2.2.2 Merek (<i>Brand</i>)	5
2.2.3 Desain	5
2.2.4 Media Promosi	8

2.2.5 Warna	9
2.2.6 Tipografi	9
2.2.7 <i>Layout</i>	10
2.2.8 Metode Groth	11
2.3 Penelitian Terdahulu	12
2.4 Kerangka Pemikiran	16

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	17
3.1.1 Tempat Penelitian	17
3.1.2 Waktu Penelitian	17
3.2 Jenis Data	18
3.2.1 Data Primer	18
3.2.1.1 Wawancara.....	18
3.2.1.2 Observasi.....	21
3.2.2 Data Sekunder	24
3.2.2.1 Studi Kepustakaan.....	24
3.3 Teknik Perancangan	24
3.3.1 Konsep Visual	24
3.3.1.1 Konsep Kemasan.....	25
3.3.1.2 Ilustrasi (Foto/Gambar).....	25
3.3.1.3 Slogan.....	26
3.3.2 Konsep Warna	26
3.3.3 Konsep Huruf	27
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	29
3.5 Alat dan Bahan Penelitian	29
3.5.1 Alat	29
3.5.1.1 Alat Tulis.....	49
3.5.1.2 Laptop.....	49
3.5.1.3 <i>Software Adobe Illustrator</i>	49
4.2.1.4 Maskot.....	49
3.5.2 Bahan	30

3.6 Tahap Pengerjaan	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	36
4.1.1 Hasil Mengerti Masalah Dan Menentukan Solusi.	37
4.1.2 Hasil Menentukan Hirarki, Membuat List Elemen.	39
4.1.3 Hasil Desain Tahap Pertama	41
4.1.4 Hasil Pemetaan.	42
4.1.5 Hasil Mengaplikasikan Desain Pada Template Kemasan.	43
4.1.6 Hasil Membuat <i>Mock-Up</i>	46
4.2 Pembahasan	46
4.2.1 Filosofi Desain	48
4.2.1.1 Warna.....	49
4.2.1.2 Huruf.....	49
4.2.1.3 Logo.....	49
4.2.1.4 Maskot.....	49
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	lvi
HALAMAN LAMPIRAN	xix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Wawancara Bersama Pemilik Usaha Rempyek.....	19
Gambar 3.2 Proses Mencampur Semua Bahan.....	22
Gambar 3.3 Proses Memasukkan Kacang atau Ikan.....	22
Gambar 3.4 Proses Menggoreng Rempyek.....	23
Gambar 3.5 Proses Meniriskan Minyak.....	23
Gambar 3.6 Proses Penyimpanan Rempyek.....	24
Gambar 3.7 Warna Panas.....	27
Gambar 3.8 Huruf Lobster.....	27
Gambar 3.9 Huruf Bakso Sapi.....	28
Gambar 3.10 Huruf Poppins.....	29
Gambar 3.11 Kemasan Rempyek Yang Digunakan Saat Ini.....	31
Gambar 3.12 Sketsa <i>Thumbnail</i>	34
Gambar 3.13 Hasil Pemetaan Hirarki Elemen Pada Panel.....	35
Gambar 3.14 Hasil Desain Kemasan Bagian Depan Pada Aplikasi.....	35
Gambar 3.15 Hasil Desain Kemasan Bagian Belakang Pada Aplikasi.....	36
Gambar 3.16 Hasil Mockup Kemasan.....	36
Gambar 4.1 Hasil Sketsa <i>Thumbnail</i> Bagian Depan Kemasan.....	41
Gambar 4.2 Hasil Sketsa <i>Thumbnail</i> Bagian Belakang Kemasan.....	42
Gambar 4.3 Hasil Pemetaan Hirarki Elemen Pada Panel.....	43
Gambar 4.4 Hasil Pemetaan Hirarki Elemen Pada Panel.....	43
Gambar 4.5 Hasil Desain Kemasan Bagian Depan Pada Aplikasi.....	44
Gambar 4.6 Hasil Desain Kemasan Bagian Belakang Pada Aplikasi.....	44
Gambar 4.7 Hasil Desain Kemasan Bagian Depan.....	45
Gambar 4.8 Hasil Desain Kemasan Bagian Belakang.....	45
Gambar 4.9 Hasil Mockup Kemasan.....	46
Gambar 4.10 Hasil Foto Kemasan Tampak Depan.....	47
Gambar 4.11 Hasil Foto Kemasan Tampak Atas.....	48
Gambar 4.12 Pallet Warna.....	49
Gambar 4.13 Hasil Huruf Lobster Pada Nama Produk.....	50

Gambar 4.14 Hasil Huruf Lobster Pada Tulisan Variasi Rasa Rempeyek.....	50
Gambar 4.15 Hasil Huruf Poppins Pada Tulisan Informasi Bahan.....	51
Gambar 4.16 Hasil Huruf Poppins Pada Tulisan Informasi Bahan.....	51
Gambar 4.17 Hasil Huruf Poppins Pada Informasi Kemasan.....	52
Gambar 4.18 Hasil Huruf Bakso Sapi Pada Slogan.....	52
Gambar 4.19 Logo Rempeyek Mbah Bo.....	53
Gambar 4.20 Maskot Rempeyek Mbah Bo.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 2.2 Kerangka Penelitian.....	16
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	17

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

DWI SURYANTI AND NADILAH. *Mbah Bo`'s Peanut Brittle Packaging Design using the Groth Method.*

Rempeyek or peyek is a traditional Indonesian snack made from a dough of wheat flour, rice flour, and other ingredients such as peanuts, shrimp, or anchovies and rempeyek is also usually served as a snack or complement to food. Packaging is not only a product protector, but also an important marketing tool. However, many small companies have not realized the importance of packaging and often neglect the design and functionality of the packaging therefore this research aims to produce an attractive and practical packaging design for rempeyek products and it is hoped that this research will make a significant contribution to the development of rempeyek products and increase consumer satisfaction. This design uses the Chuck Groth method which has 6 stages, namely: (1) Problem solving, (2) Determining hierarchy, (3) First stage design, (4) Mapping, (5) Application of design on packaging template, (6) Making mock-up. The data and information needed are obtained from the interview process to the business owner and the needs are also adjusted to be in line with what is being researched. The result obtained from this research is an attractive and practical packaging design that has been tested using the chuck groth method.

Keywords: *Packaging Design, Rempeyek, Chuck Groth Method, Standing Pouch*

ABSTRAK

DWI SURYANTI DAN NADILAH. Desain Kemasan Rempeyek Mbah Bo dengan Metode Groth

Rempeyek atau peyek adalah makanan ringan tradisional Indonesia yang terbuat dari adonan tepung terigu, tepung beras, dan bahan-bahan lain seperti kacang tanah, udang, atau ikan teri dan rempeyek juga biasanya disajikan sebagai camilan atau pelengkap makanan. Kemasan bukan hanya sebagai pelindung produk, tetapi juga sebagai alat pemasaran yang penting. Namun, banyak perusahaan kecil yang belum menyadari pentingnya kemasan dan seringkali mengabaikan desain dan fungsionalitas kemasan maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain kemasan yang menarik dan praktis untuk produk rempeyek dan diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan produk rempeyek dan meningkatkan kepuasan konsumen. Perancangan ini menggunakan metode *chuck groth* yang memiliki 6 tahapan yaitu: (1) Pemecahan masalah, (2) Menentukan hirarki, (3) Desain tahap pertama, (4) Pemetaan, (5) Penerapan desain pada template kemasan, (6) Pembuatan *mock-up*. Data dan Informasi yang dibutuhkan didapatkan dari proses wawancara kepada pemilik usaha dan kebutuhannya disesuaikan juga agar selaras dengan apa yang diteliti. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebuah desain kemasan yang menarik dan praktis yang sudah teruji dengan menggunakan metode *chuck groth*.

Kata Kunci: Desain Kemasan, Rempeyek, Metode *Chuck Groth*, *Standing Pouch*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemasan produk memiliki peran yang sangat penting dalam menarik perhatian konsumen dan menciptakan nilai tambah bagi sebuah merek. Kemasan dapat menjaga supaya produk berada dalam kondisi aman, terlihat lebih cantik dan menarik, sehingga produk dapat memikat konsumen atau pembeli (Kusnandar at all., 2021). Dalam era persaingan pasar yang ketat, kemasan yang menarik dapat membuat suatu produk membedakan dirinya dari produk sejenis yang ada. Kemasan bukan hanya sebagai pelindung produk, tetapi juga sebagai alat pemasaran yang penting. Namun, banyak perusahaan kecil yang belum menyadari pentingnya kemasan dan seringkali mengabaikan desain dan fungsionalitas kemasan.

Rempeyek Mbah Bo merupakan sebuah usaha kecil makanan ringan yang dikelola oleh Ibu Rebo Sugiarti dan keluarga. Ibu Rebo memulai usahanya sejak tahun 2020 sebelum virus Covid-19 menyerang negara ini. Namun, dampak dari pandemi membuat penjualan Ibu Rebo menurun drastis, sehingga ia memutuskan untuk menghentikan usaha keripik tempe yang sebelumnya dijalankannya. Pada awal tahun 2022, Ibu Rebo kembali memulai usaha dengan produk baru yaitu rempeyek. Rempeyek atau peyek adalah makanan ringan tradisional Indonesia yang terbuat dari adonan tepung terigu, tepung beras, dan bahan-bahan lain seperti kacang tanah, udang, atau ikan teri. Rempeyek biasanya disajikan sebagai camilan atau

pelengkap makanan. Rempeyek Mbah Bo memiliki dua variasi, yaitu rempeyek kacang tanah dan rempeyek ikan teri. Dalam satu kali produksi Mbah Bo bisa menghasilkan 96 pcs Rempeyek dengan berat satuannya yaitu 100 gram. Harga satuan rempeyek Rp2.500.

Kemasan yang digunakan Rempeyek Mbah Bo saat ini hanya berupa plastik polos yang direkatkan dengan api. Kemasan tersebut kurang menarik dan cenderung tidak aman bagi produk. Selain itu, kemasan juga belum menyertakan informasi mengenai jenis variasi rempeyek, komposisi makanan, dan identitas yang dapat menjadi sumber informasi dan daya tarik bagi konsumen. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengubah desain kemasan produk Rempeyek Mbah Bo. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Groth. Dalam metode groth terdapat beberapa tahapan yang dapat mempermudah dalam membuat desain kemasan yang efektif dan efisien. Tahapan dalam Metode Groth yaitu melibatkan pemahaman masalah, penentuan hirarki elemen, sketsa thumbnail, pemetaan elemen pada panel, pengaplikasian desain pada template kemasan, dan pembuatan mock-up untuk evaluasi tampilan fisik kemasan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Desain Kemasan Rempeyek Mbah Bo dengan Metode Groth” yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik produk sehingga dapat menarik perhatian konsumen dan membuat produk terlihat lebih menarik dan bernilai.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis merumuskan masalah mengenai desain kemasan rempeyek. Bagaimana membuat desain kemasan yang menarik dan praktis sehingga dapat meningkatkan daya tarik produk. Desain kemasan yang menarik juga dapat memperkuat identitas merek dan membedakan produk dari pesaing di pasar.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain kemasan yang menarik dan praktis untuk produk rempeyek. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan produk rempeyek dan meningkatkan kepuasan konsumen.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Umum

Adapun manfaat umum yaitu dapat memperkuat citra merek, dengan menggunakan desain kemasan yang menarik dan memiliki identitas merek yang kuat, produk rempeyek dapat memperkuat citra merek dan membedakan produk dari pesaing di pasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu penelitian desain kemasan rempeyek dapat membantu meningkatkan efisiensi produksi dan distribusi, meningkatkan kepuasan konsumen dan meningkatkan keuntungan bagi pemilik usaha atau perusahaan.

1.4.3 Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech terutama mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual di bidang desain kemasan atau bidang terkait.

1.5 Sistematika Penulisan

Memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sabagai berikut:

1.5.1 Bab I. Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.5.2 Bab II. Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan mengenai landasan teori, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

1.5.3 Bab III. Metode Penelitian

Bab ini menguraikan mengenai objek penelitian, waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan penelitian, dan tahap pengerjaan.

1.5.4 Bab IV. Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan mengenai analisis, analisis visual, analisis huruf, analisis warna, perancangan, serta hasil dan pembahasan.

1.5.5 Bab V. Penutup

Bab ini menguraikan mengenai simpulan dan saran penulis terkait laporan tugas akhir ini, yang diharapkan akan berguna dalam penelitian yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Kemasan

Kemasan atau *packaging* adalah suatu wadah yang menempati suatu barang agar aman, menarik, mempunyai daya pikat dari seorang yang ingin membeli suatu produk (Syukrianti Mukhtar, 2015). Kemasan juga merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah usaha makanan, untuk menarik dan memikat konsumen penulis akan mendesain kemasan produk rempeyek. Kemasan bisa memberikan perlindungan produk dengan baik dari cuaca, cahaya/sinar, perubahan suhu, jatuh, tumpukan, kotoran, serangga, bakteri dan lain-lain (Widiati, 2019). Kemasan juga memiliki fungsi agar produk yang akan dikemas aman dari hal yang tidak diinginkan maka dari itu penulis akan membuat desain kemasan produk rempeyek yang awalnya hanya plastik polos yang direkatkan dengan api akan menjadi desain kemasan yang menarik yang memiliki nilai jual dan memperkuat citra merek.

Pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemasan sangat penting untuk sebuah produk makanan agar aman dan sebagai sarana promosi agar konsumen tertarik akan produk yang akan dijual sehingga dapat menaikkan *branding* pada usaha tersebut.

2.1.2 Merek (*Brand*)

Merek merupakan alat pembeda produk yang satu dengan produk lainnya juga sebagai petunjuk kualitas atas suatu produk disamping sebagai pengenalan atau identitas yang akan memudahkan konsumen untuk menentukan pilihannya (Sulastri, Satino, 2018). Citra merek yang baik akan menarik minat konsumen untuk melakukan pembelian terhadap suatu produk (Amilia, 2017).

Pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa merek (*brand*) adalah suatu alat pembeda produk dari produk lainnya, yang juga dapat menjadi petunjuk kualitas produk serta identitas yang memudahkan konsumen untuk memilih produk serta merek (*brand*) sangat penting dalam strategi pemasaran produk karena dapat mempengaruhi persepsi konsumen dan mempengaruhi keputusan pembelian.

2.1.3 Desain

Desain adalah sebuah perencanaan yang merupakan tahapan dalam menyusun langkah-langkah persiapan yang akan dilakukan dalam pembuatan produk (Pramuaji, 2017). Desain merupakan sebuah gambaran ilustrasi untuk mencapai suatu tujuan untuk menunjang daya tarik konsumen dalam meningkatkan penjualan (Supriati, 2022)

Pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah proses perencanaan dimana suatu produk atau karya dirancang agar

berfungsi secara optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna atau konsumen. Desain juga dapat berupa gambar, sketsa atau model yang mewakili ide dan konsep produk yang akan diwujudkan.

2.1.4 Media Promosi

Promosi dapat diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya (Hasugian, 2018). Promosi penjualan merupakan aktivitas promosi yang melibatkan semua aktivitas masyarakat untuk mempengaruhi hasrat konsumen potensial dan mencapai target penjualan (Avinda et al., 2016).

Bauran promosi yang dilakukan perusahaan akan menciptakan suatu penilaian tersendiri pada pikiran konsumen sehingga penilaian konsumen terhadap promosi produk/jasa secara langsung maupun tidak langsung akan menciptakan image terhadap produk dan jasa itu (Gulla et al., 2015). Dengan adanya bauran promosi juga dapat merujuk pada gabungan dari berbagai unsur promosi yang diterapkan oleh perusahaan atau pemilik usaha untuk mempromosikan produk, jasa, atau merek mereka kepada konsumen atau pasar target.

Pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa promosi merupakan aktivitas untuk menawarkan produk yang perusahaan jual kepada konsumen, promosi juga bertujuan menarik minat konsumen agar melirik maupun membeli produk yang perusahaan jual.

2.1.5 Warna

Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indra penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan (Meilani, 2013). Warna merupakan salah satu elemen desain yang penting dalam pembuatan kemasan karena dapat menyampaikan pesan yang diinginkan oleh merek suatu produk (Dewi et al., 2019).

Warna sering digunakan sebagai penarik perhatian yang kerap kali dimanfaatkan sebagai media promosi bagi kepentingan periklanan sebuah produk, ataupun media promosi (Kadek et al., 2020). Dengan adanya warna juga promosi akan tetap berjalan karena dapat menarik perhatian konsumen dan dapat mempengaruhi persepsi konsumen terhadap produk atau jasa yang dipromosikan.

Pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penulis akan memilih warna yang selaras dengan rempeyek Mbah Bo, sehingga dapat terciptanya warna yang selaras dan dapat menjadi ciri khas produk tersebut.

2.1.6 Tipografi

Tipografi adalah Ilmu memilih dan menyusun huruf dengan mengetahui bagaimana mereka didistribusikan dalam ruang yang ada untuk menciptakan kesan seindah mungkin (Chair & Sabri,

2022). Beberapa tipografi dipilih karena fungsinya, sementara yang lain dipilih karena dampaknya, kepribadiannya, dan untuk membuat pernyataan, seperti kebanyakan tampilan pada desain (Eko Valentino, 2019).

Di dalam aspek desain grafis sendiri, tipografi adalah elemen yang fundamental karena didalamnya terdapat sebuah aspek grafis yang dapat ditemukan dan dipelajari didalam tipografi (Ramadhan et al., 2018). Dengan adanya tipografi dapat menciptakan identitas visual yang unik, serta meningkatkan daya tarik visual suatu desain.

Pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tipografi sangat penting dalam desain grafis karena tipografi yang baik dapat meningkatkan pemahaman, keterbacaan, dan daya tarik suatu tulisan dan dalam keseluruhannya tipografi membutuhkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas dalam memilih, menyusun, dan menata huruf dalam ruang untuk menciptakan tampilan visual yang optimal, dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

2.1.7 Layout

Menurut Rangga dalam Hedratman (2014: 52) Layout adalah suatu kegiatan menyusun, mengatur dan memadukan unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Menurut Amborse dalam Yuniarti (2015: 1233) layout adalah penyusunan dari elemen-elemen

desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic.

Pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tata letak adalah pengaturan visual elemen desain seperti teks, gambar, warna dan grafik lainnya untuk menciptakan komposisi visual keseluruhan yang estetis dan efektif. Tata letak adalah langkah pertama dalam proses desain grafis, di mana perancang memutuskan bagaimana elemen akan ditempatkan dan bagaimana mereka akan berinteraksi satu sama lain dalam desain.

2.1.8 Metode Groth

Penulis menggunakan metode perancangan Chuck Groth dalam Setiadi (2018) sebagai contoh proses desain kemasan dengan studi kasus “*(Baking Mix) Quick & Easy to make Blueberry Muffins*”

1. Mengerti masalah dan menentukan solusi. Misalnya visual kemasan harus menunjukkan kualitas, jelas, dan terorganisir.
2. Menentukan hirarki, membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada panel. Elemen kemasan meliputi nama produk, nama perusahaan, logo (disetiap panel), ilustrasi (foto/gambar), slogan, instruksi saran penyajian, diagram penyajian, resep tambahan, informasi nutrisi, berat bersih, bahan, alamat perusahaan/telp suara konsumen/alamat website, Universal Product Code (UPC) barcode, simbol recycle, dan instruksi membuka kemasan.

3. Desain tahap pertama, membuat sketsa thumbnail. Membuat alternatif komposisi visual, peletakkan, ukuran elemen, kombinasi warna, alur informasi, dan pemilihan font.
4. Pemetaan, mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih.
5. Mengaplikasikan desain pada template kemasan.
6. Membuat mock-up, untuk melihat bagaimana tampilan kemasan di tangan, dilihat dari sudut dan jarak berbeda, dan diletakkan pada kemasan pesaing. Mock-up dibuat dengan material yang memang akan diproduksi, agar dapat lebih tepat menilai tampilan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan referensi, penulis mendapatkan hasil referensi penelitian yang berkaitan dengan desain kemasan atau *packaging* dari penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi yang dapat menunjang karya ilmiah penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Paku Aji, Dendi Purba	2021	Perancangan Kemasan Kemplang Tunu	Melalui desain kemasan yang dibuat ini diharapkan dapat membuat Kemplang Tunu ini bisa lebih dikenal masyarakat dan memiliki ciri khas dari kemasan tersebut.
2.	Heinrich Tunky, Cliff Kohardinata, S.E., M.M., Ak.	2016	Perancangan Desain Kemasan Pada Merk Keripik Pisang bananation di Surabaya	Hasil penelitian ini adalah sebuah desain kemasan yang sudah teruji dengan teori faktor-faktor desain kemasan
3.	Drs. Syamsudin, MM, Drs. M. Farid Wajdi, MM., PhD, Aflit Nuryulia Praswati,SE.,MM	2015	Desain Kemasan Makanan Kub Sukarasa di Desa Wisata Organik Sukorejo Sragen	Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah desain kemasan produk makanan yang baik dan menarik. Desain kemasan ini dapat dimanfaatkan oleh UMKM untuk mengembangkan strategi pemasaran produknya guna meningkatkan penjualan.
4.	Yogi Christianto Indrajaya	2016	Perancangan Desain Kemasan Sambal Pecel “Bumbu Ndeso“ Blitar	Diharapkan produk ini mampu bersaing dengan kompetitor dan juga menarik lagi calon konsumen dari berbagai kalangan untuk dapat merasakan

				produk sambal pecel ini.
5.	Nanda Glenia Wulandari, Asidigisianti S. Patria	2016	Perancangan Desain Kemasan Sekunder Andik Bakery Surabaya	Dari hasil perancangan desain kemasan sekunder tersebut maka tercipta kemasan khusus seserahan pernikahan yang mudah dikenali oleh konsumen Andik Bakery.

Penulis menggunakan lima jurnal sebagai acuan, yang pertama adalah (Paku Aji, 2021) dengan judul Perancangan Kemasan Kemplang Tunu. Melalui desain kemasan yang dibuat ini diharapkan dapat membuat usaha kemplang tunu ini bisa lebih jauh dikenal oleh masyarakat dan memiliki ciri khas dari kemasan kemplang tunu tersebut.

Jurnal kedua adalah jurnal penelitian (Heinrich Tunky, Cliff Kohardinata, S.E., M.M., 2016) dengan judul Perancangan Desain Kemasan Pada Merk Keripik Pisang bananation di Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebuah desain kemasan sudah diuji dengan teori faktor-faktor desain kemasan sehingga dapat dipasarkan dan memenuhi kepuasan konsumen terhadap desain kemasan yang baru.

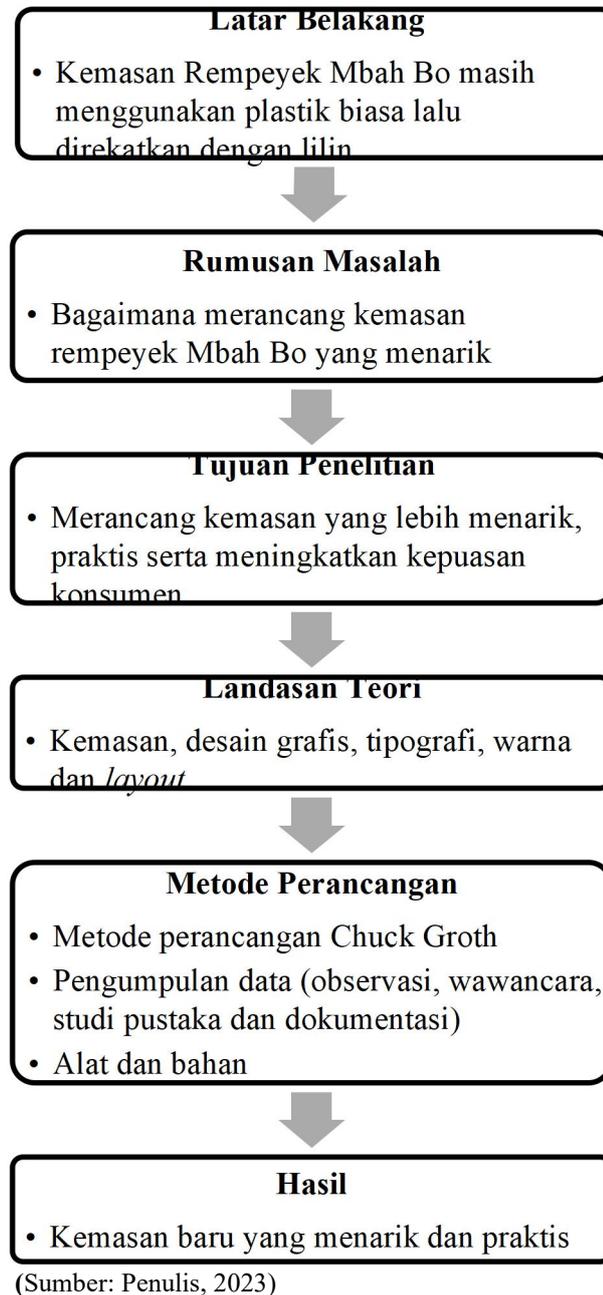
Jurnal ketiga adalah jurnal penelitian (Drs. Syamsudin, MM., Drs. M. Farid Wajdi, MM., PhD, Aflit Nuryulia Praswati, SE., 2015) dengan judul Desain Kemasan Makanan Kub Sukarasa di Desa Wisata Organik Sukorejo Sragen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebuah desain kemasan produk membuat makanan terlihat baik dan menarik kemudian desain kemasan ini

dapat dimanfaatkan oleh UMKM untuk mengembangkan strategi pemasaran produknya guna meningkatkan penjualan.

Jurnal keempat adalah jurnal penelitian (Indrajaya, 2016) dengan judul Perancangan Desain Kemasan Sambal Pecel “Bumbu Ndeso“ Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk sambal pecel mampu bersaing dengan kompetitor dan mampu menarik para calon pembeli dari berbagai kalangan untuk dapat merasakan produk sambal pecel ini.

Jurnal kelima adalah jurnal penelitian (Wulandari & Patria, 2016) dengan judul Perancangan Desain Kemasan Sekunder Andik Bakery Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan desain kemasan sekunder tersebut maka tercipta kemasan khusus seserahan pernikahan yang mudah dikenali oleh konsumen Andik Bakery.

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.2 Kerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Rumah Ibu Rebo yang beralamat di Jl. Perintis Kemerdekaan Lr. Setuju Kec. Ilir Timur II Kel. Lawang Kidul, Palembang, Sumatera Selatan.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada tabel 3.1 dilakukan sekitar empat bulan, terhitung mulai Maret 2021 hingga Juli 2021 dengan rincian dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Tahun 2023																							
		Bulan																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Pengerjaan Proposal																								
2.	Ujian Proposal																								
3.	Wawancara																								
4.	Observasi																								
5.	Studi pustaka																								
6.	Penentuan Masalah dan Solusi																								
7.	Penentuan Hirarki Desain																								
8.	Pembuatan Sketsa																								
9.	Pembuatan Mockup																								
10.	Pengerjaan Laporan TA																								
11.	Pameran																								
12.	Ujian TA																								

(Sumber: Penulis,2023)

3.2 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis data primer dan data sekunder.

3.2.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh melalui pengukuran langsung oleh peneliti yang bukan berasal dari data yang telah ada. Data primer yang digunakan penulis meliputi observasi dan wawancara.

3.2.1.1 Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan dengan harapan mendapatkan jawaban yang sistematis agar dapat menjawab tujuan penelitian karena bersumber dari informan yang kredibel (Nurgiansah, 2021). Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemilik usaha rempeyek mbah bo untuk mendapatkan informasi yang pasti dan dapat dipercaya.

Penulis melangsungkan wawancara dengan Ibu Rebo Sugiarti sebagai wirausaha atau pemilik rempeyek mbah bo untuk mendapatkan informasi secara langsung seperti yang terlihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Proses Wawancara Bersama Pemilik Usaha

Rempeyek Mbah Bo

(Sumber: Dwi Suryanti, 2023)

Dalam wawancara yang sudah dilakukan bersama Ibu Rebo Sugiarti didapatkan informasi mengenai harga, target pasar, bahan serta pembuatan rempeyek dan permasalahan yang muncul akibat hanya menggunakan kemasan plastik polos.

Dari wawancara tersebut diketahui bahwa Ibu Rebo sudah memulai usaha sejak tahun 2020 sebelum virus covid menyerang negara ini, tetapi Ibu Rebo menghentikan usahanya dikarenakan dampak dari virus corona yang membuat penjualan Ibu Rebo semakin sepi, dan Ibu Rebo memutuskan untuk berhenti terlebih dahulu dari usaha makanannya yaitu usaha keripik tempe. Tahun 2022 awal Ibu Rebo kembali bangkit dengan usaha baru yaitu rempeyek. Ibu Rebo biasanya membuat rempeyek seharinya 2 kg adonan tepung yang sudah dicampur dengan bahan-

bahan lainnya, biasanya Ibu Rebo menjual dengan berat 1,5 gram dengan harga tiga ribu rupiah. Pada saat lebaran permintaan rempeyek semakin meningkat dan adonan yang dibuat bisa mencapai 10 kg. Target pasar usaha rempeyek Mbah Bo ini adalah dari kalangan dewasa seperti Ibu-ibu dan Bapak-bapak

Pembelian rempeyek dilakukan secara langsung belum adanya promosi di berbagai platform maupun sosial media. Ibu Rebo mulai membuat rempeyek ketika pagi sampai jam 2 siang, setelah selesai Ibu Rebo akan menitipkan rempeyeknya kepada usaha warung manisan, konsumen juga biasanya datang langsung ke rumah Ibu Rebo. Rempeyek akan awet jika di taruh di suhu yang pas dan tidak terkena angin supaya rempeyek tidak melempem.

Bahan-bahan yang digunakan Ibu Rebo dalam pembuatan rempeyek adalah tepung beras, tepung terigu, air lalu diaduk menjadi satu kemudian masukan bumbu seperti bawang putih, kencur, penyedap rasa, santan kemudian diaduk lagi menjadi satu. Setelah selesai diaduk adonan rempeyek diambil menggunakan centong lalu di masukkan kacang kedalam centong tersebut kemudian di tuangkan ke minyak panas dan di taruh di pinggir wajan supaya tidak

hancur dan ketebalan. Semua proses dilakukan secara manual oleh Ibu Rebo sendiri.

Ibu Rebo sendiri telah memilih kemasan *standing pouch* sebagai kebutuhan kemasan yang akan dipakainya dikemudian hari dikarenakan kemasan *standing pouch* dapat berdiri tegak sehingga produk yang ada didalam kemasan terlihat rapi dan bagus serta memiliki ketahanan produk yang cukup baik karena pada *standing pouch* terdapat *zipper lock* yang dapat mengunci penutup kemasan.

3.2.1.2 Observasi

Observasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah empiris yang mendasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks, melalui pengalaman panca indra tanpa menggunakan manipulasi apapun (Hasanah, 2017). Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi dengan mengamati seluruh kegiatan yang ada di lokasi tempat riset serta mencatat semua informasi yang diberikan kepada pemilik rempeyek.

Metode observasi ini dilakukan untuk mengamati seluruh kegiatan yang berada dilapangan atau ditempat proses pembuatan rempeyek. Observasi ini dilakukan secara langsung di Jl. Perintis Kemerdekaan Lr. Setuju Kec. Illir Timur II Kel. Lawang Kidul Palembang, Sumatera Selatan.

Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat rempeyek antara lain, tepung beras, tepung terigu, air, kacang tanah, bawang putih, kencur, penyedap rasa, santan. Berikut adalah proses pembuatan rempeyek:

1. Pertama masukkan tepung terigu dan tepung beras ke dalam wadah lalu tuangkan air dan diaduk. Usahakan diaduk terus agar tidak menggumpal, kemudian masukkan bahan-bahannya lalu aduk lagi.



Gambar 3.2 Proses Mencampur Semua Bahan

(Sumber: Dwi Suryanti, 2023)

2. Setelah semua bahan di campur dan diaduk lalu adonan rempeyek di masukkan kedalam centong beserta kacang tanah maupun ikan teri.



Gambar 3.3 Proses Memasukkan Kacang atau Ikan

(Sumber: Dwi Suryanti, 2023)

3. Adonan yang sudah di campur kemudian di masukkan ke dalam wajan yang berisi minyak panas dan di letakkan di pinggiran wajan supaya tidak pecah dan terlalu tebal.



Gambar 3.4 Proses Menggoreng Rempeyek

(Sumber: Dwi Suryanti, 2023)

4. Setelah rempeyeknya matang yang ditandai dengan warna kuning kecoklatan lalu angkat rempeyek tersebut.



Gambar 6.5 Proses Meniriskan Minyak

(Sumber: Dwi Suryanti, 2023)

5. Setelah rempeyek dingin lalu di masukkan kedalam toples terlebih dahulu supaya aman dan tetap higienis.



Gambar 3.6 Proses penyimpanan Rempeyek

(Sumber: Dwi Suryanti, 2023)

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang di kumpulkan oleh pihak lain dan telah di dokumentasikan sehingga dapat digunakan oleh pihak lain (peneliti). Data sekunder yang penulis gunakan ialah berupa studi pustaka.

3.2.2.1 Studi Kepustakaan

Penulis melakukan studi kepustakaan untuk melakukan proses pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, artikel, laporan, dan sumber-sumber referensi lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan.

3.3 Teknik Perancangan

Pada tahap ini, penulis akan menentukan konsep perancangan desain kemasan agar dapat menjadi tolak ukur pembuatan desain kemasan makanan diantaranya konsep visual, konsep warna dan konsep huruf.

3.3.1 Konsep Visual

3.3.1.1 Konsep Kemasan

Kemasan yang akan penulis buat berupa *standing pouch* yang akan ditempli dengan desain stiker. *Standing pouch* dipilih sebagai kemasan karena memiliki keunggulan dalam hal praktisitas dan keawetan. Selain itu, *standing pouch* juga mampu menjaga keutuhan dan kesegaran produk agar tetap renyah, serta biaya produksi yang relatif murah dan sesuai dengan kebutuhan dari pemilik usaha rempeyek Mbah Bo. Pada *standing pouch* juga terdapat *zipper lock* yang dapat mempermudah dalam membuka produk. Untuk desain stiker, penulis akan menggunakan gaya desain minimalis. Gaya desain ini memiliki ciri khas yang sederhana, tetapi tetap elegan dan menarik.

3.3.1.2 Ilustrasi (foto/gambar)

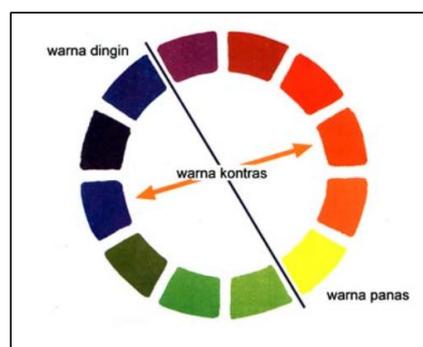
Penulis akan mengambil inspirasi dari rempeyek itu sendiri. Ilustrasi rempeyek akan menjadi elemen utama dalam desain kemasan yang akan dibuat. Ilustrasi rempeyek dapat membantu menciptakan identitas visual yang kuat, dengan menggambarkan dengan jelas produk yang ada di dalamnya.

3.3.1.3 Slogan

Slogan yang akan penulis pakai adalah “Kriuk Mantap, Nikmat Tanpa Henti!!!” penulis akan meletakkan slogan pada bagian depan kemasan, dengan menggunakan *font* Bakso Sapi.

3.3.2 Konsep Warna

Warna yang akan dipakai pada desain kemasan yaitu menggunakan warna panas. Warna panas adalah warna-warna yang mengandung unsur merah dan warna merah itu sendiri, contohnya merah, oranye, oranye kemerahan, terakota, merah maroon, dan lain-lain (Luzar, 2011). Warna yang digunakan dalam desain kemasan adalah warna maroon, oranye, kuning. Banyak rumah makan atau yang berhubungan dengan makanan dan minuman menggunakan nuansa warna merah. Karena warna merah dipercaya dapat memberikan efek penambah nafsu makan (Luzar, 2011). Maka dari itu penulis menggunakan warna panas salah satunya warna merah karena warna merah sendiri dapat meningkatkan nafsu makan dan membuat mata konsumen yang melihat warna tersebut akan tertarik untuk membeli.



Gambar 3.7 Warna Panas

(Sumber: (Luzar, 2011))

3.3.3 Konsep Huruf

Pada pembuatan desain kemasan rempeyek Mbah Bo, penulis menggunakan 3 jenis huruf yaitu Lobster, Bakso sapi dan Poppins.

3.3.3.1 Huruf Lobster

Huruf lobster akan digunakan untuk nama produk yaitu rempeyek. Huruf lobster termasuk dalam jenis *font script*, *font* tersebut menyerupai tulisan tangan memiliki tampilan yang bersifat artistik, kreatif dan elegan. Huruf ini sangat cocok untuk nama produk kemasan rempeyek.

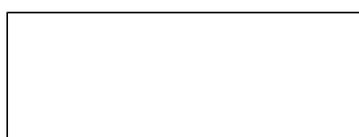


Gambar 3.8 Huruf Lobster

(Sumber: <https://www.dafont.com/lobster.font>)

3.3.3.2 Huruf Bakso Sapi

Huruf bakso sapi akan digunakan untuk slogan dan untuk *teks* pada balon percakapan. Pemilihan *font* ini karena dapat memberikan tampilan visual yang menarik sehingga



Gambar 3.10 Huruf Poppins

(Sumber : <https://fontmeme.com/fonts/poppins-font/#previewtoo>)

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul yang dipilih oleh penulis “Desain Kemasan Rempeyek Mbah Bo”. maka ruang lingkungannya ialah mulai dari proses sketsa gambar secara manual hingga desain secara digital, rancangan *layout* kemasan, pemilihan huruf dan warna kemasan, hingga kemasan dibuat ke dalam bentuk fisiknya dan tentunya sebagai hasil penelitian laporan tugas akhir.

3.5 Alat dan Bahan Penelitian

3.5.1 Alat

Penulis menggunakan beberapa alat yang dibutuhkan dalam membuat karya. Berikut beberapa alat yang digunakan:

3.5.1.1 Alat Tulis

Penulis menggunakan kertas dan pensil untuk membuat sketsa bentuk kemasan rempeyek Mbah Bo. Selain sketsa bentuk kemasan, penulis juga menentukan letak *layout* desain kemasan serta sketsa dalam pembuatan logo.

3.5.1.2 Laptop

Penulis menggunakan laptop dalam mengembangkan desain kemasan rempeyek Mbah Bo dari sketsa gambar yang telah dibuat menjadi bentuk desain digital.

3.5.1.3 Software Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan perangkat lunak yang digunakan penulis untuk membuat desain kemasan, membuat logo dan ilustrasi.

3.5.2 Bahan

Penulis memilih *standing pouch window metalize* sebagai bahan kemasan rempeyek Mbah Bo serta desainnya menggunakan stiker glossy. Pemilihan *standing pouch window metalize* karena *Standing pouch* tersebut memiliki kekuatan, ketahanan, dan keamanan yang cukup baik untuk menjaga keutuhan produk. Selain itu, penggunaan stiker *glossy* memiliki kemampuan untuk mencetak dengan baik memungkinkan desain terlihat menarik pada kemasan.

3.6 Tahap Pengerjaan

Dalam pengerjaan Desain Kemasan Rempeyek Mbah Bo ini memiliki beberapa tahapan, adapun tahapan pengerjaan tersebut sebagai berikut:

1. Mengerti masalah dan menentukan solusi. Misalnya visual kemasan harus menunjukkan kualitas, jelas, dan terorganisir. Setelah melakukan proses pengamatan, penulis menyimpulkan bahwa kemasan yang digunakan saat ini kurang menarik. Kemasan rempeyek

Mbah Bo yang digunakan saat ini masih menggunakan plastik polos yang disatukan dengan api dan belum mencantumkan identitas usaha pada kemasannya. Solusi dari masalah tersebut adalah dengan membuat desain kemasan yang menarik serta informatif.

Berikut gambar 3.11 adalah gambar kemasan rempeyek yang saat ini digunakan oleh Mbah Bo hanya menggunakan plastik polos yang direkatkan dengan api



Gambar 3.11 kemasan rempeyek yang digunakan saat ini

2. Menentukan hirarki, membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada panel. Elemen kemasan meliputi nama produk, nama perusahaan, logo (disetiap panel), ilustrasi (foto/gambar), slogan, instruksi saran penyajian, diagram penyajian, resep tambahan, informasi nutrisi, berat bersih, bahan, alamat perusahaan/telp suara konsumen/alamat website, *Universal Product Code (UPC) barcode*, simbol *recycle*, dan instruksi membuka kemasan.

List element yang akan dibuat pada kemasan ini meliputi :

- a. Nama Produk

Nama produk yang akan dibuat adalah Rempeyek. Nama produk ini akan diletakkan pada bagian depan kemasan,

menggunakan *font* Lobster karena *font* tersebut termasuk dari *font* script. *Font* tersebut menyerupai tulisan tangan memiliki tampilan yang bersifat artistik, kreatif dan elegan. Font ini sangat cocok untuk menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan daya tarik konsumen terhadap produk rempeyek.

b. Nama Perusahaan

Nama perusahaan yang akan dibuat adalah Rempeyek Mbah Bo, penulis akan menggunakan kata “Mbah Bo” pada kemasan sebagai identitas perusahaan karena kata “Rempeyek” telah ada pada nama produk. Untuk nama perusahaan akan diletakkan di bagian bawah nama produk menggunakan *font* yang sama dengan *font* untuk nama produk yaitu *font* Lobster.

c. Slogan

Slogan yang akan penulis pakai adalah “Kriuk Mantap, Nikmat Tanpa Henti!!!” penulis akan meletakkan slogan pada bagian depan kemasan, dengan menggunakan *font* Bakso Sapi.

d. Logo

Logo yang akan dibuat oleh penulis ialah terdiri dari elemen rumah, kacang tanah dan ikan teri. Dimana, rumah menggambarkan bahwa produk rempeyek tersebut dibuat secara tradisional dan buatan rumahan. Ikan teri dan kacang tanah menggambarkan varian dari produk rempeyek itu sendiri.

e. Ilustrasi (foto/gambar)

Penulis akan mengambil inspirasi dari rempeyek itu sendiri. Ilustrasi rempeyek akan menjadi elemen utama dalam desain kemasan yang akan dibuat. Hal ini akan memberikan sentuhan yang khas dan relevan dengan produk yang akan dikemas. Ilustrasi rempeyek dapat membantu menciptakan identitas visual yang kuat, dengan menggambarkan dengan jelas produk yang ada di dalamnya.

f. Maskot

Maskot yang penulis buat ialah berupa kacang tanah yang dikasih mata, mulut, tangan, kaki dan topi. Maskot akan diletakkan pada bagian belakang kemasan.

g. Bahan

Komposisi bahan yang digunakan dalam pembuatan Rempeyek ini adalah Tepung terigu, tepung beras, kacang tanah, bawang putih, kencur, ikan teri, garam, air, dan penyedap rasa. Penulis akan meletakkan informasi mengenai bahan produk ini pada bagian belakang kemasan dengan menggunakan *font* Poppins.

h. Berat Bersih

Informasi berat bersih 100 gram yang akan diletakkan di bagian belakang kemasan dengan menggunakan *font* poppins.

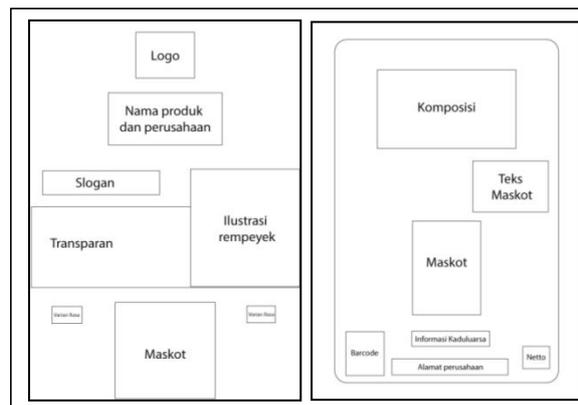
i. Informasi kadaluarsa

Penulis menggunakan kalimat “baik digunakan sebelum:” dan kotak persegi panjang sebagai informasi tanggal kadaluarsa. Yang akan diletakkan di bagian belakang kemasan.

j. Alamat Perusahaan

Alamat pembuatan Rempeyek ini berada di Jl. Perintis Kemerdekaan Lr. Setuju Kec. Ilir Timur II Kel. Lawang Kidul, Palembang, Sumatera Selatan. Untuk alamat akan diletakkan pada bagian belakang kemasan dengan menggunakan *font* Poppins.

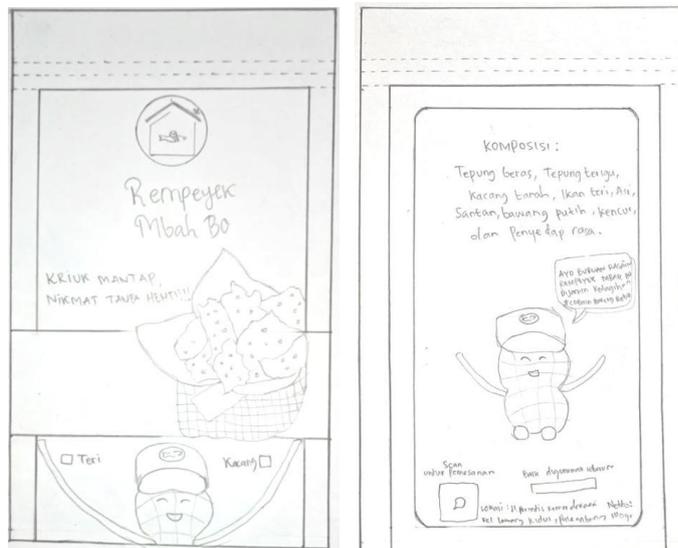
- Desain tahap pertama, membuat sketsa *thumbnail*. Membuat alternatif komposisi visual, peletakkan, ukuran elemen, kombinasi warna, alur informasi, dan pemilihan font. Pada tahap ini penulis membuat sketsa kemasan dan menentukan layout kemasan.



Gambar 3.12 Sketsa *Thumbnail*

- Pemetaan, mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih. Pada tahap ini penulis meletakkan beberapa tulisan seperti nama produk, nama perusahaan, alamat produk, komposisi produk serta jenis varian produk sesuai dengan sketsa *layout*.





Gambar 3.13 Hasil Pemetaan Hirarki Elemen Pada Panel.

5. Mengaplikasikan desain pada template kemasan. Pada tahap ini penulis mengaplikasikan desain sesuai dengan sketsa yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC 2019*.



Gambar 3.14 hasil desain kemasan bagian depan pada aplikasi



Gambar 3.15 hasil desain kemasan bagian belakang pada aplikasi

6. Membuat *mock-up*, untuk melihat bagaimana tampilan kemasan di tangan, dilihat dari sudut dan jarak berbeda, dan diletakkan pada kemasan pesaing. *Mock-up* dibuat dengan material yang memang akan diproduksi, agar dapat lebih tepat menilai tampilan. Pada tahap ini penulis membuat *mock-up* kemasan Rempeyek Mbah Bo.



Gambar 3.16 hasil *mock-up* kemasan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari desain kemasan rempeyek merupakan tahap untuk menggambarkan masalah yang ada agar memperoleh hasil dan gambaran dari objek secara menyeluruh. Dalam hal ini, diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil permasalahan yang dihadapi dalam desain kemasan rempeyek. Proses desain kemasan rempeyek ini dilakukan dengan menggunakan metode Groth. Metode Groth terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap mengerti masalah dan menentukan solusi, tahap menentukan hirarki, membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada panel, tahap pertama membuat sketsa *thumbnail*, tahap pemetaan, mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih, tahap mengaplikasikan desain pada template kemasan, serta tahap membuat *mock-up*.

4.1.1 Hasil mengerti masalah dan menentukan solusi.

Hasil dari tahap "Mengerti masalah dan menentukan solusi" adalah pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah-masalah yang terdapat dalam kemasan rempeyek Mbah Bo yang saat ini digunakan. Proses pengamatan telah membantu penulis menyimpulkan bahwa kemasan yang sedang digunakan tidak cukup menarik. Beberapa masalah yang diidentifikasi adalah penggunaan plastik polos yang disatukan dengan api. Jika tidak direkatkan dengan sempurna, hal ini dapat menyebabkan makanan yang ada di dalamnya tidak awet dan mudah rusak. Selain itu, terdapat juga kurangnya identitas usaha dan informasi-informasi penting pada kemasan.

Sebagai solusi dari masalah tersebut, diperlukan desain kemasan yang lebih menarik dan informatif. Desain kemasan yang menarik akan menciptakan daya tarik visual yang kuat untuk menarik perhatian konsumen. Selain itu, kemasan yang informatif akan memberikan informasi penting tentang produk dan identitas usaha, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan konsumen dan membantu konsumen dalam membuat keputusan pembelian.

4.1.2 Hasil menentukan hirarki, membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada panel.

Elemen kemasan meliputi nama produk, nama perusahaan, logo (disetiap panel), ilustrasi (foto/gambar), slogan, instruksi saran penyajian, diagram penyajian, resep tambahan, informasi nutrisi, berat bersih, bahan, alamat perusahaan/telp suarakonsumen/alamat website, *Universal Product Code (UPC) barcode*, simbol *recycle*, dan instruksi membuka kemasan.

Hasil dari tahap ini adalah penulis membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada panel. Elemen yang akan dibuat pada kemasan rempeyek Mbah Bo meliputi:

- a. Nama Produk

Nama produk yang akan dibuat adalah Rempeyek. Nama produk ini akan diletakkan pada bagian depan kemasan, menggunakan *font* Lobster.

b. Nama Perusahaan

Nama perusahaan yang akan dibuat adalah Mbah Bo sekaligus digunakan sebagai identitas perusahaan. Untuk nama perusahaan akan diletakkan di bagian bawah nama produk dengan menggunakan *font* Lobster.

c. Slogan

Slogan yang akan penulis pakai adalah “Kriuk Mantap, Nikmat tanpa Henti!!!” yang akan diletakkan pada bagian depan kemasan, dengan menggunakan *font* Bakso Sapi.

d. Logo

Logo yang akan dibuat oleh penulis ialah terdiri dari elemen rumah, kacang tanah dan ikan teri. Dimana, rumah menggambarkan bahwa produk rempeyek tersebut dibuat secara tradisional dan buatan rumahan. Ikan teri dan kacang tanah menggambarkan varian dari produk rempeyek itu sendiri. Logo akan diletakkan pada bagian kemasan di atas nama produk.

e. Ilustrasi (foto/gambar)

Penulis akan mengambil inspirasi dari rempeyek itu sendiri. Ilustrasi rempeyek akan menjadi elemen utama dalam

desain kemasan yang akan dibuat. Ilustrasi rempeyek akan diletakkan di bagian depan kemasan.

f. Maskot

Maskot yang penulis buat ialah berupa kacang tanah yang dikasih mata, mulut, tangan, kaki dan topi. Maskot akan diletakkan pada bagian belakang kemasan.

g. Bahan

Komposisi bahan yang digunakan dalam pembuatan Rempeyek ini adalah Tepung terigu, tepung beras, kacang tanah, bawang putih, kencur, ikan teri, garam, air, dan penyedap rasa. Penulis akan meletakkan informasi mengenai bahan produk ini pada bagian belakang kemasan dengan menggunakan *font* Poppins.

h. Berat Bersih

Informasi berat bersih 100 gram yang akan diletakkan di bagian belakang kemasan dengan menggunakan *font* poppins.

i. Informasi kadaluarsa

Penulis menggunakan kalimat “baik digunakan sebelum:” dan kotak persegi panjang sebagai informasi tanggal kadaluarsa. Yang akan diletakkan di bagian belakang kemasan.

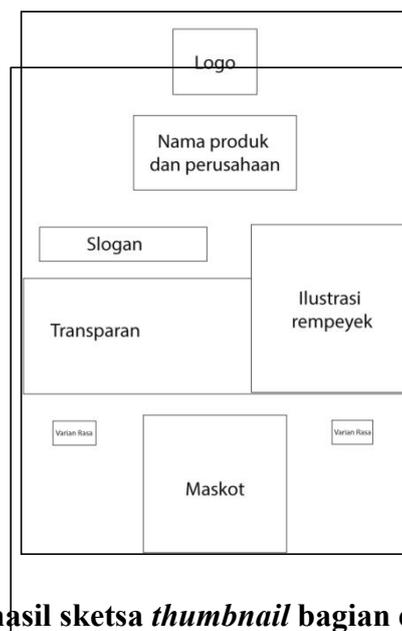
j. Alamat Perusahaan

Alamat pembuatan Rempeyek ini berada di Jl. Perintis Kemerdekaan Lr. Setuju Kec. Ilir Timur II Kel. Lawang Kidul,

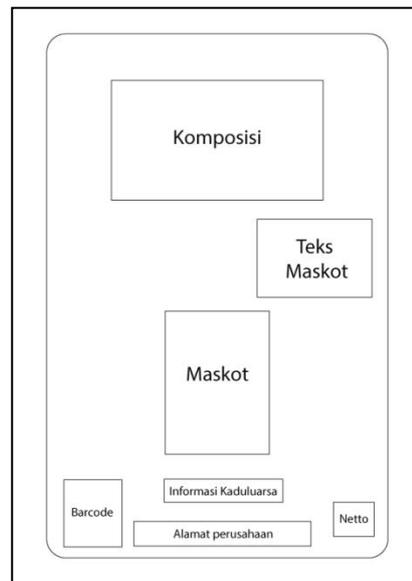
Palembang, Sumatera Selatan. Untuk alamat akan diletakkan pada bagian belakang kemasan dengan menggunakan *font* Poppins.

4.1.3 Hasil desain tahap pertama, membuat sketsa *thumbnail*.

Hasil dari tahap ini adalah penulis telah membuat sketsa thumbnail, yaitu sketsa kasar atau gambaran awal dari desain kemasan. Sketsa ini mencakup alternatif komposisi visual, peletakkan elemen, ukuran elemen, kombinasi warna, alur informasi, dan pemilihan *font* yang sesuai. Gambar 4.1 berikut adalah hasil sketsa thumbnail.



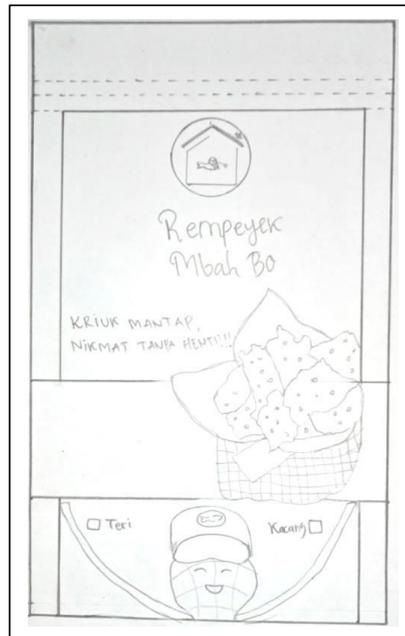
Gambar 4.1 hasil sketsa *thumbnail* bagian depan kemasan



Gambar 4.2 hasil sketsa *thumbnail* bagian belakang kemasan.

4.1.4 Hasil pemetaan, mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih.

Hasil dari tahap ini adalah penulis telah mengaplikasikan hirarki elemen yang telah ditentukan sesuai dengan sketsa terpilih. Elemen-elemen seperti nama produk, nama perusahaan, slogan, logo, ilustrasi rempeyek, maskot, bahan, berat bersih, informasi kadaluarsa, dan alamat perusahaan ditempatkan sesuai dengan tata letak yang telah disusun dalam sketsa. Gambar 4.2 berikut adalah hasil pemetaan mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih.



Gambar 4.3 Hasil Pemetaan Hirarki Elemen Pada Panel.



Gambar 4.4 Hasil Pemetaan Hirarki Elemen Pada Panel.

4.1.5 Hasil mengaplikasikan desain pada template kemasan.

Hasil dari tahap ini adalah penulis telah membuat desain kemasan dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2019*.

Gambar 4.5 dan gambar 4.6 merupakan hasil desain pada aplikasi *Adobe Illustrator CC 2019*.



Gambar 4.5 hasil desain kemasan bagian depan pada aplikasi



Gambar 4.6 hasil desain kemasan bagian belakang pada aplikasi

Setelah proses desain kemasan pada aplikasi *software Adobe Illustrator CC 2019* telah selesai. Desain kemudian di *export* dalam bentuk PNG yang kemudian akan digunakan pada tahap selanjutnya dan proses cetak. Gambar 4.7 dan gambar 4.8 adalah hasil desain yang telah di*export*.



Gambar 4.7 hasil desain kemasan bagian depan



Gambar 4.8 hasil desain kemasan bagian belakang

4.1.6 Hasil membuat *mock-up*.

Hasil dari tahap "Membuat *mock-up*" adalah terciptanya representasi fisik dari desain kemasan Rempeyek Mbah Bo, yang membantu dalam menilai tampilan, dimensi, dan tekstur kemasan secara lebih tepat sebelum produksi massal dilakukan. *Mock-up* ini merupakan langkah penting dalam proses perancangan kemasan yang memastikan kualitas dan kesesuaian desain sebelum kemasan menjadi bagian dari produk yang akan dipasarkan kepada konsumen. Gambar 4.9 berikut adalah hasil *mock up* kemasan rempeyek Mbah Bo.



Gambar 4.9 hasil *mock-up* kemasan

4.2 Pembahasan

Setelah melakukan semua proses perancangan, kemasan rempeyek mengalami tahap percobaan sebelum dicetak secara definitif. Percobaan ini dilakukan dengan menggunakan *standing pouch* yang memiliki ukuran lebih kecil dari desain awal. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengidentifikasi dengan lebih teliti bagian mana yang memerlukan perbaikan

dan penyesuaian agar sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sejak awal perancangan kemasan ini.

Proses percobaan ini memberikan kesempatan untuk melakukan literasi dan memperbaiki desain kemasan secara lebih akurat sebelum mencapai hasil akhir. Dengan cara ini, desain kemasan rempeyek dapat dipastikan mencerminkan identitas produk, menciptakan daya tarik visual yang kuat, dan memberikan pesan yang jelas kepada konsumen. Selain itu, proses percobaan dengan kertas yang lebih kecil juga membantu menghemat sumber daya, seperti bahan cetak dan waktu produksi. Dengan lebih memastikan desain kemasan sejak tahap percobaan, kesalahan dan perubahan yang lebih besar dapat dihindari pada tahap produksi.

Pada gambar 4.10 dan 4.11 adalah foto hasil desain kemasan yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 4.10 Hasil Foto Kemasan Tampak Depan



Gambar 4.11 Hasil Foto Kemasan Tampak Atas

4.2.1 Filosofi Desain

Dalam membuat desain kemasan rempeyek Mbah Bo, setiap aspek desain memiliki filosofi yang dalam. Berikut adalah filosofi dalam desain kemasan rempeyek Mbah Bo.

4.2.1.1 Warna

Pada desain kemasan rempeyek Mbah Bo penulis menggunakan warna panas. Warna panas adalah warna-warna yang mengandung unsur merah dan warna merah itu sendiri, contohnya merah, oranye, oranye kemerahan, terakota, merah maroon, dan lain-lain (Luzar, 2011). Gambar 4.12 adalah pallet warna yang digunakan pada desain kemasan rempeyek Mbah Bo.



Gambar 4.12 pallet warna

Warna oranye digunakan sebagai warna background pada desain kemasan. Penggunaan warna oranye pada kemasan rempeyek dapat mencerminkan cita rasa yang tajam, menonjolkan rasa gurih dan renyah dari makanan tersebut serta menggambarkan bahwa makanan rempeyek Mbah Bo memiliki rasa yang unik. Warna merah dapat melambangkan kasih sayang, kecintaan, dan perhatian. Dalam desain kemasan rempeyek, merah digunakan untuk menunjukkan bahwa makanan rempeyek diciptakan dengan perhatian dan cinta dalam setiap pembuatannya.

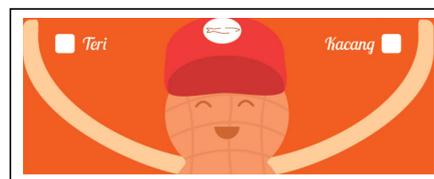
4.2.1.2 Huruf

Pada desain kemasan rempeyek Mbah Bo. Penulis menggunakan 3 jenis huruf yaitu lobster, poppins dan bakso sapi. Lobster digunakan pada tulisan Rempeyek Mbah Bo, Teri dan Kacang. Penggunaan *Font* lobster dalam kemasan rempeyek menggambarkan sentuhan tradisional yang elegan. *Font* Lobster memiliki ciri khas tulisan tangan yang artistik,

menciptakan kesan personal dan hangat. Pada kemasan rempeyek *font* ini mengandung pesan tentang keaslian dan warisan tradisional. Penggunaan *font* lobster adalah untuk menghubungkan produk dengan akar-akar budaya dan keaslian dalam proses pembuatannya. *Font* lobster menciptakan nuansa yang mengandung ke dalam pengalaman tradisional makanan autentik. Selain itu, elemen elegan dalam *font* lobster juga menambahkan sentuhan yang lebih eksklusif, menggambarkan kualitas dan rasa istimewa dari rempeyek Mbah Bo. Gambar 4.13 dan 4.14 dibawah ini merupakan hasil gambar yang menggunakan *font* lobster.



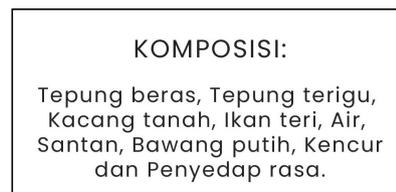
Gambar 4.13 Hasil huruf lobster pada nama produk



**Gambar 4.14 Hasil huruf lobster pada tulisan variasi
rasa rempeyek**

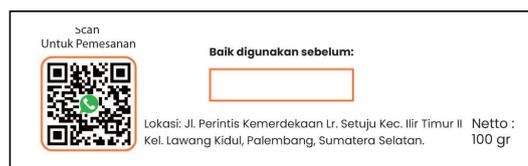
Penggunaan huruf poppins dalam desain kemasan rempeyek menggambarkan kesan modern, bersahaja, dan

mudah dibaca. *Font* poppins memiliki bentuk yang bersih dan sederhana, dengan ketegasan yang menyampaikan pesan dengan jelas. Dalam konteks kemasan rempeyek, *font* poppins mengandung pesan tentang kesederhanaan yang mengundang dan informasi yang mudah diakses sehingga memberikan kenyamanan bagi konsumen dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Gambar 4.15 dan 4.16 adalah hasil penerapan huruf poppins pada kemasan rempeyek Mbah Bo.



Gambar 4.15 Hasil Huruf Poppins Pada tulisan

Informasi Bahan



Gambar 4.16 Hasil Huruf Poppins pada informasi kemasan

Font bakso sapi digunakan untuk tulisan slogan dan teks pada balon percakapan pada maskot. Penggunaan *font* ini adalah untuk menciptakan ikatan emosional dengan konsumen melalui bentuk-bentuk yang sederhana dan ramah. *Font* ini memberikan sentuhan manusiawi pada

slogan dan teks balon percakapan pada maskot, menciptakan nuansa dialog yang alami dan mengundang. Ini juga menghadirkan unsur keaslian yang selaras dengan citarasa autentik rempeyek, serta membawa filosofi tentang interaksi yang hangat dan komunikasi yang bersahaja antara merek dan konsumen, menguatkan pengalaman positif dan personal dalam menikmati produk. Gambar 4.17 dan 4.18 adalah hasil penerapan *font* bakso sapi pada desain kemasan.



Gambar 4.17 Hasil Huruf Bakso Sapi Pada Slogan

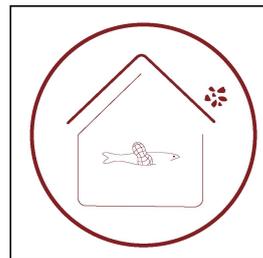


Gambar 4.18 Hasil Huruf Bakso Sapi Pada Teks Balon Percakapan

4.2.1.3 Logo

Logo yang dibuat oleh penulis ialah terdiri dari elemen garis membentuk rumah, kacang tanah, ikan teri dan elemen rempah-rempah. Yang semuanya berada dalam satu lingkaran. Filosofi di balik logo ini adalah tentang menggabungkan unsur tradisional dan variasi dalam satu

citra yang kuat. Bentuk rumah mencerminkan keramahan dan tradisi dalam pembuatan rempeyek secara rumahan. Di dalam rumah, ikan teri dan kacang tanah menggambarkan variasi rasa yang dikenal dalam produk rempeyek. Garis rempahan di atas rumah menggambarkan bumbu dan rempah-rempah yang menambah cita rasa khas. Lingkaran sebagai logo menciptakan kesatuan dan identitas yang kuat, menggambarkan produk yang lengkap dan merangkul keseluruhan proses pembuatannya. Gambar 4.19 berikut adalah logo yang dibuat untuk kemasan rempeyek Mbah Bo.

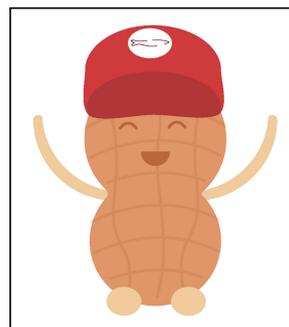


Gambar 4.19 Logo Rempeyek Mbah Bo

4.2.1.4 Maskot

Penggunaan maskot pada kemasan rempeyek dapat menjadi elemen yang sangat efektif untuk memperkuat merek, menciptakan ikatan emosional dengan konsumen, dan membuat produk lebih menonjol di pasaran. Maskot rempeyek Mbah Bo yang menggambarkan kacang tanah dengan tambahan mata, mulut, kaki, dan tangan yang membentuk huruf U serta memakai topi dengan logo ikan teri membawa filosofi yang menyenangkan dan imajinatif.

Filosofi di balik maskot ini adalah tentang menciptakan citra yang menggabungkan kesederhanaan dengan imajinasi yang riang. Bentuk kacang tanah yang menjadi dasar maskot mencerminkan sifat dasar produk, sederhana namun lezat. Tambahan mata, mulut, kaki, dan tangan memberikan karakter dan kepribadian pada maskot, membawa elemen kemanusiaan dan komunikasi yang akrab. Bentuk tangan seperti huruf U pada tubuh maskot menciptakan suasana yang bahagia. Topi dengan logo ikan teri menambah sentuhan lucu dan kreatif. Maskot ini menciptakan koneksi dengan konsumen melalui karakter yang lucu dan unik, serta menggambarkan keceriaan dalam menikmati rempeyek Mbah Bo. Gambar 4.20 adalah maskot rempeyek Mbah Bo.



Gambar 4.20 Maskot Rempeyek Mbah Bo.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah membuat desain kemasan rempeyek Mbah Bo maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain kemasan rempeyek Mbah Bo berhasil diperbaiki dengan menggunakan Metode Chuck Groth. Kemasan yang sebelumnya kurang menarik dan tidak informatif telah ditingkatkan menjadi lebih menarik, informatif, dan praktis.
2. Keunggulan dari desain kemasan yang dihasilkan adalah adanya elemen visual yang menarik dan identitas usaha yang jelas, sehingga produk dapat membedakan diri dari produk sejenis di pasar.
3. Kemasan rempeyek Mbah Bo memiliki kemasan berupa *standing pouch* lalu penutupnya menggunakan *ziplock* sehingga produk rempeyek tetap aman dan mudah dibawa kemana-mana.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat penulis berikan dalam membuat desain kemasan rempeyek Mbah Bo yaitu:

1. Memilih *font* yang sesuai dengan *brand* yang akan diteliti seperti memiliki karakter yang elegan, *font* serif seperti *Playfair Display* bisa cocok. Untuk kesan modern dan bersahabat, *font* sans-serif seperti Montserrat bisa menjadi pilihan. Untuk *brand* makanan seperti rempeyek disarankan menggunakan *font* yang memiliki karakter yang kuat dan mudah dibaca, namun tetap memiliki sentuhan tradisional yang sesuai dengan sifat makanan ringan tradisional. *Font* yang dapat

dipilih untuk penggunaan brand rempeyek adalah *font* Pacifico, yang memiliki bentuk yang menarik dan cocok untuk menciptakan kesan yang unik.

2. Dalam pemilihan warna utama pertimbangkan juga menggunakan warna yang mencerminkan cita rasa tradisional dan segar. Nuansa kuning, oranye, atau coklat yang lembut bisa menjadi pilihan yang cocok. Perlu diketahui warna-warna yang digunakan harus konsisten dengan citra merek dan produk secara keseluruhan. Warna-warna yang dipilih harus sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dan karakteristik produk.

DAFTAR PUSTAKA

Amilia, S. (2017). *Pengaruh Citra Merek , Harga , dan Kualitas Produk terhadap*

- Keputusan Pembelian Handphone Merek Xiaomi di Kota Langsa. Jurnal Manajemen Dan Keuangan, 6(1).*
- Avinda, C. B., Sudiarta, I. N., & Karini, N. M. O. (2016). *Strategi Promosi Banyuwangi Sebagai Destinasi Wisata (Studi Kasus Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata). Jurnal IPTA, 4(1), 55–60.*
- Chair, A., & Sabri, M. (2022). *Perancangan Tipografi Kreasi dari Ornamen Melayu Deli Terali Biola. Formosa Journal of Applied Sciences, 1(2), 67–76.*
- Dewi, C. M., Hairiza, A., & Limbong, E. G. (2019). *Warna sebagai identitas merek pada kemasan makanan tradisional kembang goyang khas betawi. Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya, 2(01), 9–13.*
- Drs. Syamsudin, MM., Drs. M. Farid Wajdi, MM., PhD, Aflit Nuryulia Praswati, SE., M. (2015). *Desain Kemasan Makanan Kub Sukarasa Di Desa Wisata Organik Sukorejo Sragen. Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis, 19(2), 181–188.*
- Eko Valentino, D. (2019). *Pengantar Tipografi. Tematik, 6(2).*
<https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- Gulla, R., Oroh, S. G., & Roring, F. (2015). *Analisis Harga, Promosi, Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Hotel Manado Grace Inn. Jurnal EMBA, 3(1), 1313–1322.*
- Hasanah, H. (2017). *TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). At-Taqaddum, 8(1), 21.*
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hasugian, P. S. (2018). *Perancangan Website Sebagai Media Promosi. Journal Of Informatic Pelita Nusantar, 3(1), 82–86.*
- Heinrich Tunky, Cliff Kohardinata, S.E., M.M., A. (2016). *Perancangan Desain Kemasan Pada Merk Keripik Pisang Bananation Di Surabaya. Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis, 1.*

- Indrajaya, Y. C. (2016). *Perancangan Desain Kemasan Sambal Pecel “ Bumbu Ndeso “ Blitar*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(8), 7.
- Kadek, N., Ferninaindis, W., Santosa, H., & Wirawan, I. K. A. (2020). *Penerapan Konsep Warna Dingin Pada Tata Artistik Program Televisi Dunia Anak TVRI Bali*. MUDRA Jurnal Seni Budaya, 35, 40–47.
- Kusnandar, Mohd. Harisudin, Rr. Aulia Qonita, E. W. R. (2021). *Perbaikan Kemasan Kripik Basreng Untuk Meningkatkan Perluasan Pasar Pada Ukm Suki*. Journl Unrika, 5(2), 144–154.
- Luzar, M. L. C. (2011). *Hasil Dan Pembahasan Terminologi Warna*. Humaniora, 2(9), 1084–1096.
- Meilani. (2013). *TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. Humaniora, 4(9), 326–338.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Partisipasi Politik Masyarakat Sleman di Masa Pandemi Covid-19 dalam Konteks Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Civic Hukum, 6, 1–9.
- Paku Aji, D. P. (2021). *Perancangan Kemasan Kemplang Tunu*. (Diploma Thesis, Politeknik Palcomtech).
- Pramuaji, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education).
- Rahmadiano, S. A., & ... (2020). *Perancangan Desain Kemasan Dan Logo Sekoteng Dolar David Product (Hk) Sebagai Media Yang Dapat Membedakan Produk* Jurnal Ilmiah Sains \& ..., 1(1), 1–9.
- Ramadhan, F. N., Siswanto, R. A., Kreatif, F. I., Telkom, U., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Galigo, L. (2018). *Perancangan Tipografi Eksperimental Mengenai La Galigo Typography Experimental Design About La Galigo*. 5(3), 2137–2148.

- Sulastri, Satino, Y. Y. W. (2018). *Perlindungan Hukum Terhadap Merek (Tinjauan Terhadap Merek Dagang Tupperware Versus Tulipware)*. Jurnal Yuridis, 5, 160–172.
- Supriati, M. F. S. U. (2022). *Perancangan Desain 3D Modelling Sebagai Media*. Jurnal Mavib, 3(1), 53–62.
- Syukrianti Mukhtar, M. N. (2015). *Peranan Packaging Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Terhadap Konsumen*. 8(2), 181–191.
- Widiati, A. (2019). *Peranan Kemasan (Packaging) Dalam Meningkatkan Pemasaran Produk Usaha Mikro Kecil Menengah (Umkm) Di “ Mas Pack ” Terminal Kemasan Pontianak*. 67–76.
- Wulandari, N. G., & Patria, A. S. (2016). *Perancangan Desain Kemasan Sekunder Andik Bakery Surabaya*. Jurnal Pendidikan Seni RupaSeni Rupa, 04, 278–283.

	FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA
	Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-043 Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth.
 Ka.Prodi D3 Desain Komunikasi Visual
 di tempat.

Palembang, 23 Februari 2023

Dengan hormat,
 Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : D3 Desain komunikasi Visual

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	061200091	Dwi Suryanti	3,86	6 (Enam)	Pagi	0895-9106-96552
2.	061200095	Nadiah	3,83	6 (Enam)	Pagi	0831-9242-4493
3.						

* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

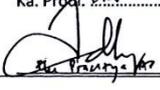
Mengajukan LTA dengan topik :
Desain Grafis - Kemasan

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing :

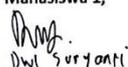
Menyetujui,
 Wakil Rektor 1,

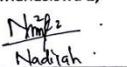

Mengetahui,
 Ka. Prodi DKV.....


Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

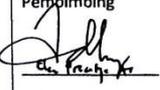
1. Desain Kemasan Pempek Mbah Bo dengan Metode Groth
2. (Mbah Bo's Peanut Brittle Packaging Design Using the Groth Method)

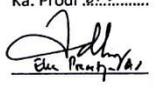
Diusulkan judul nomor :

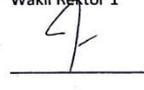
Pemohon,
 Mahasiswa 1,

 Dwi Suryanti

Mahasiswa 2,

 Nadiah

Mahasiswa 3,

Menyetujui,
 Pembimbing


Mengetahui,
 Ka. Prodi DKV.....


Mengesahkan
 Wakil Rektor 1


- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif

Nomor : /2023
Perihal : Surat Balasan Riset Rempeyek Mbah Bo
Kepada.
Yth. Bpk. Benedictus Effendi, S.T., M.T.
Rektor Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech
Palembang

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat pengajuan riset pada mahasiswa:

No.	Nama	NPM	Semester	Prodi
1	Dwi Suryanti	061200041	VI(Enam)	Desain Komunikasi Visual
2	Nadilah	061200045	VI(Enam)	Desain Komunikasi Visual

Bersama ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut diatas dapat kami **TERIMA** untuk melaksanakan Riset di UMKM Rempeyek Mbah Bo Jl. Printis Kemerdekaan, Lr. Setuju, Kec. Ilir Timur II, Kel. Lawang Kidul terhitung mulai dari 04 April 2023 sampai dengan selesai.

Demikian atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan trima kasih.

Palembang, 2023

Pemilik Usaha



Rebo Sugiarti

	FORMULIR			
	KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH			
Kode Formulir FM-IPCT-BAAK-PSB-045	Institusi Tahun Akademik	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH		
NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	061200041	Dwi Suryanti	Desain komunikasi visual	6 (Enam)
2	061200045	Nadiah	Desain komunikasi visual	6 (Enam)
3				

Judul Laporan Tugas Akhir : Desain Kemasan Rempeyek Mbah Bo dengan Metode Groth

Pertemuan Ke.	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	30-03-2023	03-04-2023	Penjelasan Panduan LTA dan Mekanisme bimbingan terstruktur	Jelly
2.	09-04-2023	11-04-2023	Bab 1 Pendahuluan, Latar belakang	Jelly
3.	12-04-2023	17-04-2023	Revisi bab 1 Latar belakang	Jelly
4.	25-04-2023	27-04-2023	Bab 2 Landasan teori	Jelly
5.	28-04-2023	01-05-2023	Revisi bab 2 metode Groth	Jelly
6.	02-05-2023	09-05-2023	bab 3 metode Penelitian	Jelly
7.	10-05-2023	17-05-2023	Bab 3 Teknik Perancangan	Jelly
8.	19-06-2023	20-06-2023	Revisi bab 3 Penulisan	Jelly
9.	21-06-2023	28-06-2023	Bab 4 Hasil dan Pembahasan	Jelly
10.	13-07-2023	20-07-2023	Penjelasan Pembuatan jurnal artikel LTA	Jelly
11.	26-07-2023	31-07-2023	Revisi bab 4 dan Persetujuan jurnal LTA	Jelly
12.	02-08-2023	04-07-2023	Bab 5 Simpulan & Saran.	Jelly
13.	07-08-2023	09-07-2023	ACE Ujian kompre	Jelly

Palembang, 07 Agustus 2023
Dosen Pembimbing

 Elva Ruzita Bahy

SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Suryanti
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang/18 Maret 2002
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 061200041
Semester : 6 (Enam)
No.Telp/Hp : 0895-4106-96552
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan Lr. Setuju Kec. Ilir Timur 2 Kel.
Lawang Kidul

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, Agustus 2023

Yang menyatakan

Dwi Suryanti



SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadilah
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuasin/06 September 2001
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 061200045
Semester : 6 (Enam)
No.Telp/Hp : 0831-9242-4493
Alamat : Desa Gelebak Dalam, Kec.Rambutan Kab.Banyuasin

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, Agustus 2023
Yang menyatakan,


Nadilah



	FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL LTA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-127	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

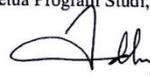
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
 Tanggal Pelaksanaan : 23 Mei 2023
 Judul Proposal LTA : Desain Kemasan Rempeyek Mbah Bo dengan Metode Groth

NO	NPM	Nama	Semester
1	061200041	Dwi Suryanti	6
2	061200045	Nadilah	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Tata tulis	Aletin	
2.	Analisis ulang kebutuhan dan penelitian	Eko S.	 29/5
	perbaikan materi ujian	Eka Prasetya Adhi	 30/23

Perubahan Judul Skripsi :

Palembang, 23 Mei 2023
 Ketua Program Studi,



Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

	FORMULIR REVISI UJIAN LTA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-055

Revisi Ujian LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
 Topik LTA : Desain Grafis - kemasan
 Ujian ke- : I (Satu)
 Tanggal Pelaksanaan : Rabu, 16 Agustus 2023

Judul LTA : Desain Kemasan Rempeyek Mbah Bo dengan Metode Groth

No	NPM	Nama	Semester
1	061200045	Nadilah	VI (Enam)
2	061200041	Dwi Suryanti	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal 22 Agustus 2023

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1. 2. 3.	Tata tulis Daftar Pustaka Kumpulan 2 gambar	Adeca	
1.	Buat Filosofi desain	Eko S.	
			

Palembang, 16 Agustus 2023
 Ketua Program Studi,


 Eka Prasetya Adhi Sngara, S.T., M.Kom.