

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN UNTUK MAKANAN  
OLAHAN KHAS DESA SUNGSANG, KECAMATAN  
BANYUASIN II, KABUPATEN BANYUASIN**



**Diajukan Oleh:**

- 1. SUSI SUSANTI/061180008**
- 2. DOKO PERMANA SAKTI/061180047**

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

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN UNTUK MAKANAN  
OLAHAH KHAS DESA SUNGSANG, KECAMATAN  
BANYUASIN II, KABUPATEN BANYUASIN**



**Diajukan Oleh:**

- 1. SUSI SUSANTI/061180008**
- 2. DOKO PERMANA SAKTI/061180047**

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

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA/NPM** : 1. **DOKO PERMANA SAKTI/061180047**  
2. **SUSI SUSANTI/061180008**

**PROGRAM STUDI** : **D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JENJANG PENDIDIKAN** : **DIPLOMA TIGA (D3)**

**JUDUL** : **PERANCANGAN DESAIN KEMASAN**  
**UNTUK MAKANAN OLAHAN KHAS**  
**DESA SUNGSANG, KECAMATAN**  
**BANYUASIN II, KABUPATEN BANYUASIN**

**Tanggal : 21 Juli 2021**

**Pembimbing**

**Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.**

**NIDN : 0204038903**

**Mengetahui,**

**Direktur**

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

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA/NPM** : 1. DOKO PERMANA SAKTI/061180047  
2. SUSI SUSANTI/061180008

**PROGRAM STUDI** : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA (D3)

**JUDUL** : PERANCANGAN DESAIN KEMASAN  
UNTUK MAKANAN OLAHAN KHAS  
DESA SUNGSANG, KECAMATAN  
BANYUASIN II, KABUPATEN BANYUASIN

**Tanggal : 7 Agustus 2021**

**Tanggal : 7 Agustus 2021**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

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

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

**NIDN : 0221027002**

**NIDN : 0224048203**

**Menyetujui,  
Direktur**

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

**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*Di dalam hidup ini, kita tidak bisa berharap segala yang kita dambakan bisa diraih dalam sekejap. Lakukan saja perjuangan dan terus berdoa, maka Tuhan akan menunjukkan jalan selangkah demi selangkah.*

**(Merry Riana)**

*Bila telah diperjuangkan dengan sungguh-sungguh baik hasilnya sukses atau gagal sesungguhnya semangat perjuangan itu adalah kesuksesan tersendiri.*

**(Andrie Wongso)**

***Kupersembahkan kepada :***

- *Kedua orang tua tercinta*
- *Saudara – saudari tersayang*
- *Bapak Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn. atas bimbingannya*
- *Teman-teman seperjuangan*
- *Almaterku.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, karunia, dan Izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini diberi judul **“PERANCANGAN DESAIN KEMASAN UNTUK MAKANAN OLAHAN KHAS DESA SUNGSANG, KECAMATAN BANYUASIN II, KABUPATEN BANYUASIN”**.

Disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program 3 Tahun Desain Komunikasi Visual di Politeknik PalComTech Palembang. Dalam penyelesaian laporan ini, penulis banyak mengalami kesulitan informasi tentang *project* yang dikerjakan. Namun, berkat bimbingan dan masukan dari berbagai pihak akhirnya laporan ini dapat terselesaikan walaupun masih terdapat kekurangan didalam penyampaiannya. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan ini, tak lupa juga penulis ucapkan banyak terima kasih kepada :

- **Tuhan Yang Maha Esa** yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
- **Ayah, ibu, serta saudara-saudari** kami yang tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
- **Bapak Sonde Martadireja , S.Pd., M.Sn.** selaku pembimbing yang kami hormati yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan

- agar penulis benar-benar memahami kajian penulisan laporan kerja praktek ini.
- **Karmila**, selaku pemilik usaha dari Pempek Udang Karmila Desa Sungsang yang telah mengizinkan kami untuk melakukan riset/penelitian selama melaksanakan kegiatan tugas akhir.
- **Teman-Teman Seperjuangan** penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari laporan ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang positif agar karya penulis ini menjadi lebih baik dan berdaya guna di masa yang akan datang.

Palembang, 21 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa .....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian .....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
1.6.1 Bab I Pendahuluan .....	5
1.6.2 Bab II Tinjauan Pustaka .....	5
1.6.3 Bab III Metode Penelitian .....	5
1.6.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan .....	5
1.6.5 Bab V Penutup .....	5

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 Kemasan .....	6
2.1.2 Promosi .....	6
2.1.3 Media .....	7
2.1.3.1 Media Lini Atas ( <i>Above the Line</i> ) .....	8
2.1.3.2 Media Lini Bawah ( <i>Below the Line</i> ) .....	9
2.1.4 Warna .....	9
2.1.5 Layout .....	10
2.1.6 Desain .....	10
2.1.7 Tipografi .....	11
2.2 Penelitian Terdahulu .....	12
2.3 Kerangka Penelitian .....	14
2.4 Identifikasi .....	15
2.5 Teori Pendukung .....	15
2.6 Metode yang digunakan .....	15
2.7 Hasil Perancangan/Simulasi .....	16

## **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Lokasi Penelitian .....	18
3.2 Jenis Data .....	18
3.2.1 Data Primer .....	18
3.2.1.1 Observasi .....	18
3.2.1.2 Wawancara .....	22
3.2.2 Data Sekunder .....	23
3.2.2.1 Studi Pustaka .....	23
3.3 Teknik Perancangan .....	23
3.3.1 Konsep Visual .....	24

3.3.1.1 Konsep Kemasan .....	24
3.3.1.2 Ilustrasi (Foto/Gambar) .....	25
3.3.1.3 Slogan .....	25
3.3.2 Konsep Huruf .....	26
3.3.2.1 Huruf <i>Chunkfive</i> .....	26
3.3.2.2 Huruf <i>Blogger Sans</i> .....	27
3.3.2.3 Huruf <i>Roboto Regular</i> .....	27
3.3.3 Konsep Warna .....	28
3.4 Ruang Lingkup Penelitian .....	28
3.5 Alat dan Bahan .....	29
3.5.1 Alat .....	29
3.5.1.1 Alat Tulis .....	29
3.5.1.2 Laptop dan Komputer.....	29
3.5.1.3 <i>Software Adobe Illustrator &amp; Corel Draw</i> .....	29
3.5.2 Bahan .....	30
3.5.2.1 Kemasan Pempek Udang Karmila .....	30
3.6 Tahap Pengerjaan .....	30

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil .....	34
4.1.1 Hasil Visual .....	35
4.1.1.1 Sketsa Ukuran Kemasan .....	35
4.1.2 Hasil Huruf .....	37
4.1.3 Hasil Warna .....	40
4.2 Pembahasan .....	42
4.3 Hasil Akhir .....	52

#### **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran .....	57

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media Lini Atas Berupa Iklan Majalah .....	8
Gambar 2.2 Contoh Media Lini Bawah Berupa Brosur .....	9
Gambar 2.3 Kerangka Penelitian .....	14
Gambar 3.1 Tempat Usaha Pengolahan Pempek Udang Karmila .....	18
Gambar 3.2 Pengolahan Bahan-bahan Pempek Udang Karmila .....	19
Gambar 3.3 Pengolahan Bahan-Bahan Pempek Udang Karmila .....	19
Gambar 3.4 Pempek Udang Karmila Yang Siap Dikemas .....	20
Gambar 3.5 Proses Pengemasan Pempek Udang Karmila .....	20
Gambar 3.6 Pempek Udang Karmila Yang Sudah Dikemas .....	21
Gambar 3.7 Wawancara Kepada Pemilik Usaha Pempek Udang Karmila .....	22
Gambar 3.8 Contoh Huruf <i>Chunk Five</i> .....	26
Gambar 3.9 Contoh Huruf <i>Blogger Sans Bold</i> .....	27
Gambar 3.10 Contoh Huruf <i>Roboto Reguler</i> .....	28
Gambar 4.1 Sketsa Ukuran kemasan yang sudah digoreng bagian luar .....	36
Gambar 4.2 Sketsa Ukuran kemasan yang sudah digoreng bagian dalam .....	36
Gambar 4.3 Sketsa pengunci kemasan .....	37
Gambar 4.4 Sketsa ukuran kemasan yang belum digoreng .....	37
Gambar 4.5 Hasil Huruf <i>ChunkFive</i> .....	38
Gambar 4.6 Hasil Huruf <i>Blogger Sans</i> .....	38
Gambar 4.7 Hasil Huruf <i>Blogger Sans</i> .....	38
Gambar 4.8 Hasil Huruf <i>Roboto</i> .....	39
Gambar 4.9 Hasil Huruf <i>Roboto</i> .....	39
Gambar 4.10 Hasil Huruf <i>Roboto</i> .....	39
Gambar 4.11 Hasil Warna .....	40
Gambar 4.12 Penggunaan Warna Kemasan Pempek yang Sudah digoreng .....	41
Gambar 4.13 Penggunaan Warna Kemasan Pempek yang belum digoreng .....	42

Gambar 4.14 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan yang belum digoreng .....	43
Gambar 4.15 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan Luar yang sudah digoreng .....	43
Gambar 4.16 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan Luar yang sudah digoreng .....	44
Gambar 4.17 Sketsa <i>Layout</i> Pengunci Kemasan Luar yang Sudah digoreng ....	44
Gambar 4.18 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan Pempek yang Belum digoreng .....	45
Gambar 4.19 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan yang Sudah digoreng Bagian Luar .....	46
Gambar 4.20 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan yang sudah digoreng Bagian Dalam ....	46
Gambar 4.21 Sketsa <i>Layout</i> pengunci Kemasan .....	47
Gambar 4.22 <i>Layout</i> Kemasan Pempek Belum digoreng Sudah Diwarnai .....	47
Gambar 4.23 <i>Layout</i> Kemasan Pempek digoreng Sudah diwarnai Sisi Luar ....	48
Gambar 4.24 <i>Layout</i> Kemasan Pempek digoreng diwarnai Sisi Dalam .....	48
Gambar 4.25 <i>Layout</i> Pengunci Kemasan yang Sudah Diwarnai .....	49
Gambar 4.26 Kemasan Pempek yang Belum digoreng .....	49
Gambar 4.27 Kemasan Pempek yang Sudah digoreng Sisi Depan .....	50
Gambar 4.28 Kemasan Pempek yang Sudah digoreng Sisi Kiri .....	50
Gambar 4.29 Kemasan Pempek yang Sudah digoreng Bagian Kanan .....	51
Gambar 4.30 Kemasan Pempek yang sudah digoreng sisi dalam .....	51
Gambar 4.31 Kemasan Pempek yang Sudah digoreng Posisi Terbuka .....	52
Gambar 4.32 <i>Prototype</i> Kemasan Pempek yang Sudah digoreng .....	53
Gambar 4.33 Kemasan Pempek Sudah digoreng pada Sisi Kanan .....	53
Gambar 4.34 Kemasan Pempek sudah digoreng posisi Terbuka .....	53
Gambar 4.35 Kemasan Pempek Sudah digoreng sisi depan .....	54
Gambar 4.36 Kemasan Pempek Belum digoreng sisi kiri .....	54
Gambar 4.37 Kemasan Pempek Belum digoreng Sisi Depan .....	54
Gambar 4.38 Pengecekan Kemasan oleh Pemilik Usaha .....	55
Gambar 4.39 Percobaan Pemakaian kemasan oleh Pemilik Usaha .....	55
Gambar 4.40 Proses Pengemasan Menggunakan Alat Vakum .....	56
Gambar 4.41 Foto Bersama Pemilik Usaha Pempek Udang Karmila .....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	10
--------------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

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

## **ABSTRACT**

DOKO PERMANA SAKTI AND SUSI SUSANTI. *Design Packing Product to Typical Fooding Process of Sungsang Village in Banyuasin Regency.*

*Sungsang Village is a village located in Banyuasin II District, Banyuasin Regency, South Sumatra. The majority of the people in Sungsang Village work as fishermen. The abundance of fishermen's catches makes the area easy to find fish and shrimp. However, in Sungsang Village there are more processed foods made from shrimp, one of which is shrimp pempek, these foods are very common in almost all areas. In Sungsang Village, there are shrimp pempek processors, one of which is the Karmila Shrimp Pempek, which already has a brand and has BPOM (Food and Drug Supervisory Agency) so the quality is guaranteed. Therefore, it is necessary to make packaging designs to add value to sellers and attract consumers. Packaging or packaging is an important part for manufacturers who will market their products. Due to the modern era like today, the design of a packaging is a concept that can trigger and attract consumers to buy the product they are going to buy. In addition to giving the impression of attractiveness to consumers, a packaging must also meet the product safety requirements in it, so that the products to be marketed are safer, cleaner, attractive and also resistant to weather when distributed. differentiate its product from its competitors. Packaging is not just a wrapper.*

**Keywords: Packaging, Karmila Shrimp Pempek, Design**

## ABSTRAK

DOKO PERMANA SAKTI DAN SUSI SUSANTI. Perancangan Desain Kemasan untuk Makanan Olahan khas Desa Sungsang Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin.

Desa Sungsang merupakan desa yang terletak di Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Mayoritas masyarakat di Desa Sungsang bekerja sebagai seorang nelayan. Hasil tangkapan nelayan yang sangat melimpah membuat daerah tersebut dengan mudah dijumpai ikan dan udang. Namun di Desa Sungsang lebih banyak terdapat makanan olahan yang berbahan dasar udang salah satunya pempek udang, makanan tersebut sangat banyak dijumpai hampir diseluruh wilayah tersebut. Di Desa Sungsang, terdapat pengolah pempek udang salah satunya Pempek Udang Karmila yang sudah memiliki merek/*brand* dan sudah BPOM (Badan Pengawas Obat dan Makanan) jadi sudah terjamin kualitasnya. Oleh karena itu dibutuhkan pembuatan desain kemasan untuk menambah nilai penjual dan daya Tarik konsumen. Kemasan atau *packaging* merupakan bagian yang penting bagi produsen yang akan memasarkan produknya. Karena di era modern seperti sekarang ini, desain sebuah kemasan menjadi konsep yang dapat memicu dan memberikan daya tarik kepada seorang konsumen untuk membeli produk yang mereka beli. Selain untuk memberikan kesan daya tarik kepada konsumen, sebuah kemasan juga harus memenuhi syarat keamanan produk di dalamnya, sehingga produk yang akan di pasarkan lebih aman, bersih, menarik dan juga tahan terhadap cuaca saat akan didistribusikan. Kemasan juga merupakan salah satu cara perusahaan maupun industri membedakan produknya dengan kompetitornya. Kemasan tidak hanya sebatas pembungkus.

**Kata kunci : Kemasan, Pempek Udang Karmila, Desain**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemasan atau *packaging* merupakan bagian yang penting bagi produsen yang akan memasarkan produknya. Karena di era modern seperti sekarang ini, desain sebuah kemasan menjadi konsep yang dapat memicu dan memberikan daya tarik kepada seorang konsumen untuk membeli produk yang akan mereka beli (Susetyarsi, 2012: 19). Selain untuk memberikan kesan daya tarik kepada konsumen, sebuah kemasan juga harus memenuhi syarat keamanan produk di dalamnya, sehingga produk yang akan di pasarkan lebih aman, bersih, menarik dan juga tahan terhadap cuaca saat akan didistribusikan.

Kemasan juga merupakan salah satu cara perusahaan maupun industri membedakan produknya dengan kompetitornya (Susetyarsi, 2012: 20). Menurut Titik Wijayanti (2012: 612), Kemasan tidak hanya sebatas pembungkus sebuah produk tetapi juga harus mempunyai tujuan ataupun fungsi bagi produk itu sendiri, diantaranya memberikan kesan indah pada produk, keamanan dan memberikan informasi isi dari produsen yang memproduksi produk dan desain kemasan itu sendiri. Dari penjelasan tentang fungsi dan tujuan kemasan di atas, tidak dapat dipungkiri bahwa kemasan sangatlah penting bagi kelangsungan dan kemajuan sebuah perusahaan ataupun industri yang akan memasarkan produknya, baik berupa kemasan produk makanan, elektronik dan konveksi.

Kuliner atau makanan olahan suatu daerah bisa menjadi ciri khas, identitas ataupun daya tarik wisatawan untuk berkunjung, banyak orang yang datang

kesuatu daerah tidak hanya untuk rekreasi tetapi juga berburu kuliner yang ada di sana. Lewat kuliner juga wisatawan bisa bercerita tentang mengenai daerah yang telah dikunjungi, Salah satu daerah tersebut adalah desa sungsang (Sari, 2018: 53).

Desa Sungsang merupakan desa yang terletak di Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Mayoritas masyarakat di Desa Sungsang bekerja sebagai seorang nelayan. Hasil tangkapan nelayan yang sangat melimpah membuat daerah tersebut dengan mudah dijumpai ikan dan udang. Namun di Desa Sungsang lebih banyak terdapat makanan olahan yang berbahan dasar udang salah satunya pempek udang, makanan tersebut sangat banyak dijumpai hampir diseluruh wilayah tersebut. Di Desa Sungsang, terdapat pengolah pempek udang salah satunya Pempek Udang Karmila yang sudah memiliki merek/*brand* dan sudah BPOM (Badan Pengawas Obat dan Makanan) jadi sudah terjamin kualitasnya.

Pempek Udang Karmila memiliki berbagai bermacam jenis diantaranya : Pempek udang telur kecil, Pempek udang kapal selam, Pempek lenjer kecil dll. Kemasan Pempek Udang Karmila masih memakai bungkus plastik *vacum* bening tanpa desain apapun yang membuat kemasan tersebut tidak ada pembeda dengan penjual pempek lainnya.

Pempek Udang Karmila juga belum memiliki kemasan pempek yang sudah digoreng. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk membuat desain kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila).

Faktor yang melatar belakangi penulis dalam pemilihan judul ini adalah untuk meningkatkan angka penjualan dan pembeda antara penjual lainnya, dengan melalui desain kemasan tersebut penulis memiliki harapan supaya dapat memberikan informasi dan juga pengetahuan sehingga masyarakat lokal ataupun diluar kota bisa mengenal makanan khas olahan Desa Sungsang. Dari pemaparan latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengambil judul “Perancangan Desain Kemasan Untuk Makanan Olahan Khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Setelah mengetahui dan menyimpulkan latar belakang masalah di atas, maka didapat perumusan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana tahap perancangan dan bentuk kemasan makanan khas Desa Sungsang Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila).
2. Bagaimana desain yang akan diterapkan pada kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang Kecamatan Banyuasin II Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila).

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup pada penelitian ini hanya dibatasi pada Perancangan Desain Kemasan Pempek Udang Karmila Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila) sehingga menghasilkan kemasan yang berbeda dengan penjual lainnya dan dapat menambah tingkat penjualan.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Meningkatkan wawasan pengetahuan tentang makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila).
2. Penulis dapat berkreatifitas dan mengembangkan gagasan dan ide-ide baru.
3. Penulis dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di Politeknik PalComTech.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian**

1. Memberikan alternatif desain kemasan yang menarik dan kreatif.
2. Hasil dari perancangan kemasan diharapkan mampu meningkatkan tingkat penjualan makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila).

### **1.5.3 Manfaat Bagi Akademik**

Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis atau pengembangan penelitian

khususnya untuk ruang lingkup desain grafis di keilmuan desain komunikasi visual. Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis atau pengembangan penelitian khususnya untuk ruang lingkup desain grafis di keilmuan Desain Komunikasi Visual.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

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

### **1.6.1 Bab I. Pendahuluan**

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

### **1.6.2 Bab II. Tinjauan Pustaka**

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

### **1.6.3 Bab III. Metode Penelitian**

Bab ini akan menjelaskan objek penelitian, waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan, dan tahapan pengerjaan.

### **1.6.4 Bab IV. Hasil dan Pembahasan**

Bab ini akan dibahas mengenai analisis visual, analisis huruf, analisis warna, perancangan, hasil dan pembahasan.

### **1.6.5 Bab V. Penutup**

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Kemasan**

Menurut (Kotler, 2012) Kemasan adalah kegiatan-kegiatan umum dalam perencanaan barang yang melibatkan penentuan desain dan pembuatan wadah atau kemasan bagi suatu barang". Ada tiga fungsi sebuah kemasan (Angipora, 2003). Fungsi pertama dari sebuah kemasan adalah sebagai pelindung produk, kemasan melindungi produk dalam proses distribusi dari produsen ke konsumen. Fungsi yang kedua suatu kemasan adalah memberikan kemudahan penggunaan produk, misalnya membantu konsumen dalam membuka, menutup, atau membawa produk. Fungsi yang terakhir adalah kemasan sebagai media program pemasaran perusahaan, melalui kemasan identifikasi produk menjadi lebih efektif, sehingga produk dapat dibedakan dari produk pesaing.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemasan dapat memberikan keamanan pada makanan dan meningkatkan hasil penjualan.

##### **2.1.2 Promosi**

Menurut Tjiptono (2014: 219), promosi pada dasarnya merupakan komunikasi pemasaran, yaitu kegiatan pemasaran yang bertujuan untuk menyebarkan suatu informasi, yang tujuannya untuk mempengaruhi

konsumen agar bersedia membeli, menerima produk yang ditawarkan oleh perusahaan.

Sedangkan menurut Alma dalam Syardiansyah (2017) promosi merupakan suatu bentuk komunikasi pemasaran yang berupaya menyebarkan informasi, mempengaruhi dan mengingatkan target pasar perusahaan untuk bersedia menerima, membeli dan loyal terhadap produk yang akan ditawarkan oleh perusahaan.

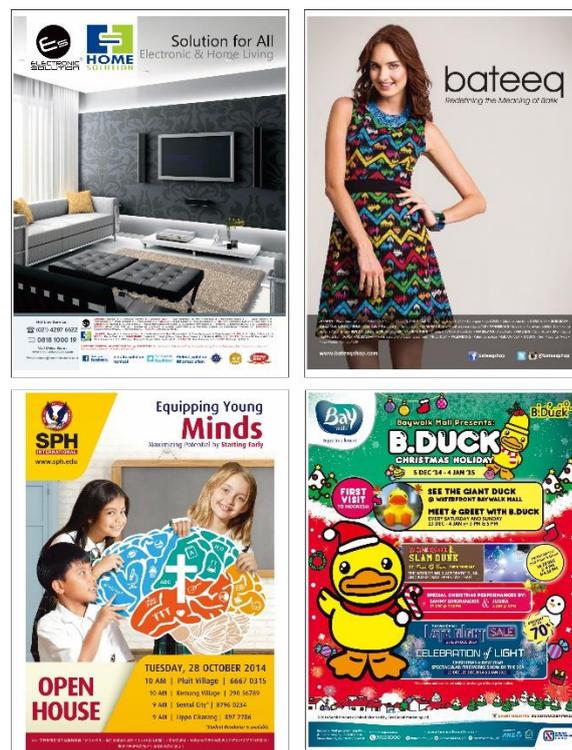
Dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa promosi merupakan media yang sangat berpengaruh bagi kemajuan dan kelangsungan sebuah perusahaan yang akan memasarkan produknya.

### **2.1.3 Media**

Menurut Alwi dalam Putra (2011: 15) media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk yang terletak di antara dua pihak. Sedangkan menurut Ananda dalam Putra (2011: 15) landasan pemikiran dalam pemilihan media adalah kemampuan untuk menjangkau massa, kapasitas informasi yang dapat diemban media, target audiens. Dapat diambil kesimpulan media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens. Penggunaan media yang tepat dan efektif sangat berguna untuk mencapai sasaran yang dituju. Media dapat dibagi menjadi dua bagian.

### 2.1.3.1 Media Lini Atas (*Above the Line*)

Menurut Susetyarsi (2014: 124) “iklan lini atas dikuasai oleh lima media yang berhak mengatur pengakuan dan pembayaran komisi kepada biro-biro iklan, yaitu pers (koran dan majalah), radio, televisi, lembaga jasa iklan luar ruang, dan sinema atau bioskop”. Media lini atas adalah jenis media promosi yang pemasangannya memerlukan media luar ruang. Contoh media lini atas adalah media cetak seperti iklan surat kabar, iklan majalah, poster, dan sebagainya, serta media luar outdoor seperti billboard, spanduk, papan nama, neon sign, dan sebagainya.



**Gambar 2.1 Contoh Media Lini Atas Berupa Iklan Majalah**  
(Sumber: <https://doremindo.com/contoh-iklan>)

### 2.1.3.2 Media Lini Bawah (*Below the Line*)

Menurut Santosa (2013: 18) “media lini bawah adalah iklan-iklan yang hanya dibebani biaya produksi dan jasa. Yang termasuk BTL adalah kalender, POP (Point of Purchase), direct mail, pameran, dan event”. Media lini bawah adalah jenis media promosi yang tidak memerlukan media luar ruang. Contoh media lini bawah adalah poster, brosur, flyer, kalender, serta media yang berupa souvenir.



**Gambar 2.2 Contoh Media Lini Bawah Berupa Brosur**  
(Sumber: <https://uprint.id/blog/manfaat-brosur/>)

### 2.1.4 Warna

Menurut Sulasmi (dalam Hesti, 2013) warna merupakan sebuah unsur keindahan dalam seni yang terlihat secara visual dan dapat memberikan kesan perbedaan bentuk fisik dari suatu benda. Warna merupakan pantulan cahaya dari benda-benda sehingga warna merupakan unsur pertama yang terlihat oleh mata dari suatu benda.

Sedangkan menurut Nugroho (2015: 22), warna adalah fenomena getaran atau gelombang yang diterima oleh indera penglihatan manusia. warna juga merupakan elemen yang paling mudah menimbulkan kesan pada perasaan, sehingga paling mudah dikenali oleh manusia.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa warna merupakan unsur terpenting dalam konsep suatu desain.

### **2.1.5 Layout**

Menurut Rustan (2017: 1), layout dapat diartikan sebagai tata letak elemen sebuah desain suatu bidang pada media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang di bawannya. Tujuannya sendiri untuk menampilkan elemen dari suatu gambar atau teks agar dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh pembacanya. Sedangkan menurut Poulin (2018: 58) mengatakan bahwa *layout* atau tata letak merupakan komposisi yang harmonis dan dinamis yang terdiri dari suatu kombinasi dari sebuah kolom yang berisi teks dan bidang gambar yang aktif.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *layout* merupakan susunan atau tata letak dari konsep-konsep desain yang tujuannya untuk memberikan kemudahan bagi pembaca supaya terarah saat membaca suatu informasi.

### **2.1.6 Desain**

Menurut Saputra (2016: 1) dijelaskan bahwa desain dapat diartikan sebagai desain yang merupakan suatu susunan dari garis, bentuk,

ukuran, tekstur, warna dan nilai suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip desain.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa desain merupakan sebuah rancangan dalam bentuk perumusan proses pemikiran, pertimbangan yang diaplikasikan mulai dari struktur garis, bentuk, ukuran, warna tekstur, dan nilainya dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain.

### **2.1.7 Tipografi**

Menurut Rustan, (2011: 2), tipografi merupakan salah satu bahasa dalam dunia desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, namun berkaitan erat dengan bidang keilmuan lainnya seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lain-lain. Tipografi merupakan sesuatu yang sering dijumpai oleh manusia.

Dalam hal yang berhubungan dengan desain biasanya dijumpai elemen tipografi. Hal ini mengacu pada peran tipografi itu sendiri sebagai pengantar komunikasi dari ide kepada khalayak atau pembaca. Sedangkan menurut Piujiama Yudha (2018), tipografi dikenal sebagai ilmu pengetahuan dalam memahami, memilih dan menyusun huruf sehingga menimbulkan kesan tertentu dan dapat membuat pembaca nyaman dalam membaca.

Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa tipografi merupakan rancangan dari sekumpulan huruf atau karakter

yang memiliki tujuan dan fungsi tertentu salah satunya memberikan kenyamanan dalam membaca.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

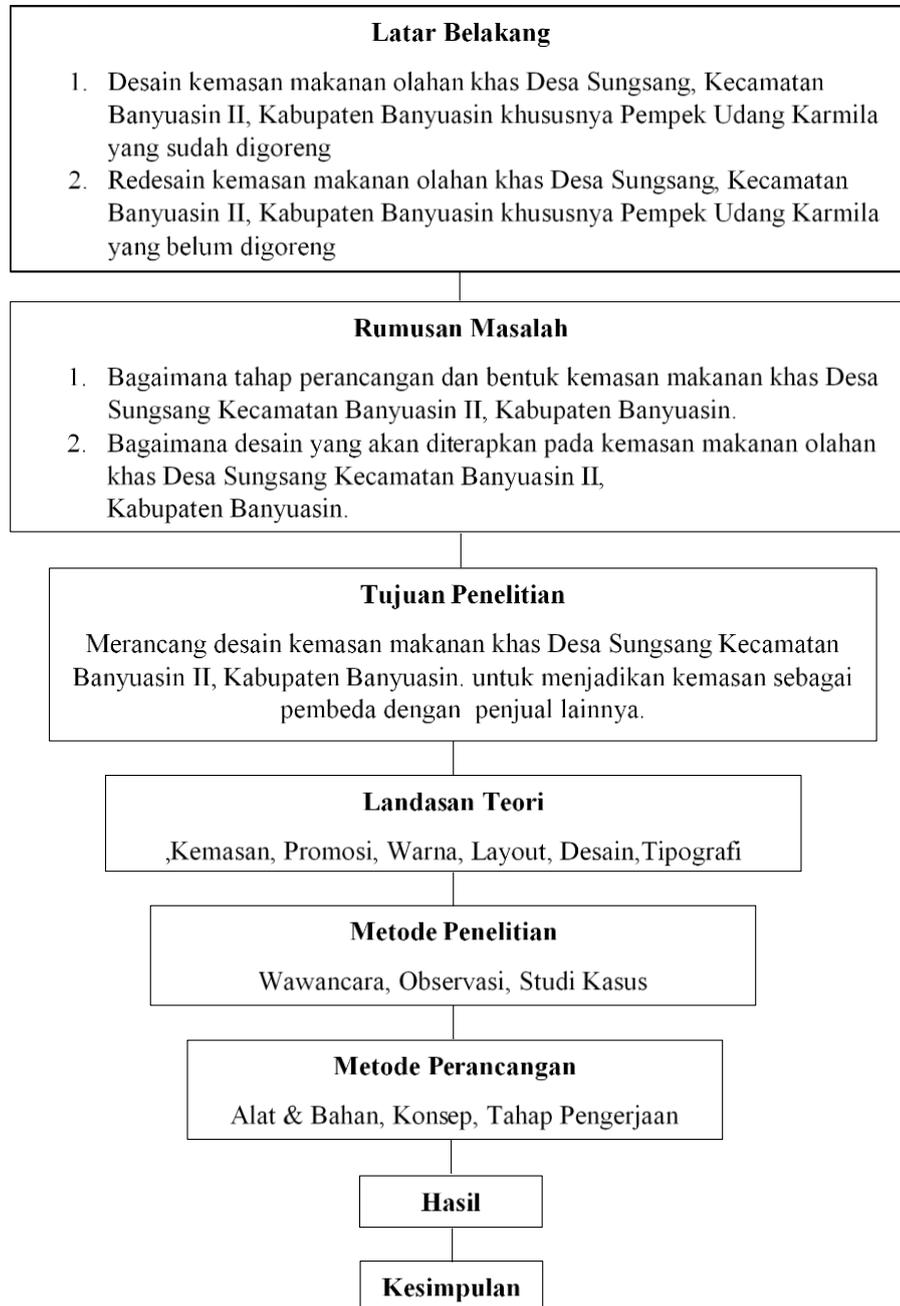
Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan perancangan desain kemasan/*packaging* dari beberapa universitas yang dapat menunjang karya ilmiah penulis.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Jurnal	Hasil Penelitian
1	Wilfredo Theodora Winoto  Listia Natadjaja  Rika Febriani	2020	Perancangan Desain Kemasan Dan Brand Bagiak “Sherly” OlehOleh Khas Banyuwari	Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra	Jurnal ini membahas tentang cara pembagian jenis desain kemasan menjadi beberapa jenis desain.
2	Azi Alfarabi	Pemanfaatan Udang Rebon Menjadi Terasi Udang Sebagai Wahana Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Sungsang di Desa Sungsang II Kecamatan			Hasil dari penelitian ini ialah untuk merubah perekonomian masyarakat yang ditindaklanjuti dengan menyusun rencana atau merancang kegiatan

		Banyuasin II Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan			pemanfaatan hasil laut yaitu udang rebon menjadi terasi udang.
3	(Efrianto. A)	2017	POTRET NELAYAN SUNGSANG KABUPATEN BANYUASIN PROVINSI SUMATERA SELATAN	Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya,	kelompok masyarakat yang menjadikan laut dan wilayah pesisir sebagai sumber kehidupan mereka. Salah satu daerah yang ingin dijelaskan adalah Sungsang yang terletak di Kecamatan Banyuasin II Kabupaten Banyuasin Propinsi Sumatera Selatan. Masyarakat di kawasan ini sangat tergantung dengan laut yang dijadikan sebagai tempat memenuhi kebutuhan rumah tangga mereka.

## 2.3 Kerangka Penelitian



**Gambar 2.3 Kerangka Penelitian  
(Sumber : Susi & Doko, 2021)**

## 2.4 Identifikasi

Pada penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi bahwa keinginan penulis untuk merancang kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin mendapat beberapa kendala yaitu mengubah pemikiran pemilik usaha untuk mengubah kemasannya yang sudah lama digunakan dan kemasannya juga terkesan polos tanpa desain apapun.

Agar pemikiran pemilik usaha makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin untuk mengubah kemasannya maka penulis menawarkan desain kemasan yang cukup menarik karena dari desain tersebut dapat mengangkat Desa Sungsang sebagai kampung nelayan dan bentuk kemasannya juga memberikan pembeda dengan penjual lainnya yang belum ada di Desa Sungsang.

## 2.5 Teori Pendukung

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori kemasan, promosi, warna, tipografi, *layout*, dan desain.

## 2.6 Metode Yang Digunakan

Metode yang digunakan dalam perancangan desain kemasan yaitu menggunakan metode perancangan Chuck Groth dalam Setiadi (2014: 2) pada 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 teroganisir.

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, symbol recycle, dan instruksi membuka kemasan.
3. Desain tahap pertama, membuat sketsa *thumbnail*. Membuat alternatif komposisi visual, peletakan, 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 kemasan di tangan, dilihat dari sudut dan jarak berbeda, dan diletakkan pada kemasan

Metode inilah yang penulis gunakan sebelum merancang desain kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila).

## **2.7 Hasil Perancangan/Simulasi**

Berikut ini adalah hasil perancangan/simulasi dari karya yang akan dibuat oleh penulis.

### **a. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan desain kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek

Udang Karmila) adalah untuk menjadikan desain dan bentuk kemasan yang menarik, karena desain kemasan yang penulis rancang bisa mengangkat mayoritas Desa Sungsang sebagai kampung nelayan, sehingga para konsumen tertarik untuk berkunjung dan membeli makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila).

b. Target *Audience*

Adapun target *Audience* dari perancangan kemasan makanan ini adalah untuk segala kalangan masyarakat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian di Jl. Marga Sungsang, Lorong Malaya Rt.003, Rw. 001, Kelurahan Banyuasin, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin.

#### **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 penulis gunakan adalah meliputi observasi dan wawancara.

##### **3.2.1.1 Observasi**

Menurut Narbuko (2013) observasi yaitu proses mengamati dan melihat secara langsung peristiwa atau fenomena yang diselidiki dalam sebuah penelitian. Metode ini digunakan supaya para peneliti dapat melihat dan mengamati sendiri kemudian merekam peristiwa yang terjadi selama proses penelitian berlangsung. Penulis melakukan observasi dengan mengamati kegiatan di tempat usaha Pempek Udang Karmila.

Berikut adalah beberapa gambar yang dapat penulis dokumentasikan selama melakukan observasi di tempat usaha Pempek Udang Karmila.



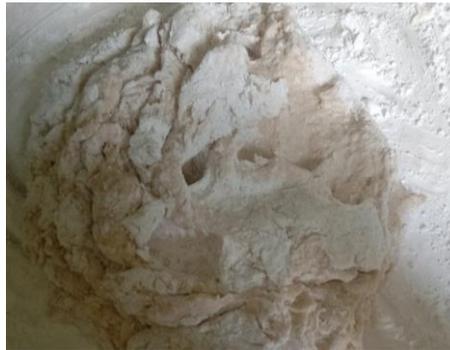
**Gambar 3.1 Tempat Usaha Pengolahan Pempek Udang Karmila  
(Sumber: Susi & Doko, 2021)**

Seperti yang terlihat pada gambar 3.1 para karyawan sedang mengolah bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat Pempek Udang Karmila.



**Gambar 3.2 Pengolahan Bahan-Bahan Pempek Udang Karmila  
(Sumber: Susi & Doko, 2021)**

Seperti yang terlihat pada gambar 3.2 karyawan pempek udang karmila sedang melakukan proses penggerusan atau penghalusan udang supaya bisa diolah dengan bahan yang akan digunakan.



**Gambar 3.3 Pengolahan Bahan-Bahan Pempek Udang Karmila**  
(Sumber: Susi & Doko, 2021)

Dari gambar 3.3 dapat kita lihat proses pencampuran semua bahan yang digunakan mulai dari udang, air, tepung tapioca, garam, telur dan penyedap yang siap jadi adonan Pempek Udang Karmila.



**Gambar 3.4 Pempek Udang Karmila Yang Siap Dikemas**  
(Sumber: Susi & Doko, 2021)



**Gambar 3.5 Proses Pengemasan Pempek Udang Karmila  
(Sumber: Susi & Doko, 2021)**

Seperti yang terlihat dari gambar 3.5 pemilik usaha sedang melakukan proses pengemasan pempek udang dengan menggunakan bahan *Plastic Vacuum Food Grade*, kemudian kemasan yang sudah berisi pempek udang akan dipress menggunakan alat *Vacuum*.



**Gambar 3.6 Pempek Udang Karmila Yang Sudah Dikemas  
(Sumber: Susi & Doko, 2021)**

### 3.2.1.2 Wawancara

Menurut (Subagyo, 2011) Wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber. Proses wawancara dilakukan dengan menghadapkan langsung antara pemberi pertanyaan dengan narasumber secara lisan.

Penulis melakukan metode ini dengan mewawancarai secara langsung pemilik usaha pempek udang, untuk mendapatkan beberapa informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.



**Gambar 3.7 Wawancara Kepada Pemilik Usaha Pempek  
Udang Karmila  
(Sumber : Doko & Susi, 2021)**

Berikut adalah catatan hasil wawancara dengan Karmila selaku pemilik usaha Pempek Udang Karmila. Didapatkan informasi yang lebih detail tentang Pempek Udang Karmila yang tidak bisa didapat dari proses pengamatan. Mulai dari bahan yang digunakan, informasi berdirinya tempat usaha, jam operasional dan harga Pempek Udang yang dijual. Diketahui bahwa jenis bahan utama yang digunakan adalah udang segar yang langsung didapat dari nelayan. Diketahui juga bahwa proses pembuatan Pempek Udang Karmila ini masih mengandalkan sumber daya manusia secara manual, namun tetap mengutamakan kualitas dan ke higienisan bahan-bahan yang digunakan.

### **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 adalah berupa studi pustaka.

#### **3.2.2.1 Studi Pustaka**

Menurut Wedhasmara & Efendi (2016), “Studi Kepustakaan adalah cara menemukan sumber-sumber kepustakaan yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah, *website*, yang erat kaitannya dengan objek permasalahan”. Studi Pustaka adalah sumber-sumber yang dibuat oleh para ahli atau sekelompok orang yang

menganalisis suatu objek dan dimasukkan kedalam jurnal, buku yang memiliki hasil atau nilai pengamatan tersendiri. Penulis melakukan pengumpulan data dengan memperoleh informasi yang diambil dari buku, jurnal dan *website* untuk dapat mendukung laporan dan proyek sedang yang dikerjakan.

### **3.3 Teknik Perancangan**

Teknik perancangan komunikasi visual ini memiliki beberapa konsep perancangan sebagai acuan dalam desain yang akan dibuat, diantaranya konsep visual, konsep huruf, dan konsep warna.

#### **3.3.1 Konsep Visual**

##### **3.3.1.1 Konsep Kemasan**

Penulis membuat 2 jenis Desain Kemasan Pempek Udang yaitu kemasan yang belum di goreng dan kemasan yang sudah digoreng.

##### **a. Kemasan yang belum digoreng**

Konsep untuk kemasan yang pertama berbentuk persegi panjang dengan pada bagian atas terdapat gambar dengan ukuran 20cm x 30cm dan pada bagian bawahnya polos tanpa ada gambar supaya isi dari kemasan dapat terlihat.

##### **b. Kemasan yang sudah digoreng**

Konsep untuk kemasan yang kedua berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10,5cm x 16,5cm tinggi 5cm yang

memiliki 2 bagian kemasan yaitu kemasan bagian luar dan kemasan bagian dalam, adapun bentuk kemasan bagian luar memiliki 2 penutup pada sisinya yang berfungsi sebagai penutup kemasan. Pada sudut kanan bagian bawah kemasan terdapat lubang kecil yang dilapisi plastik mika, fungsinya sendiri yaitu untuk mengetahui isi yang ada di dalam kemasan. Pada kemasan bagian dalam kemasan berbentuk persegi panjang tanpa penutup pada atasnya yang berfungsi sebagai wadah untuk isi dari kemasan. Penulis juga membuat sebuah penguci untuk kemasan agar kemasan bisa tetap aman sampai ketangan konsumen.

### **3.3.1.2 Ilustrasi (foto/gambar)**

Penulis akan menggunakan ilustrasi berupa gambar seorang nelayan yang sedang mengangkat jaring udang, pada bagian latar belakang nelayan terdapat gambar bangunan rumah yang berada di pesisir sungai, kemudian ada gambar udang yang lompat, gambar seseorang yang sedang membuat pempek dan gambar udang sedang memegang sebuah piring yang ada pempeknya. Gambar-gambar tersebut akan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu pola yang memiliki arti atau makna di dalamnya.

### **3.3.1.3 Slogan**

Slogan yang akan penulis pakai adalah “Oleh-Oleh Khas

Sungsang Banyuasin". Pada desain pertama penulis akan meletakkan slogan tersebut pada bagian depan sisi kanan atas dari kemasan, slogan tersebut berbentuk melengkung setengah lingkaran mengelilingi ilustrasi udang yang sedang memegang piring.

Pada desain kedua, slogan tersebut akan diletakan pada bagian atas kemasan di bawah ilustrasi seorang nelayan dan ilustrasi seseorang yang sedang membuat pempek.

### **3.3.2 Konsep Huruf**

Pada pembuatan desan kemasan pempek udang karmila yang akan dirancang, penulis menggunakan beberapa 3 jenis huruf yaitu yaitu *Chunk Five*, *Blogger\_Sans-Bold* Dan *Roboto-Regular*. Penulis menggunakan *Chunk Five* Dan *Blogger\_Sans-Bold* sebagai font utama sedangkan penggunaan font *Roboto-Regular* digunakan pada bagian teks keterangan karena tingkat keterbacaan tinggi.

#### **3.3.2.1 Huruf *Chunk Five***

Huruf *Chunk Five* akan digunakan untuk nama karmila karena jenis huruf ini memiliki *counter stroke* yang membuat huruf ini tampak jelas, tegas dan tingkat keterbacaan tinggi.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	(	)	@	

**Gambar 3.8** Contoh Huruf *Chunk Five*  
(Sumber: <https://www.dafont.com/firestarter.font>)

### 3.3.2.2 Huruf *Blogger Sans*

Huruf *Blogger Sans* akan digunakan untuk slogan kemasan, karena jenis huruf ini termasuk jenis huruf *san serif* yang di mana bagian huruf tampak tumpul, bersih dan tingkat keterbacaan huruf tinggi.

J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y
Z	[	\	]	^	_	`	a
b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q
r	s	t					

**Gambar 3.9** Contoh Huruf *Blogger Sans Bold*  
(Sumber: <https://www.dafont.com/firestarter.font>)

### 3.3.2.3 Huruf Roboto Reguler

Huruf Roboto Reguler akan digunakan pada bagian teks keterangan karena jenis huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang sangat tinggi.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)	◆	\$						

**Gambar 3.10 Contoh Huruf Roboto Reguler**  
(Sumber: <https://www.dafont.com/firestarter.font>)

### 3.3.3 Konsep Warna

Menurut Sulasmi (dalam Hesti, 2013) warna merupakan sebuah unsur keindahan dalam seni yang terlihat secara visual dan dapat memberikan kesan perbedaan bentuk fisik dari suatu benda. Warna merupakan pantulan cahaya dari benda-benda sehingga warna merupakan unsur pertama yang terlihat oleh mata dari suatu benda.

Pada perancangan desain kemasan penulis akan menggunakan warna *orange*, kuning, *orange transparant*, *orange tua* dan warna-warna lainnya. Warna tersebut dipilih karena mengikuti warna yang terdapat pada logo pempek Udang Karmila dan juga warna-warna

tersebut dapat merepresentasikan Pempek Udang yang hangat saat digoreng yang siap untuk dinikmati.

### **3.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Perancangan desain kemasan Pempek Udang Karmila ruang lingkungnya 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**

Dalam proses perancangan sampai proses pembuatan kemasan Pempek Udang Karmila ini, penulis memerlukan beberapa alat dan bahan yang dapat menunjang proses perancangan sampai proses pembuatan dalam bentuk jadi kemasan, berikut adalah beberapa alat dan bahan yang akan digunakan :

#### **3.5.1 Alat**

##### **3.5.1.1 Alat Tulis**

Pada tahap ini penulis membuat sketsa gambar Kemasan Pempek Udang Karmila dengan menggunakan kertas dan pensil. Selain gambar desain kemasan, penulis juga menentukan letak dari nama dan logo.

##### **3.5.1.2 Laptop dan Komputer**

Pada tahap selanjutnya penulis mengembangkan perancangan kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang

Karmila) dari sketsa gambar yang telah dibuat menjadi bentuk desain digital menggunakan laptop dan komputer.

#### **3.5.1.3 Software Adobe Ilustrasi CS5 dan CorelDraw X8/2020**

Setelah membuat sketsa gambar desain kemasan, penulis mengaplikasikan sketsa tersebut kedalam bentuk digital. Penulis menggunakan *software Adobe Illustrator CS5* untuk membuat ilustrasi karakter nelayan, pembuat pempek dan udang. Untuk membuat desain kemasan dalam bentuk digital penulis menggunakan *Software CorelDraw X8/2020*.

### **3.5.2 Bahan**

#### **3.5.2.1 Kemasan Pempek Udang Karmila**

##### **a. Kemasan Pempek Udang Yang Belum Digoreng**

Penulis menggunakan bahan *Plastic Vakum Food Grade* sebagai wadah pempek, untuk stiker penulis menggunakan bahan Stiker *glossy* anti air.

##### **b. Kemasan Pempek Udang Yang Sudah Digoreng**

Penulis menggunakan bahan kertas konstruk 260gram, untuk melapisi bagian dalam kemasan penulis menggunakan bahan kertas minyak yang aman untuk makanan.

### **3.5 Tahap Pengerjaan**

Tahapan pengerjaan desain grafis Pempek Udang Karmila 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 proses pengamatan, penulis mendapati bahwa kemasan yang digunakan saat ini tidak menarik. Kemasan Pempek Udang yang digunakan saat ini masih berbahan plastik polos dan identitas dari usaha masih belum ada pada kemasan, Pempek Udang Karmila juga belum memiliki kemasan yang sudah digoreng. Solusi dari masalah ini adalah redesain kemasan dan membuat kemasan baru untuk Pempek Udang Karmila yang sudah digoreng.

2. Menentukan hirarki, membuat list elemen dan menentukan letak elemen pada desain kemasan yang akan dirancang. Elemen kemasan meliputi nama produk, nama perusahaan, logo (disetiap panel), ilustrasi (foto/gambar), slogan, informasi bahan-bahan yang digunakan, sertifikasi halal, sertifikasi dinkes dan alamat perusahaan/telp. Pada tahap ini penulis membuat sketsa desain kemasan dengan membuat sketsa dan menentukan *layout* yang akan diterapkan ke dalam kemasan.

- a. Nama Produk

Nama produk yang akan penulis buat adalah Pempek Udang Karmila. Penulis akan meletakkan nama produk pada bagaian depan kemasan, menggunakan *font* jenis *chunk five* dan *blogger sans bold* agar dapat terbaca dengan jelas.

- b. Nama perusahaan

Nama perusahaan yang akan penulis buat adalah Pempek

Udang Karmila, penulis hanya akan menggunakan kata “Karmila” pada kemasan sebagai identitas perusahaan karena kata “Pempek Udang” telah ada pada nama produk. Penulis akan meletakkan nama perusahaan pada bagian bawah dari nama produk menggunakan *font chunk five*.

c. Logo

Penulis menerapkan logo dari perusahaan pada kemasan yang akan dirancang.

d. Ilustrasi (foto/gambar)

Penulis akan menggunakan ilustrasi seorang nelayan, udang dan seseorang yang sedang membuat pempek yang akan diterapkan pada kemasan.

e. Slogan

Slogan yang akan penulis pakai adalah “Oleh-Oleh Khas Desa Sungsang”. Untuk kemasan yang pertama penulis akan meletakkan slogan pada bagian depan kemasan, di samping bagian kanan atas kemasan dan untuk kemasan yang kedua, slogan akan diterapkan pada depan kemasan di atas nama perusahaan.

f. Bahan-bahan

Komposisi bahan yang digunakan dalam pembuatan pempek udang ini adalah udang, tepung tapioka, air, garam dan penyedap rasa. Penulis akan meletakkan informasi

mengenai bahan yang digunakan pada bagian depan dari kemasan dengan *font* Roboto Reguler.

g. Sertifikasi

Logo sertifikasi halal dan sertifikasi dinkes pada desain kemasan yang pertama diletakan dibagian depan, tengah kemasan. Pada kemasan yang kedua logo halal diletakan dibagian samping kiri pada pengikat/pengunci kemasan, sedangkan untuk sertifikasi dinkes diletakan dibagian bawah nama pemilik usaha.

3. Desain tahap pertama, membuat sketsa *thumbnail*. Membuat *alternative* komposisi visual, peletakan, ukuran elemen, kombinasi warna, alur informasi, dan pemilihan *font*. Pada tahap ini penulis membuat sketsa dan menentukan *layout* kemasan.
4. Pemetaan, mengaplikasikan hirarki elemen pada panel sesuai sketsa terpilih. Pada tahap ini penulis meletakkan beberapa tulisan seperti nama produk, alamat produk, komposisi dan bahan serta nama perusahaan sesuai dengan sketsa *layout*.
5. Mengaplikasikan desain pada *template* kemasan. Pada tahap ini penulis mengaplikasikan desain sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat, dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X8/2020* dan *Adobe Illustrator CS5*.
6. Membuat *mock-up*, untuk melihat bagaimana kemasan di tangan, dilihat dari sudut dan jarak berbeda. *Mock-up* dibuat dengan material yang memang akan diproduksi, agar dapat lebih tepat menilai.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

Analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran penelitian untuk mengolah data yang dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran. Analisis adalah tahap penyesuaian masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh. Tahapan analisis dilakukan sebelum tahapan desain dan diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan hasil pengumpulan data baik literatur maupun pengambilan secara langsung di lapangan, selanjutnya data-data analisis visual yang meliputi pemilihan jenis media, unsur-unsur tampilan visual, pengambilan foto dan pembuatan sketsa, kemudian analisis huruf, dan analisis warna. Berdasarkan kesimpulan tersebut dibuatlah alternatif-alternatif desain. Menurut Sarwono dalam Putra (2011: 9), “desain dianalisa berdasarkan analisis desain dan kriteria-kriteria yang ada, maka akan didapat desain terpilih sesuai dengan ketentuan-ketentuan. Selanjutnya desain terpilih akan diproduksi dan disesuaikan dengan bahan, alat, dan teknik cetak masing- masing. Dari hasil produksi tersebut didapat wujud atau bentuk media komunikasi visual yang akan disebarluaskan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi”. Dengan metode ini dapat diketahui sifat-sifat, karakter, dan data-data lain yang diperlukan untuk perancangan kemasan makanan olahan khas Desa

Sungsang Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (Pempek Udang Karmila).

#### **4.1.1 Hasil Visual**

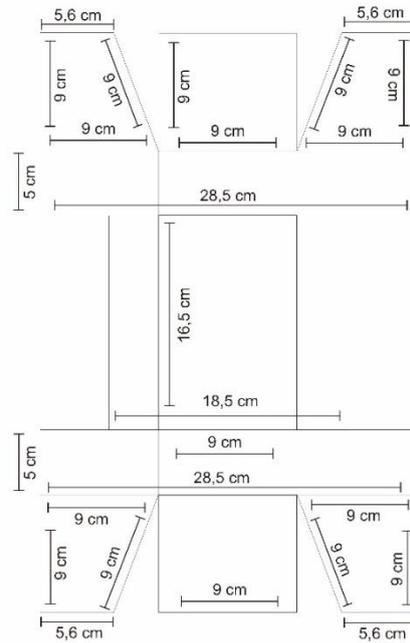
Hasil tahap pertama yang dilakukan melalui konsep yang telah ditentukan maka terdapat beberapa hasil yang telah didapat baik dari pembuatan sketsa dan hasil desain. Adapun hasil yang didapat adalah sebagai berikut :

##### **4.1.1.1 Sketsa Ukuran Kemasan**

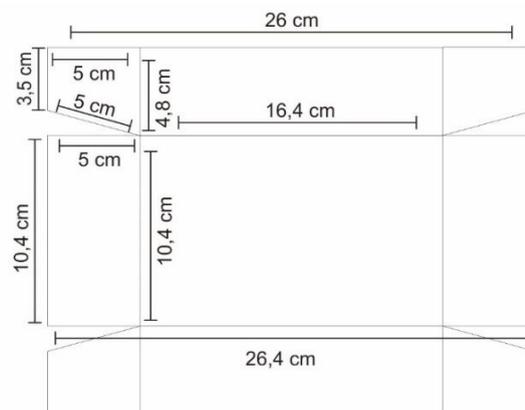
Tahap pertama yang penulis buat adalah membuat sketsa gambar kemasan dengan 2 jenis sketsa kemasan yaitu kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) yang sudah digoreng dan yang belum digoreng.

a. Kemasan pempek yang sudah digoreng

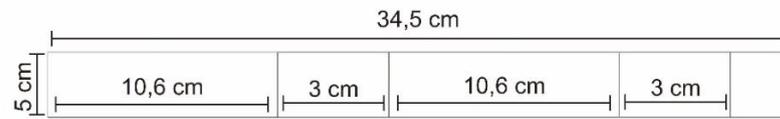
memiliki ukuran tinggi 5cm, lebar 10,5cm dan panjang 16,5cm untuk kemasan bagian luar, kemasan bagian dalam dan juga memiliki pengunci kemasan.



**Gambar 4.1 Sketsa Ukuran Kemasan Yang Sudah Digoreng Bagian Luar**



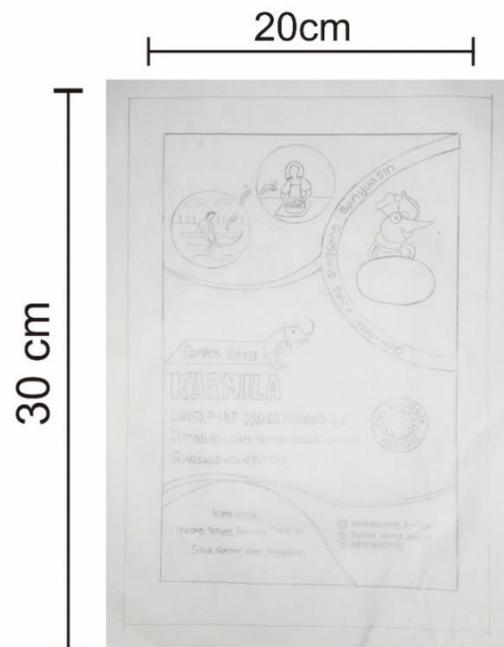
**Gambar 4.2 Sketsa Ukuran Kemasan Yang Sudah Digoreng Bagian Dalam**



**Gambar 4.3 Sketsa pengunci kemasan**

b. Kemasan pempek yang belum digoreng

memiliki ukuran lebar 20cm dan panjang 30cm berupa stiker.



**Gambar 4.4 Sketsa Ukuran Kemasan Yang Belum Digoreng**

#### 4.1.2 Hasil Huruf

Huruf yang digunakan pada perancangan kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) menggunakan

huruf *ChunkFive* pemilihan huruf ini karena terlihat jelas dan tegas.

Dibawah ini pada gambar 4.5 merupakan Huruf *ChunkFive*.



**Gambar 4.5 Hasil Huruf *ChunkFive***

Huruf *Blogger Sans* digunakan pada tulisan pempek udang yang di letak diatas huruf karmila. Dibawah ini pada gambar 4.6 merupakan Huruf *Blogger Sans*.



**Gambar 4.6 Hasil Huruf *Blogger Sans***

Pada tulisan dibawah ini menggunakan huruf *Blogger Sans* karena hurufnya jelas dan mudah dibaca. Dibawah ini pada gambar 4.7 merupakan Huruf *Blogger Sans*.



**Gambar 4.7 Hasil Huruf *Blogger Sans***

Huruf *Roboto* digunakan pada tulisan Dinkes dan bagian tulisan produksi. Dibawah ini pada gambar 4.8 merupakan Huruf *Roboto*.

DINKES P-IRT 2061607050009-25  
 DIPRODUKSI OLEH : PEMPEK UDANG KARMILA  
 SUNGSANG - BANYUASIN

#### **Gambar 4.8 Hasil Huruf *Roboto***

Pada bagian tulisan Komposisi menggunakan Huruf *Roboto* sehingga tulisannya bisa jelas terbaca. Dibawah ini pada gambar 4.9 merupakan Huruf *Roboto*.

KOMPOSISI :

Udang, Tepung Tapioka  
 Telur, air, Garam  
 dan Penyedap rasa

#### **Gambar 4.9 Hasil Huruf *Roboto***

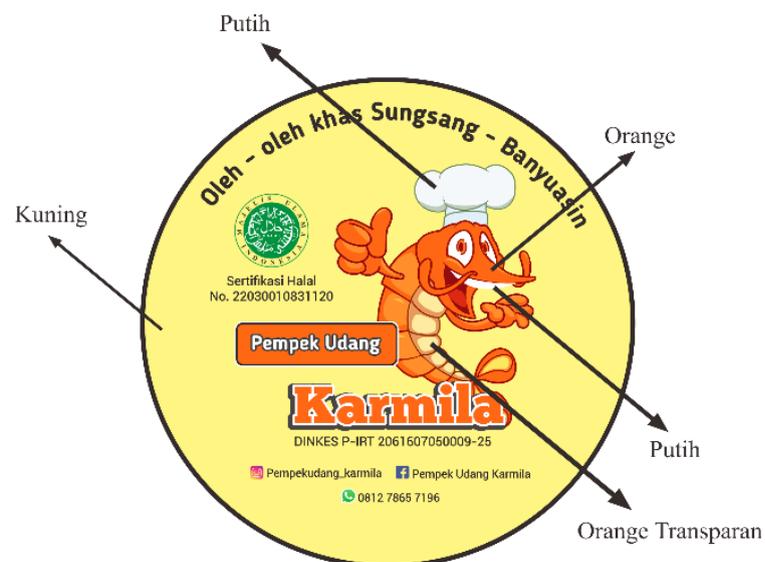
Sesuai konsep yang telah ditentukan warna kuning, *orange*, putih dan warna lainnya dipilih dalam perancangan desain kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) ini: Pada bagian tulisan kontak *Instagram*, *Facebook* dan *Whatsapp* menggunakan huruf *Roboto* yang diletakkan pada bagian bawah kemasan. Dibawah ini pada gambar 4.10 merupakan Huruf *Roboto*.

 Pempekudang\_karmila  Pempek Udang Karmila  
 0812 7865 7196

#### **Gambar 4.10 Hasil Huruf *Roboto***

### 4.1.3 Hasil Warna

Sesuai konsep yang telah ditentukan warna sebagai warna menyesuaikan warna logo tempat usaha Pempek Udang Karmila dengan warna *orange*, kuning, putih dan ada warna-warna lain untuk menyesuaikan gambar desain pada kemasan. Menurut Dharsono (2004:49-50) dalam bukunya Seni Rupa Modern menyatakan warna mempunyai hubungan dengan kehidupan yang sangat penting dapat dibagi warna sebagai warna dan warna sebagai tanda atau symbol. Warna tersebut telah dipilih dalam perancangan desain kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila).



### 4.11 Hasil Warna (Sumber: Pempek Udang Karmila)

- a. Hasil warna untuk kemasan pempek yang sudah digoreng

Penggunaan warna kuning dan *orange* akan diterapkan pada desain kemasan sebagai warna utama, warna tersebut diambil dari warna gambar udang dan background logo, warna *orange transparan* diambil dari perut udang pada Logo Pempek Udang Karmila. dibawah ini pada gambar 4.12 merupakan gambar penggunaan warna pada kemasan pempek yang sudah digoreng.

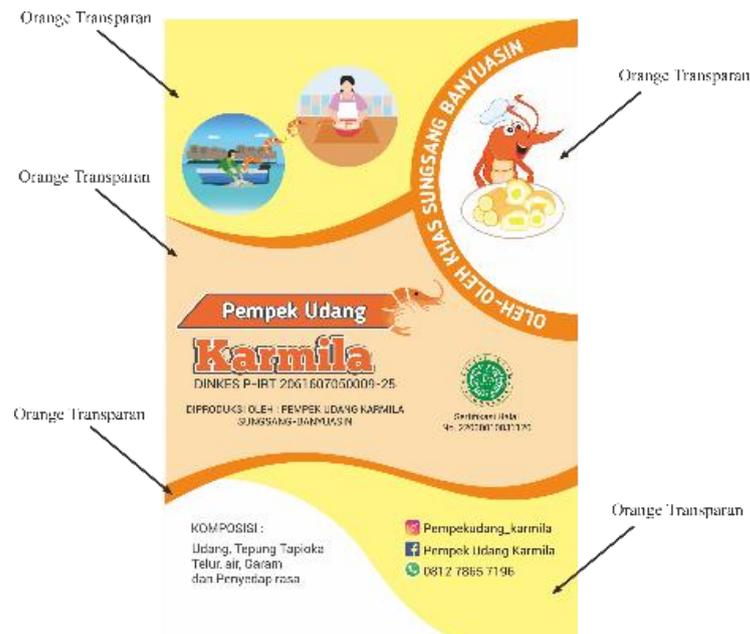


**Gambar 4.12 Penggunaan Warna Kemasan Pempek yang Sudah digoreng.**

b. Hasil warna untuk kemasan pempek yang belum digoreng

Penggunaan warna kuning dan *orange transparan* akan diterapkan pada desain kemasan pempek yang belum digoreng sebagai warna utama, warna tersebut diambil dari warna gambar udang dan gambar perut udang, warna putih diambil dari gigi udang dan topi udang yang

ada di Logo Pempek Udang Karmila. dibawah ini pada gambar 4.13 merupakan gambar penggunaan warna pada kemasan pempek yang belum digoreng.

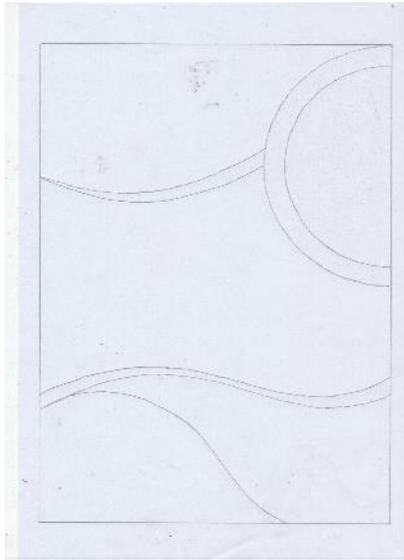


**Gambar 4.13 Penggunaan Warna Kemasan Pempek yang belum digoreng.**

## 4.2 Pembahasan

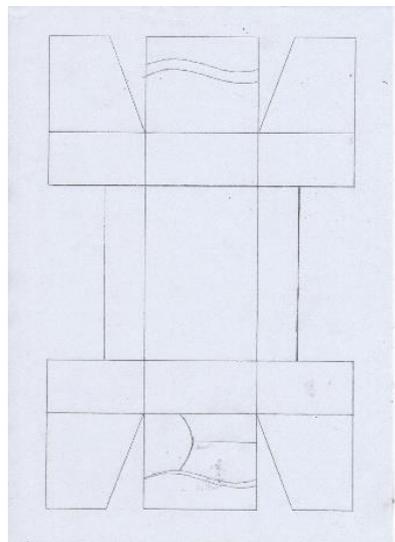
Berikut ini adalah tahapan penulis dalam merancang kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila)

1. Penulis menentukan *layout* dan ukuran dari kemasan kemudian membuat sketsa desain kemasan Pempek Udang Karmila yang sudah digoreng dan belum digoreng dengan menggunakan alat tulis dan kertas A4. Dibawah ini pada Gambar 4.14 merupakan sketsa Layout kemasan yang belum digoreng.



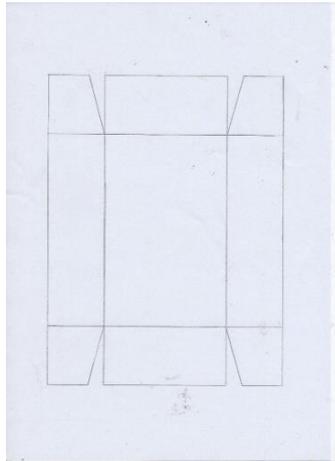
**Gambar 4.14 Sketsa *Layout* Kemasan yang belum digoreng**

Dibawah ini pada Gambar 4.15 merupakan Sketsa *Layout* Kemasan bagian luar yang sudah digoreng.



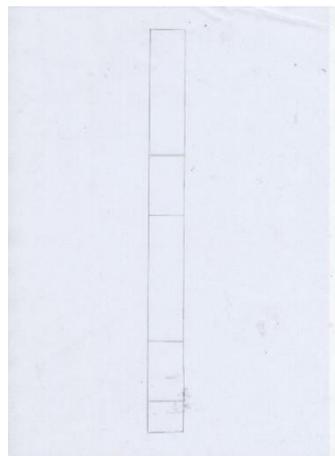
**Gambar 4.15 Sketsa *Layout* Kemasan Luar yang sudah digoreng**

Dibawah ini pada gambar 4.16 merupakan kemasan bagian dalam untuk kemasan Pempek Udang Karmila yang sudah digoreng.



**Gambar 4.16 Sketsa *Layout* Kemasan Luar yang sudah digoreng**

Dibawah ini pada gambar 4.17 merupakan pengikat/pengunci kemasan bagian luar untuk kemasan pempek Udang Karmila Yang sudah digoreng.



**Gambar 4.17 Sketsa *Layout* Pengunci Kemasan Luar yang sudah digoreng**

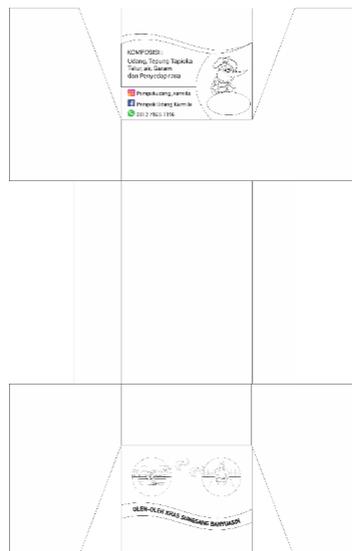
2. Setelah membuat sketsa kemasan, penulis kemudian membuat sketsa gambar perahu nelayan gambar pembuat pempek
3. Setelah membuat semua sketsa, selanjutnya penulis mengaplikasikannya ke dalam bentuk digital dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator* dan *CorelDraw 2020*.

Dibawah ini pada gambar 4.18 merupakan Layout kemasan Pempek yang belum digoreng yang berbentuk digital.



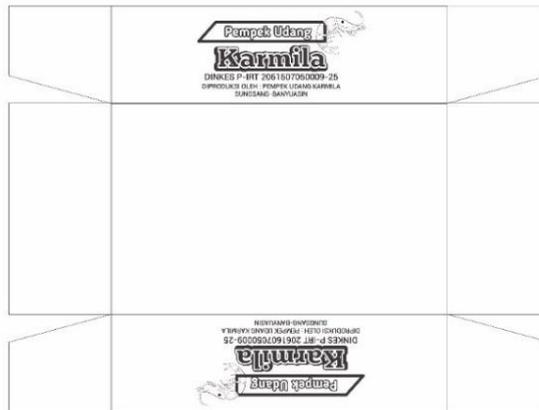
**Gambar 4.18 Sketsa *Layout* Kemasan Pempek Yang Belum Digoreng .**

Dibawah ini pada gambar 4.19 merupakan *layout* kemasan Pempek yang sudah digoreng yang berbentuk digital bagian luar.



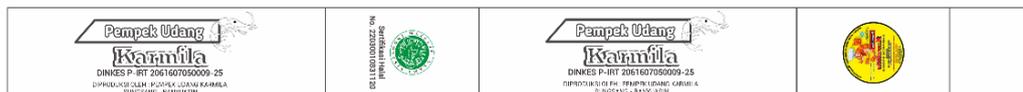
**Gambar 4.19 Sketsa *Layout* Kemasan Yang Sudah Digoreng Bagian Luar.**

Dibawah ini pada gambar 4.20 merupakan *layout* kemasan Pempek yang sudah digoreng yang berbentuk digital bagian dalam.



**Gambar 4.20 Sketsa *Layout* Kemasan Yang Sudah Digoreng Bagian Dalam.**

Dibawah ini pada gambar 4.21 merupakan *layout* pengunci kemasan Pempek yang sudah digoreng yang berbentuk digital.



**Gambar 4.21 Sketsa *Layout* pengunci Kemasan**

4. Selanjutnya penulis menambahkan warna sesuai dengan yang telah direncanakan.

Dibawah ini pada gambar 4.22 merupakan *layout* kemasan pempek belum digoreng yang sudah diwarnai.



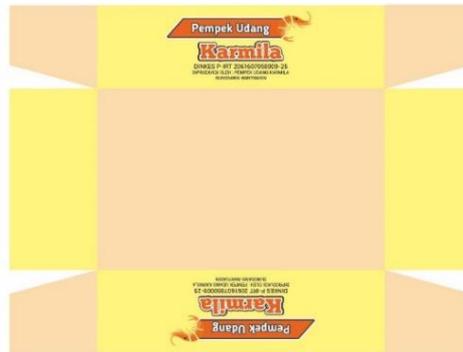
**Gambar 4.22** *Layout Kemasan Pempek Belum digoreng Yang Sudah Diwarnai.*

Dibawah ini pada gambar 4.23 merupakan *layout* kemasan pempek digoreng yang sudah diwarnai kemasan bagian luar.



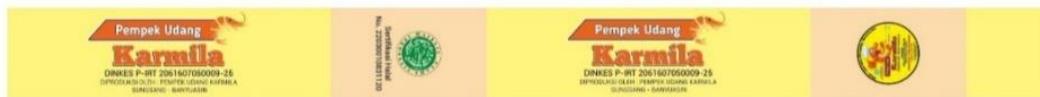
**Gambar 4.23** *Layout Kemasan Pempek digoreng Yang Sudah Diwarnai Bagian Luar.*

Dibawah ini pada gambar 4.24 merupakan *layout* kemasan pempek digoreng yang sudah diwarnai bagian dalam.



**Gambar 4.24 Layout Kemasan Pempek digoreng Yang Sudah Diwarnai Sisi Dalam.**

Dibawah ini pada gambar 4.25 merupakan *layout* pengunci kemasan pempek digoreng yang sudah diwarnai.



**Gambar 4.25 Layout Pengunci Kemasan Yang Sudah Diwarnai.**

5. Kemudian penulis membuat desain kemasan dari tampak depan yang mana telah ditambahkan warna font yang sesuai dengan rancangan awal.

Dibawah ini pada gambar 4.26 Yang merupakan kemasan pempek yang belum digoreng untuk sisi depan. Pada kemasan ini terdapat informasi nama usaha Pempek Udang Karmila, Logo Halal bersertifikat, tulisan Dinkes, Produksi, Komposisi, *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp*, Gambar perahu nelayan dan proses pembuatan pempek.



**Gambar 4.26 Kemasan Pempek yang Belum digoreng**

Dibawah ini pada gambar 4.27 merupakan kemasan pempek yang sudah digoreng untuk sisi depan, bagian luar. Pada kemasan ini terdapat informasi nama usaha Pempek Udang Karmila, tulisan Dinkes, Produksi, Komposisi, Kontak Instagram, Facebook, Whatsapp, Gambar Perahu Nelayan dan Proses pembuatan pempek.



**Gambar 4.27 Kemasan Pempek yang Sudah digoreng Sisi Depan.**

Dibawah ini pada gambar 4.28 merupakan kemasan pempek yang sudah digoreng untuk sisi kiri, bagian luar. Pada kemasan ini terdapat gambar Logo Bersertifikat Halal.



**Gambar 4.28 Kemasan Pempek yang Sudah digoreng Sisi Kiri.**

Dibawah ini pada gambar 4.29 merupakan kemasan pempek yang sudah digoreng untuk sisi kiri, bagian luar. Pada kemasan ini terdapat gambar Logo Pempek Udang Karmila.



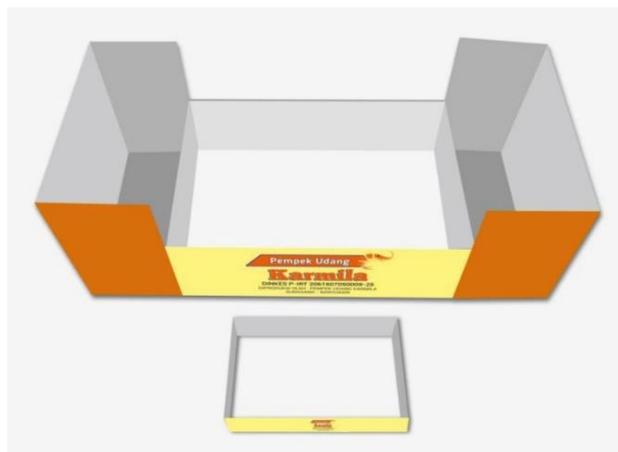
**Gambar 4.29 Kemasan Pempek yang Sudah digoreng Bagian Kanan.**

Dibawah ini pada gambar 4.30 merupakan kemasan pempek yang sudah digoreng bagian dalam yang terdapat tulisan Pempek Udang Karmila, Dinkes dan tulisan produksi.



**Gambar 4.30 Kemasan Pempek yang sudah digoreng Bagian dalam.**

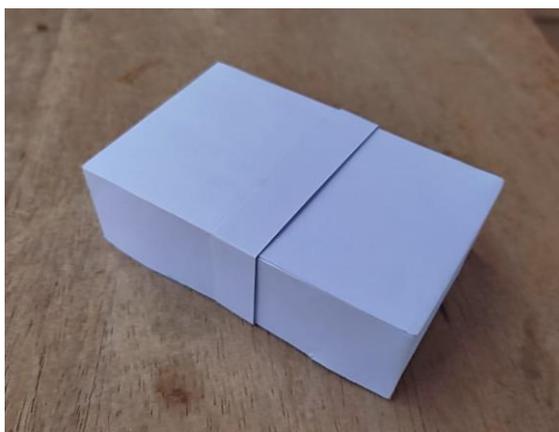
Dibawah ini pada gambar 4.31 merupakan kemasan pempek yang sudah digoreng bagian dalam dan bagian luar dalam posisi terbuka dan disampingnya merupakan pengunci kemasan.



**Gambar 4.31 Kemasan Pempek yang Sudah digoreng Posisi Terbuka**

### 4.3 Hasil Akhir

Setelah melakukan semua proses perancangan, kemasan pempek yang suda digoreng tidak langsung dicetak melainkan dilakukan percobaan menggunakan kertas yang memiliki ukuran yang lebih kecil dari desain awal agar bisa mengetahui bagian mana yang harus diperbaiki dan dibenahi agar dapat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sejak awal perancangan kemasan ini sedangkan untuk kemasan pempek yang belum digoreng langsung dicetak karena hanya berupa stiker. Dibawah ini pada gambar 4.32 merupakan *Prototype* kemasan pempek yang sudah digoreng.



**Gambar 4.32 *Prototype* Kemasan Pempek yang sudah digoreng.**

Setelah semua proses tersebut selesai barulah kemasan ini dapat dicetak menggunakan bahan *Konstruk* 260gram. Ini adalah gambar kemasan pempek yang sudah digoreng.

Seperti yang terlihat pada gambar 4.33, gambar 4.34, gambar4.35, gambar 4.36, gambar 4.37 adalah hasil akhir dari perancangan desain kemasan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.



**Gambar 4.33 Kemasan Pempek sudah digoreng pada bagian sisi kanan**



**Gambar 4.34 Kemasan Pempek Yang sudah digoreng posisi Terbuka**



**Gambar 4.35 Kemasan Pempek Sudah Digoreng Sisi Depan**



**Gambar 4.36 Kemasan Pempek yang Belum digoreng sisi kiri**



**Gambar 4.37 Kemasan Pempek Belum digoreng Sisi Depan**

Seperti yang terlihat pada gambar 4.38, gambar 4.39, gambar 4.40, gambar 4.41, adalah proses penawaran kemasan dari penulis kepada pemilik usaha Pempek Udang Karmila.



**Gambar 4.38 Pengecekan Kemasan oleh Pemilik Usaha Pempek**



**Gambar 4.39 Percobaan Pemakaian kemasan oleh Pemilik Usaha**



**Gambar 4.40 Proses Pengemasan Menggunakan Alat Vakum**



**Gambar 4.41 Foto Bersama Pemilik Usaha Pempek Udang  
Karmila**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah membuat perancangan kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) didapatkan kesimpulan berupa :

1. Pembuatan kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) ini dimaksudkan untuk menjadikan kemasan menjadi lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat dijadikan sebagai media promosi.
2. Desain Kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) ini terdapat desain yang menggambarkan mayoritas Desa Sungsang sebagai kampung Nelayan.
3. Kemasan Makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) yang sudah digoreng berbentuk persegi panjang mempunyai 2 sisi penutup yang bisa terbuka, memiliki 2 lapis kemasan bagian luar dan dalam dan juga pengikat sehingga kemasan aman dan dapat menarik perhatian orang-orang.
4. Kemasan Makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) yang belum digoreng memiliki bentuk persegi panjang dicetak stiker dan ditempelkan diplastik vakum.

#### **5.2 Saran**

Adapun beberapa saran yang dapat penulis berikan dalam merancang kemasan makanan olahan khas Desa Sungsang (Pempek Udang Karmila) :

1. Perlunya ide-ide yang baru dan kreatif dalam merancang suatu desain kemasan.
2. Dalam proses perancangan diperlukan kesabaran, ketelitian dan kecermatan serta melakukan evaluasi setelah proses perancangan agar desain yang dibuat dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.
3. Dalam pembuatan desain kemasan pendapat orang lain sangat diperlukan dalam proses mendesain kemasan agar bisa dijadikan sebagai bahan masukan dan juga acuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Susetyarsi, T. 2012. Kemasan dan Pelabelan pada Kemasan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian pada Produk Minuman *Mizone*. *JURNAL STIE SEMARANG*, 4, 19-28.
- Amarul, Sukirno, & Andari. 2018. Pemahaman Pentingnya Kemasan Terhadap Pelaku Usaha Berdasarkan Rentang Variasi Lama Usaha. *Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online)*, 2, 610-618.
- Sari, N. 2018. Pengembangan Ekonomi Kreatif Bidang Kuliner Khas Daerah Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 2, 51-60.
- W.S.M, N., Aditya, M. K., & R. Dewi, T. 2018. Pengembangan Produk Unggulan Berbahan Dasar Hasil Nelayan Desa Sungsang Iv, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. *Seminar Nasional pkm UNPAS*, 756\_762.
- Solihin, D., & Wibawanto, E. 2020, juni. Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pelanggan Dalam Memilih Klub Basket Satria Indonesia Tangerang Selatan. *Jurnal Pemasaran Kompetitif* , 3, 3036.
- Kembaren, Y. A., Kartono, g., & mesra. 2020. Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna. *Jurnal Seni Rupa*, 09, 122-126.
- Valentino, D. E. 2019. PENGANTAR TIPOGRAFI. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6, 152-173.
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1, 10-16.
- Setiadi, V. *The Empowerment Of Sustainable Design In Food Packaging As Designer Responsibilities*. 10.1088/1755-1315/106/1/012014.
- Virginia S. Setiadi. 2015. Daya Rarik Warna pada Rancangan-rancangan kemasan Makanan Lokal. *Jurnal Dimensi Rupa dan Desain FSRD Usakti*. 12(2). ISSN : 1693-6337.
- Santosa, Sigit. *Creative Advertising*. Elex Media Komputindo. Jakarta. 2013.
- Subhi, I. D., & Irfansyah, P. 2020. Rancang Bangun Sistem Aplikasi Absensi Dan Penilaian Prestasi Kerja Pada Remaja Center. *JRAMI (Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika)*, 01, 207-213.
- Efrianto. A Balai Pelestarian Nilai Budaya Sumatera Barat Jl. Raya Belimbing No. 16 A, Kuranji, Padang E-mail: efri\_bpsnt@yahoo.co.id (*Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya, Vol. 3 No. 2, November 201*).

- Rangkuti, F. 2009. Strategi Promosi Yang Kreatif Dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Pujiyanto. 2016. Desain Kemasan Produk Persuasif. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Susetyarsi. *Analisis Daya Tarik Sumber Iklan Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Produk Minuman Suplemen Merek Kuku Bima Ener-G! Di Kota Semarang*. Jurnal STIE Semarang. Vol. 6 No. 3. ISSN 2252-7826. 2014.
- Farida A. Studi Pustaka tentang Perkembangan Teknologi dan Peningkatan Kepatuhan Pajak : Apakah Berbanding Lurus ? 2019;6(2):6-8.



FORMULIR  
SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA

Kode Formulir :  
FM-PCT-BAAK-PSB-043

Institusi : POLTEK PALCOMTECH

Kepada Yth.  
Ka.Prodi Alfred Tenopono, S.kom., M.kom  
di tempat.

Palembang, 4 Maret 2021

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.	061180008	SUSI SUSANTI	3,54	6 (enam)	Pagi	082279081758
2.	061180047	DOKO PERMANA SAKTI	3,54	6 (enam)	Pagi	082279977113
3.						

\* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik :

Desain... Grafis... (Kemasan)

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

- Objek Penelitian
- Apa yang akan diteliti dari objek
- Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
- Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing : Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn

Menyetujui,  
Pembantu Direktur 1,

Mengetahui,  
Ka. Prodi D3 Dkv

Alfred Tenopono, S.kom., M.kom

Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

- Perancangan Desain Kemasan untuk Makanan Olahan Khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuwasin II, Kabupaten Banyuwasin. (Design Packing Product to typical Fooding Process of Sungsang Banyuwasin II District Village in Banyuwasin Regency)
- Perancangan Desain Kemasan untuk Makanan Olahan Khas Desa Sungsang, Kabupaten Banyuwasin. (Design Packing Product to typical Fooding Process of Sungsang Village in Banyuwasin Regency)

Diusulkan judul nomor : 2 (dua)

Pemohon,

Mahasiswa 1,

SUSI SUSANTI

Menyetujui,  
Pembimbing

Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn

Mahasiswa 2,

DOKO PERMANA SAKTI

Mengetahui,  
Ka. Prodi D3 Dkv

Alfred Tenopono, S.kom., M.kom

Mahasiswa 3,

Mengesahkan  
Pembantu Direktur 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

 Kode Formulir: FM-PCT-BAAK-P5B-046	<b>FORMULIR</b>	
	<b>KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR POLITEKNIK</b>	
	Institusi	: POLTEK PALCOMTECH
	Tahun Akademik	: 2021

NO	NPM	Nama	Prodi	Semester	No HP / Telp
1	061180008	Susi Susanti	D3 Desain Komunikasi Visual	6 (Enam)	082279081758
2	061180047	Doko Permana Sakti	D3 Desain Komunikasi Visual	6 (Enam)	082279977113
3					

Judul LTA :

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
	17-03-2021	2 hari	Menentukan/Mencari Judul LTA	<i>sp</i>
	19-03-2021	-	Revisi Judul LTA	<i>sp</i>
	24-03-2021	7 hari	Penjelasan & Proses Membuat Bab 1	<i>sp</i>
	31-03-2021	-	Pengajuan Proposal LTA ke Dosen Pembimbing	<i>sp</i>
	07-04-2021	7 hari	Revisi Bab 1 & Penjelasan Proses Bab 2	<i>sp</i>
	10-04-2021	-	Pengajuan Proposal LTA ke Dosen Pembimbing	<i>sp</i>
	12-04-2021	2 minggu	Revisi Bab 2 & Penjelasan Singkat Proses Bab 3 Melalui Chat Group Whatsapp	<i>sp</i>
	28-04-2021	5 hari	Penjelasan & Revisi Bab 2, 3 dan 4	<i>sp</i>
	03-05-2021	-	Approve Mahasiswa untuk Sidang Proposal LTA dari Dosen Pembimbing	<i>sp</i>
	11-05-2021	1 minggu	Pengajuan Proposal LTA ke Dosen Pembimbing	<i>sp</i>
	17-05-2021	2 minggu	Revisi dan Penyelesaian Proposal LTA ke Dosen Pembimbing . Pembahasan Persiapan Ujian Proposal	<i>sp</i>
	30-06-2021	6 hari	Rekapitulasi Mahasiswa Pengumpulan Form Revisi Proposal LTA	<i>sp</i>

	07-07-2021	-	Pembahasan Karya Pameran LTA	<i>sp</i>
	06-07-2021	--	Pengecekan Mahasiswa dalam Pengumpulan Form Revisi Proposal LTA	<i>sp</i>

Palembang, 21 Juli 2021  
Dosen Pembimbing

*sp*

Sonde Martadireja, S.pd., Msn.



FORMULIR  
SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA

Kode Formulir :  
FM-PCT-BAAK-PSB-043

Institusi : POLTEK PALCOMTECH

Kepada Yth.  
Ka.Prodi Alfred Tenopono, S.kom., M.kom  
di tempat.

Palembang, 4 Maret 2021

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.	061180008	SUSI SUSANTI	3,54	6 (enam)	Pagi	082279081758
2.	061180047	DOKO PERMANA SAKTI	3,54	6 (enam)	Pagi	082279977113
3.						

\* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik :

Desain... Grafis... (Kemasan)

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

- Objek Penelitian
- Apa yang akan diteliti dari objek
- Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
- Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing : Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn

Menyetujui,  
Pembantu Direktur 1,

Mengetahui,  
Ka. Prodi D3 Dkv

Alfred Tenopono, S.kom., M.kom

Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

- Perancangan Desain Kemasan untuk Makanan Olahan Khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuwasin II, Kabupaten Banyuwasin. (Design Packing Product to typical Fooding Process of Sungsang Banyuwasin II District Village in Banyuwasin Regency)
- Perancangan Desain Kemasan untuk Makanan Olahan Khas Desa Sungsang, Kabupaten Banyuwasin. (Design Packing Product to typical Fooding Process of Sungsang Village in Banyuwasin Regency)

Diusulkan judul nomor : 2 (dua)

Pemohon,

Mahasiswa 1,

SUSI SUSANTI

Menyetujui,  
Pembimbing

Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn

Mahasiswa 2,

DOKO PERMANA SAKTI

Mengetahui,  
Ka. Prodi D3 Dkv

Alfred Tenopono, S.kom., M.kom

Mahasiswa 3,

Mengesahkan  
Pembantu Direktur 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

	<b>FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL POLTEK</b>
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-127	Institusi : POLTEK PALCOMTECH

**Revisi Ujian Proposal LTA  
Mahasiswa Politeknik PalComTech**

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual  
Tanggal Pelaksanaan : 31 Mei 2021

Judul Proposal LTA : Perancangan Desain Kemasan Untuk Makanan Olahan Khas Desa  
Sungsang, Kabupaten Banyuasin

No	NPM	Nama	Semester
1	061180008	Susi Susanti	6
2	061180047	Doko Permana Sakti	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Periksa dan perbaiki penulisan dan pengetikan	Benedictus Effendi	
1.	Latar belakang - Perkuat argumen dengan dukungan data yg sudah dikumpulkan (observasi, wawancara maupun penelitian terdahulu) - Berikan gambaran langkah2 apa yg sudah dilakukan dari penelitian terdahulu yg terkait olahan makanan di sungsang tsb	Eka Prasetya Adhy Sugara	
2.	Landasan teori - Metode yg digunakan terdiri dari metode pengumpulan data (observasi, wawancara) dan metode perancangan kemasan (carilah dari penelitian terdahulu) - Masukkan penelitian terdahulu yang menggunakan metode perancangan sebagai rujukan metode perancangan di penelitian ini		
3.	Metode penelitian - Urutkan tahapan atau langkah2 yg akan dilakukan penulis sesuai dengan metode perancangan pada bah 2		
4.	Daftar pustaka - Gunakan mendeley		

	<b>FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL POLTEK</b>
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-127	Institusi : POLTEK PALCOMTECH
Dosen Pembimbing	Sonde Martadireja, S.pd., M.Sn.
	

Perubahan Judul LTA : Perancangan Desain Kemasan untuk Makanan Olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin (*Design Packing Product to Typical Fooding Process of Sungsang Village in Banyuasin Regency*).

Palembang, 31 Mei 2021  
Ketua Program Studi,

  
Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.

\*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

	<b>FORMULIR</b> <b>REVISI UJIAN LTA POLTEK</b>
	Kode Formulir <b>FM-PCT-BAAK-PSB-055</b>

**Revisi Ujian LTA**  
**Mahasiswa Politeknik PalComTech**

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual  
 Topik LTA : Desain Grafis (Kemasan)  
 Ujian ke- : I (Satu)  
 Tanggal Pelaksanaan : 07 Juli 2021

Judul LTA : Perancangan Desain Kemasan Untuk Makanan Olahan Khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin.

No	NPM	Nama	Semester
1	061180008	Susi Susanti	VI (Enam)
2	061180047	Doko Permana Sakti	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal .....

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Periksa dan perbaiki penulisan dan pengetikan. Dirapikan.	Benedictus Effendi	
1. 2. 3. 4.	Perumusan masalah - Jadikan satu saja agar sinkron dengan tujuan dan metode Tinjauan pustaka - Belum ada penjelasan teori tentang metode perancangan yg digunakan (metode chuck groth) Metode penelitian - Metode QFD jika memang tidak digunakan sebaiknya dihilangkan - Metode perancangan menggunakan metode Groth Hasil dan Pembahasan - Hasil harus sinkron dengan tahapan pada metode perancangan - Tambahkan pembahasan.	Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.	
	Dosen Pembimbing	Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.	

	<b>FORMULIR</b> <b>REVISI UJIAN LTA POLTEK</b>
	Kode Formulir <b>FM-PCT-BAAK-PSB-055</b>

Palembang, 07 Agustus 2021  
 Ketua Program Studi,



Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.



## PEMPEK UDANG KARMILA

Jl. Marga Sungsang Lrg Malaya Rt.003, Rw.001 Kel Banyuasin, Kec. Banyuasin II,  
Kab. Banyuasin.

Hal : Surat Balasan Penelitian Tugas Akhir  
Kepada : Yth. Benectus Effendi, S.T., M.T.  
Ketua STMIK-POLITEKNIK PalComTech  
Palembang

*Dengan Hormat,*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Karmila

Jabatan : Pemilik Toko

Berdasarkan surat Permohonan Penelitian Tugas Akhir pada Mahasiswa :

No	Nama	NPM	Semester	Prodi
1	Susi Susanti	061180008	6 (Enam)	D3 Desain Komunikasi Visual
2	Doko Permana Sakti	061180047	6 (Enam)	D3 Desain Komunikasi Visual

Telah kami setuju untuk melakukan penelitian di Pempek Udang Karmila dengan permasalahan dan judul :

Perancangan Desain Kemasan untuk Makanan Olahan khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin. (Design Packing Product to typical fooding process of Sungsang Banyuasin II, District Village in Banyuasin Regency).

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih.

Palembang, 07 Juli 2021

Owner Pempek Udang Karmila



## SURAT PERNYATAAN UJIAN LTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Doko Permana Sakti  
Tempat/Tanggal Lahir : LANGKAP MUBA, 20 Mei 1996  
Prodi : D3 Desain Komunikasi Visual  
NPM : 061180047  
Semester : 6 (Enam)  
No.Telp/Hp : 085609820151  
Alamat : Dusun 01 RT 01/RW 01, Desa Langkap, Kec. Babat Supat

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. LTA ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan LTA berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam 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 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 LTA adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari LTA 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, Rabu. 21 Juli 2021

Yang menyatakan,



Doko Permana Sakti

## SURAT PERNYATAAN UJIAN LTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Susi Susanti  
Tempat/Tanggal Lahir : Sungai Lengkap, 16 Juli 1993  
Prodi : D3 Desain Komunikasi Visual  
NPM : 061180008  
Semester : 6 (Enam)  
No.Telp/Hp : 082279081758  
Alamat : Jl. Tanjung Api-api Parit 3 Sei Lengkap, Rt 003, Rw 004,  
Kec. Banyuasin II, Kab. Banyuasin.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. LTA ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan LTA berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam 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 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 LTA adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari LTA 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 21, Juli 2021

Yang menyatakan,

