

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KEMASAN KEMPLANG TUNU



Diajukan Oleh:

- 1. PAKU AJI/061180010**
- 2. DENDI PURBA/061180025**

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

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KEMASAN KEMPLANG TUNU



Diajukan Oleh:

- 1. PAKU AJI/061180010**
- 2. DENDI PURBA/061180025**

**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. PAKU AJI / 061180010
2. DENDI PURBA / 061180025

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERANCANGAN KEMASAN KEMPLANG
TUNU

Tanggal : 7 Agustus 2021

Pembimbing

Mengetahui,

Direktur

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0208058801

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

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. PAKU AJI / 061180010
2. DENDI PURBA / 061180025
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : PERANCANGAN KEMASAN KEMPLANG
TUNU

Tanggal : 7 Agustus 2021

Tanggal : 7 Agustus 2021

Penguji 1

Penguji 2

Mahmud, S.Kom., M.Kom.

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

NIDN : 0229128602

NIDN : 0204038903

Menyetujui,

Direktur

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

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“Jika kamu ingin bisa mengatur orang lain, aturlah dulu dirimu sendiri”

(Abu Bakar)

“Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow”

(Albert Einstein)

Kupersembahkan Kepada :

- Allah SWT
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudariku tersayang
- Bapak Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn. atas bimbingannya
- Para pendidik yang kuhormati
- Teman-teman seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia, dan izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan tugas akhir ini berjudul “PERANCANGAN KEMASAN KEMPLANG TUNU”. Laporan ini dibuat sebagai syarat untuk memenuhi pencapaian gelar Ahli Madya.

Adapun selama penulisan laporan ini penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak, yaitu kepada:

- Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani
- Kedua orang tua dan saudara-saudari kami yang telah memberikan doa dan dukungan
- Dosen Pembimbing LTA, Bapak Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.
- Ibu Sri Astuti selaku pemilik dari Kemplang TIA yang telah bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian ditempatnya.
- Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan bahwa Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga membutuhkan

banyak kritik dan saran yang membangun agar dapat menghasilkan sesuatu yang lebih baik lagi. Terima Kasih.

Palembang, 7 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi

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 Bagi Mahasiswa	3
1.4.2 Manfaat Bagi Akademik	3
1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat	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. Simpulan dan Saran	4
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Kemasan	5
2.1.2 Desain	5
2.1.3 Media	5
2.1.3.1 Media Lini Atas	6
2.1.3.2 Media Lini Bawah	7
2.1.4 Media Promosi	8
2.1.5 Tipografi	9
2.1.6 Warna	10
2.1.6.1 Warna Monokromatik	11
2.1.7 <i>Layout</i>	12
2.2 Penelitian Terdahulu	13

2.3 Kerangka Penelitian	15
-------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian	16
-----------------------------	----

3.2 Jenis Data	16
----------------------	----

3.2.1 Data Primer	16
-------------------------	----

3.2.1.1 Observasi	16
-------------------------	----

3.2.1.2 Wawancara	19
-------------------------	----

3.2.2 Data sekunder	21
---------------------------	----

3.2.2.1 Studi Pustaka	21
-----------------------------	----

3.3 Teknik Perancangan	21
------------------------------	----

3.3.1 Konsep Visual	22
---------------------------	----

3.3.1.1 Konsep Kemasan	22
------------------------------	----

3.3.1.2 Ilustrasi (Foto/Gambar)	22
---------------------------------------	----

3.3.1.3 Slogan	23
----------------------	----

3.3.2 Konsep Huruf	23
--------------------------	----

3.3.2.1 Huruf <i>Firestarter</i>	24
--	----

3.3.2.2 Huruf <i>The Fuego Team</i>	24
---	----

3.3.2.3 Huruf <i>Della Respira</i>	25
--	----

3.3.2.4 Huruf <i>Oswald</i>	26
-----------------------------------	----

3.3.3 Konsep Warna	27
--------------------------	----

3.4 Ruang Lingkup Penelitian	28
------------------------------------	----

3.5 Alat dan Bahan	28
--------------------------	----

3.5.1 Alat	29
3.5.1.1 Alat Tulis	29
3.5.1.2 Laptop	29
3.5.1.3 <i>Software Adobe Illustrator</i>	29
3.5.2 Bahan	29
3.6 Tahapan Pengerjaan	30
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Analisis	37
4.2 Analisis Visual	38
4.2.1 Sketsa Ukuran Kemasan	38
4.2.2 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan	39
4.3 Analisis Huruf	40
4.4 Analisis Warna	43
4.5 Perancangan	45
4.6 Hasil dan Pembahasan	52
4.6.1 Hasil Kuesioner.....	57
BAB V	PENUTUP
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	xvii
HALAMAN LAMPIRAN	xix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media Lini Atas Berupa Poster	7
Gambar 2.2 Contoh Media Lini Bawah Berupa Kalender	8
Gambar 2.4 warna Monokromatik	11
Gambar 3.1 Tempat Pengolahan Kemplang Tunu	17
Gambar 3.2 Kemplang Tunu Sebelum Dikukus	17
Gambar 3.3 Kemplang Tunu Yang Dikeringkan	18
Gambar 3.4 Kemplang Tunu Yang Siap Dipanggang	18
Gambar 3.5 Kemplang Tunu Yang Telah Dikemas.....	19
Gambar 3.6 Proses Wawancara Bersama Pemilik Kemplang TIA.....	20
Gambar 3.7 Contoh Huruf <i>Firestarter</i>	24
Gambar 3.8 Contoh Huruf <i>The Fuego Team</i>	25
Gambar 3.9 Contoh Huruf <i>Della Respira</i>	26
Gambar 3.10 Contoh Huruf <i>Oswald</i>	27
Gambar 3.11 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan	33
Gambar 3.12 Sketsa Kemasan Tampak Depan	34
Gambar 3.13 Kemasan Tampak Depan	35
Gambar 3.14 <i>Prototype</i> Kemasan Kemplang Tunu	36
Gambar 4.1 Sketsa Ukuran Kemasan.....	39
Gambar 4.2 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan	40

Gambar 4.3 Hasil Huruf <i>Firestarter</i>	41
Gambar 4.4 Hasil Huruf <i>The Fuego Team</i>	41
Gambar 4.5 Hasil Huruf <i>Della Respira</i>	42
Gambar 4.6 Hasil Huruf <i>Oswald</i>	42
Gambar 4.7 Hasil Huruf <i>Oswald</i>	43
Gambar 4.8 Warna Monokromatik Coklat	44
Gambar 4.9 Penggunaan Warna Hitam Pada Doodle	45
Gambar 4.10 Sketsa <i>Layout</i> Kemasan	46
Gambar 4.11 Sketsa <i>Doodle</i> Pada Kemasan	46
Gambar 4.12 <i>Layout</i> Kemasan Dalam Bentuk Digital	47
Gambar 4.13 <i>Layout</i> Kemasan Yang Diwarnai	48
Gambar 4.14 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Depan	49
Gambar 4.15 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Belakang	50
Gambar 4.16 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Samping	51
Gambar 4.17 Bagian Atas Kemasan	52
Gambar 4.18 <i>Prototype</i> Kemasan Kemplang Tunu Ukuran Kecil	53
Gambar 4.19 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Depan	54
Gambar 4.20 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Belakang	55
Gambar 4.21 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Samping	56
Gambar 4.22 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Atas	57
Gambar 4.24 Data Pengisi Kuesioner	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (*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

PAKU AJI, DENDI PURBA. *Kemplang Tunu Packaging Design*

Packaging is the outer side of a product that have a function to protect the product in order to prevent a damage when the product recieved by the cutomer. Packaging also have an important role when in comes to promoting a product so that the product can be well known by people and make them interest to buy when the see it. Kemplang Tunu is one of the typical food from PALEMBANG CITY which is made from river fish/sea fish which then mashed, added with sago, flour, salt and flavoring. this food usually served with a sauce that made from a chilli, red onion, sugar and salt. This food can be found in the offside of the road or in the typical gift shop in Palembang. one of the production place of kemplang tunu in Palembang is Kemplang TIA that located in A Yani Street, Manggis Hallway RT.17 RW.01 No.41. in this place, the package of kemplang tunu is still too simple that made of plastic which is tied by rope on the top of it, this thing make kemplang tunu hard to be promoted. This research purpose is to improve the quality of kemplang tunu packaging so that can be a good media to promoting this product in order to be well known by people. the method that used in collecting datas for this research includes interviews, observation, and literature studies. the design method that used is Chuck Groth design method. The design result will be a package that have a shape of rectangular prism which have a handle on top of it. Through this packaging design, it is hoped that this Kemplang Tunu can be better known to the public and has the characteristics of the packaging

Keywords: Design, Promotion, Packaging, Kemplang Tunu, Palembang

ABSTRAK

PAKU AJI, DENDI PURBA. Perancangan Kemasan Kemplang Tunu.

Kemasan merupakan bagian terluar dari suatu produk yang memiliki fungsi sebagai pelindung produk agar tidak mengalami kerusakan pada saat diterima oleh konsumen. Kemasan juga memiliki peran penting dalam mempromosikan suatu produk agar produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat dan membuat orang-orang yang melihatnya tertarik untuk membelinya. Kemplang Tunu merupakan salah satu makanan khas Kota Palembang yang terbuat dari ikan sungai / ikan laut yang kemudian dihaluskan, ditambah sagu, tepung, garam dan penyedap rasa. Makanan ini biasanya disajikan bersamaan dengan sausnya yang terbuat dari cabai, bawang merah, gula dan garam. Makanan ini dapat dijumpai dipinggir jalan ataupun di toko oleh-oleh khas kota Palembang. Salah satu tempat produksi kemplang tunu yang ada di kota Palembang adalah Kemplang TIA, yang berlokasi di jalan A Yani Lr. Manggis RT.17 RW.01 No.41. Di Tempat ini, kemasan dari kemplang tunu ini masih sangat sederhana yaitu hanya menggunakan plastik polos yang di ikat dengan tali sehingga membuat produk ini sulit untuk dipromosikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas kemasan agar dapat menjadi media promosi yang baik sehingga dapat lebih mudah dikenal oleh masyarakat. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk perancangan kemasan ini meliputi wawancara, observasi, dan studi pustaka. Metode Perancangan yang digunakan adalah metode perancangan *Chuck Groth*. Hasil desain kemasan yang dibuat berupa kemasan yang berbentuk prisma segiempat yang diberikan pegangan di atasnya. Melalui desain kemasan yang dibuat ini diharapkan dapat membuat Kemplang Tunu ini bisa lebih dikenal masyarakat dan memiliki ciri khas dari kemasan tersebut.

Kata Kunci : Desain, Promosi, Kemasan, Kemplang Tunu, Palembang

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemasan merupakan bagian terluar dari sebuah produk yang memiliki fungsi sebagai pelindung agar produk tidak mengalami kerusakan pada saat diterima oleh konsumen. Kemasan juga merupakan unsur penting dalam mempromosikan suatu produk agar konsumen memiliki keinginan untuk membeli produk tersebut. Menurut Klimchuk dan Krasovec dalam Tunky dan Kohardinata (2016: 578) Istilah “kemasan” sendiri merujuk pada benda suatu objek. Kata “kemasan” mengacu pada objek fisik itu sendiri. Material kemasan bisa berupa kertas, plastik, kaca, tekstil, logam, dan sebagainya.

Menurut Kotler dan Amstrong (2012: 346) proses kemasan melibatkan kegiatan mendesain dan memproduksi, fungsi utama dari kemasan sendiri adalah untuk melindungi produk agar terjaga kualitasnya jadi perancangan kemasan adalah sebuah proses perencanaan, pembuatan atau pengembangan wadah atau bungkus dari sebuah produk yang telah ada dan berfungsi untuk melindungi produk agar kualitasnya dapat terjaga.

Produk yang menarik biasanya bisa dilihat dari kemasannya, biasanya konsumen akan cenderung memilih produk makanan dengan kemasan menarik, dibandingkan dengan produk yang kemasannya polos atau sederhana dan tidak menarik. Bahkan dengan produk yang sama, namun menggunakan kemasan yang

berbeda dapat mempengaruhi minat pembelian pada konsumen. Contohnya pengemasan oleh-oleh disetiap kota biasanya dikemas semenarik mungkin agar bisa menarik minat konsumen. Kota Palembang memiliki oleh-oleh khas tersendiri seperti pempek, tekwan, model, celimpungan dan kemplang tunu. Kemplang tunu terbuat dari ikan sungai / ikan laut seperti tenggiri, gabus, sarden atau ikan sungai kecil yang dihaluskan, ditambah sagu, tepung, garam dan penyedap rasa. Sedangkan sausnya terdiri dari cabai, bawang merah gula dan garam.

Tahap pertama pembuatan kemplang tunu adalah dengan membuat kemplang tunu mentah. Sebelum dipanggang kemplang tunu mentah dijemur terlebih dahulu agar tidak bantet. Proses pemanggangan cukup mudah, dengan menggunakan penjepit, kemplang tunu mentah di bolak-balik di atas arang sampai mengembang. Selanjutnya dimasukkan kedalam kantong plastik siap untuk dipasarkan. Bahan baku pembuatan kemplang tunu banyak tersedia di pasar tradisional, sehingga untuk memproduksi kemplang tunu tidak mengalami kesulitan. Berdasarkan penelitian Terttiaavini et al (2019: 66) Bentuk dan tampilan kemasan dari kemplang tunu ini sangat sederhana, yaitu hanya dimasukkan kedalam kantong putih yang ujungnya diikat dengan tali plastik. Kemasan juga tidak memiliki label sehingga nilai jualnya rendah. Makanan ini biasanya dijual dipinggir jalan, di toko oleh-oleh khas Palembang dan biasanya pengemasannya hanya menggunakan bungkus plastik saja. Penggunaan bungkus plastik pada kemasan kemplang tunu ini memiliki resiko berupa rusaknya kemplang pada saat pengiriman ataupun pada saat pengambilan kemplang

dengan kendaraan. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis ingin mengangkat judul Perancangan Kemasan Kemplang Tunu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang kemasan Kemplang Tunu?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah memperbaiki kualitas kemasan agar dapat menjadi media promosi yang baik sehingga dapat lebih mudah dikenal oleh masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang akan dirasakan oleh beberapa pihak seperti bagi mahasiswa, maupun akademik.

1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan mampu menambah pengetahuan dan keterampilan dalam komunikasi visual serta mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama belajar di Politeknik PalComTech.

1.4.2 Manfaat Bagi Akademik

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya dan menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.

1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat lebih mengenal dan tertarik mengenai kemplang tunu sebagai salah satu makanan khas kota Palembang.

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

1.5.3 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.

1.5.4 Bab IV. Hasil dan Pembahasan

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Kemasan

Menurut Rahastine (2018: 72), Kemasan adalah suatu hal yang dapat membangun ekuitas merk dan penjualan, juga diartikan sebagai *“packaging involves designing and producing the container or wrapper for a product”* yang artinya adalah proses kemasan melibatkan kegiatan mendesain dan memproduksi, fungsi utama dari kemasan sendiri yaitu untuk melindungi produk agar produk tetap terjaga kualitasnya. Pengemasan menurut Rangkuti (2010: 132) adalah aktifitas merancang dan memproduksi kemasan atau pembungkus untuk produk. Namun, sekarang kemasan menjadi faktor yang cukup penting sebagai alat pemasaran.

Penulis mengambil kesimpulan kemasan adalah proses mendesain dan memproduksi sebuah pembungkus dari suatu produk yang berfungsi untuk melindungi kualitas produk dan menjadi alat pemasaran.

2.1.2 Desain

Menurut Anindita (2016: 3) desain adalah suatu perancangan yang melibatkan kreativitas manusia yang bertujuan membuat suatu benda, sistem, dan sejenisnya yang memiliki manfaat bagi umat manusia. Menurut Soewito

(2013: 221) desain adalah totalitas fitur yang mempengaruhi tampilan rasa dan fungsi produk berdasarkan kebutuhan pelanggan.

Penulis menyimpulkan bahwa desain merupakan sebuah proses pemecahan masalah dalam pembuatan karya agar sesuai dengan fungsi dan tujuan pembuatan suatu karya tanpa menghilangkan unsur seni di dalamnya.

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 Poster

(Sumber : https://www.canva.com/id_id/contoh/EAD6OzGhI54-poster-viruscorona-panduan-karantina-diri-biru-dan-hijau/)

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 Kalender

(Sumber: <https://kumparan.com/berita-update/kalender-2021-beserta-hari-libur-nasionalnya-1uNpHIXwRC7>)

2.1.4 Media Promosi

Media promosi menurut Fitriyanti (2016: 3) dapat diartikan sebagai suatu perantara atau penghubung dari produsen untuk mempengaruhi konsumen agar konsumen membeli produk atau jasa yang ditawarkan. Menurut Cahyanti (2015: 114) promosi pada hakekatnya adalah suatu komunikasi pemasaran, artinya aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi atau membujuk, dan atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang

bersangkutan. Menurut Widhiarso dan Sukadi (2013: 1) kegiatan promosi merupakan salah satu kegiatan pemasaran yang penting untuk menentukan keberhasilan suatu produk atau jasa dalam memperkenalkan produk atau jasa tersebut dan menanamkan *awareness* kepada masyarakat luas, khususnya kepada target *audience* yang dituju.

Menurut Kasmir dalam Rompis (2017: 3080) menyatakan promosi merupakan sarana yang paling ampuh untuk menarik dan mempertahankan konsumen. Dengan adanya promosi maka konsumen akan mengenal produk atau jasa yang ditawarkan maka mereka akan senantiasa membeli dan menggunakan produk dan jasa perusahaan tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media promosi merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan suatu produk, karena dengan adanya promosi maka produk tersebut akan semakin dikenal luas oleh masyarakat.

2.1.5 Tipografi

Menurut Sihombing dalam Azhari (2017: 501), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu seni suatu pengetahuan mengenai huruf. Menurut Rustan dalam Santosa (2016: 43), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari dan berkenaan dengan huruf. Tipografi dalam desain komunikasi visual berperan mengolah huruf-huruf pada karya desain agar dapat membantu memaksimalkan pemahaman pesan dan menjadi daya tarik dalam desain. Menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah seni memilih dan

menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersil.

Penulis mengambil kesimpulan tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang memilih dan menata huruf pada suatu bidang tertentu untuk menciptakan unsur keindahan dalam suatu karya. Tujuan lain dari tipografi adalah untuk menciptakan kenyamanan terhadap pembaca dalam melihat ataupun membaca sebuah karya baik dari jarak dekat maupun jarak jauh, sehingga apa yang dimaksud dalam tulisan dapat tersampaikan dengan baik.

2.1.6 Warna

Menurut Wong dalam Azhari (2017: 501), warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sedangkan menurut Kusrianto dalam Santosa (2016: 43) warna memiliki sifat dan pengaruh terhadap psikologi yang berbeda, tergantung dari jenis warna tersebut atau yang dikenal dengan psikologi warna.

Warna juga dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori. Menurut Krause dalam Putra (2011: 25-30) terdapat beberapa kelompok warna-warna harmoni yang dapat digunakan sebagai panduan untuk mengkombinasikan warna-warna pada sebuah karya desain komunikasi visual, antara lain:

2.1.6.1 Warna Monokromatik

Menurut Monica (2011: 1088) “warna monokromatik adalah beberapa tingkatan gradasi warna dari satu warna ke putih (*tints*) atau ke hitam (*shades*)”. Warna Monokromatik merupakan satu warna *Hue* yang dikombinasikan dengan gelap terang. Kombinasi ini juga dapat diciptakan dengan menggunakan kurang atau pun lebihnya *saturation*. Kombinasi warna ini sangat sederhana dan mudah diterima mata.



Gambar 2.3 Warna Monokromatik

(Sumber: <https://dauky.co.id/blogs/fashion-update/the-real-monochromatic-colors>)

Penulis mengambil kesimpulan warna merupakan unsur penting dalam desain karena warna dapat mempengaruhi psikologis seseorang dan memberikan kesan terhadap keseluruhan gambar atau grafis, Penggunaan warna perlu disusun dan ditata dengan tepat sehingga dapat menimbulkan kesan dan suasana serta dapat memberikan dampak psikologis terhadap orang yang melihat.

2.1.7 Layout

Menurut Amborse dalam Yuniarti (2015: 1233) *layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Menurut Sumayang dalam Kalangi (2016: 326), tata letak atau *layout* adalah merupakan tatanan secara fisik dari suatu kerja beserta peralatan dan perlengkapan yang mengacu pada produksi dan merupakan pengaturan letak dari sumber yang digunakan dalam proses produksi yang akan mengatur arus material, produktifitas dan hubungan antara manusia.

Penulis menyimpulkan bahwa *layout* adalah tata letak elemen - elemen desain pada media tertentu, untuk menghasilkan karya yang bernilai estetika. *Layout* meliputi penyusunan unsur-unsur grafis, pembagian tempat suatu halaman, ruang kosong, jarak spasi, tata letak teks, grafis, elemen visual, dan penekanan pada suatu bagian tertentu. Tujuan utama *layout* adalah untuk menghasilkan desain yang berkualitas, menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif, dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan referensi penulis mendapatkan referensi dari berbagai penelitian terdahulu untuk memperkuat karya ilmiah penulis.

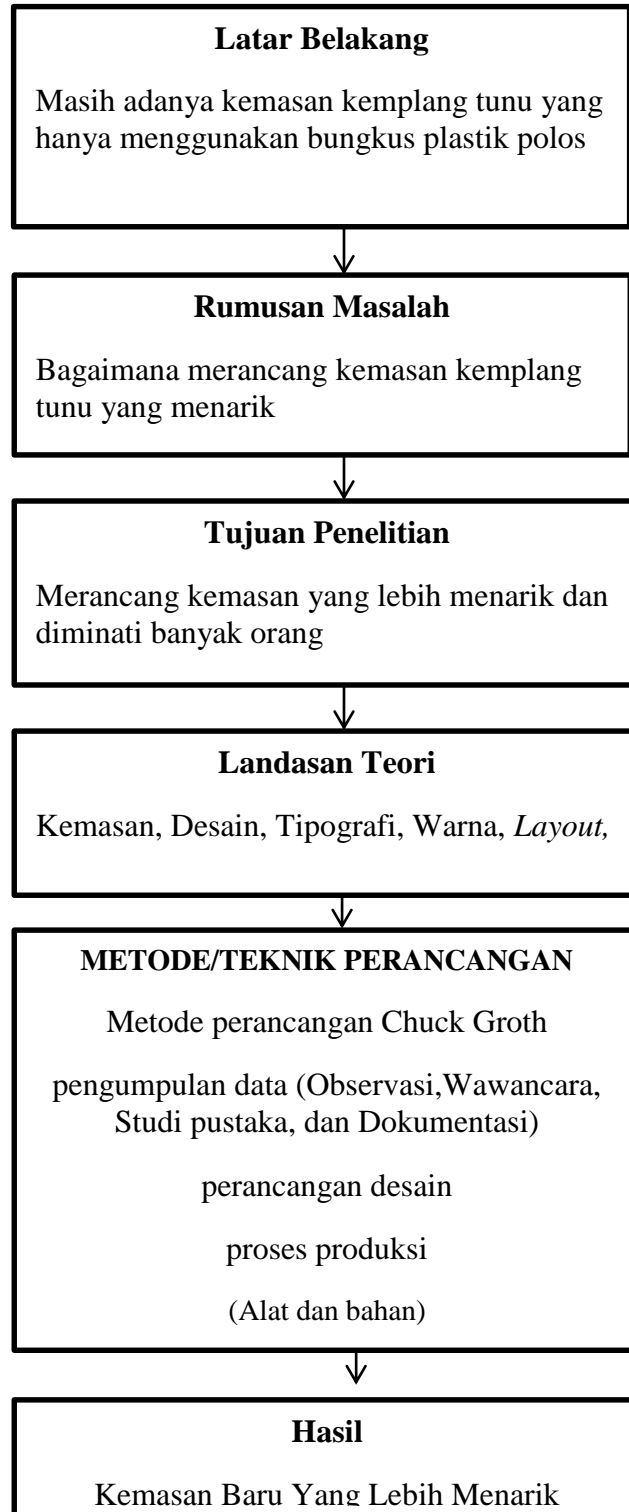
2.2.1 Tabel Penelitian

No.	Nama Penelitian	Nama Jurnal	Judul Penelitian	Hasil
1.	Terttiaavini, Luis Marnisah, Yosef Yulius, Tedy Setiawan Saputra	JURNAL ABDIMAS MANDIRI VOLUME 3 No.1 JUNI 2019	Pengembangan Kewirausahaan “Kemplang Tunu” Sebagai Produk Cemilan Khas Kota Palembang	Jurnal ini membahas cara tentang bagaimana mengembangkan kualitas dan brand kemplang tunu sebagai makanan khas kota Palembang
2.	Yusep Senjani, Hilmi Aulawi	Jurnal Kalibrasi Sekolah Tinggi Teknologi Garut	Perancangan Kemasan Kerupuk Rengginang	Jurnal ini membahas bagaimana kepuasan konsumen terhadap kemasan kerupuk rengginang yang di rancang

Penulis menggunakan dua jurnal sebagai acuan , yang pertama adalah jurnal penelitian Terttiaavini, Luis, Yosef, Tedy (2019) dengan judul Pengembangan Kewirausahaan “Kemplang Tunu” Sebagai Produk Cemilan Khas Kota Palembang. Hasil penelitian ini adalah kemplang tunu dapat dijadikan sebagai *star up* dan peluang usaha baru bagi masyarakat serta menjadikannya sebagai produk khas kota Palembang.

Jurnal kedua adalah jurnal penelitian Yusep dan Hilmi (2018) dengan judul Perancangan Kemasan Kerupuk Rengginang. Hasil analisis data dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa desain produk, bentuk kemasan dan bahan (material) kemasan berpengaruh signifikan terhadap minat beli konsumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemasan kerupuk rengginang dapat menarik minat pembeli.

2.3 Kerangka Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian berada di jalan A Yani Lr. Manggis RT.17 RW.01 No.41, Kelurahan Silaberanti, Kecamatan Jakabaring, Palembang, Sumatera Selatan.

3.2 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis data yang dibedakan menjadi 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 Fathoni dalam Chasanah (2016: 54) Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi dilapangan dengan mengamati kegiatan di toko kemplang tunu tepatnya toko Kemplang TIA yang berada di jalan A Yani Lr. Manggis RT.17 RW.01 No.41. Gambar 3.1 berikut adalah tempat pengolahan kemplang tunu.



Gambar 3.1 Tempat Pengolahan Kemplang Tunu

(Sumber: Paku Aji, 2021)

Gambar 3.2 berikut adalah kemplang tunu sebelum dipanggang.



Gambar 3.2 Kemplang Tunu Sebelum Dikukus

(Sumber: Paku Aji, 2021)



Gambar 3.3 Kemplang Tunu Yang Dikeringkan

(Sumber: Paku Aji, 2021)



Gambar 3.4 Kemplang Tunu Yang Siap Dipanggang

(Sumber: Paku Aji, 2021)

Berikut adalah gambar kemplang tunu yang telah dipanggang dan dikemas



Gambar 3.5 Kemplang Kemplang Tunu Yang Telah Dikemas

(Sumber: Paku Aji, 2021)

3.2.1.2 Wawancara

Wawancara menurut Tumbol (2014: 1444) wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak terkait guna memperoleh keterangan tentang hal-hal yang menjadi obyek penelitian dan mengharapkan memperoleh gambaran obyek yang diteliti. Penulis akan melakukan wawancara dengan ibu Sri Astuti sebagai pemilik toko kemplang untuk mendapatkan informasi lebih dalam seperti yang terlihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Proses Wawancara Bersama Pemilik Kemplang TIA

(Sumber: Paku Aji, 2021)

Berikut adalah catatan hasil wawancara dengan Ibu Sri Astuti selaku pemilik toko Kemplang TIA. Didapatkan informasi yang lebih detail tentang took Kemplang TIA yang tidak bisa didapat dari proses pengamatan. Mulai dari bahan yang digunakan, informasi berdirinya toko, jam operasional dan harga kemplang yang dijual. Diketahui bahwa jenis ikan yang sering dipakai adalah ikan sungai seperti ikan gabus karena memiliki harga yang lebih murah dan juga tekstur daging yang tidak mudah hancur sehingga mudah untuk diolah. Diketahui juga bahwa proses pembuatan kemplang tunu ini masih mengandalkan sumber daya dari matahari sehingga dibutuhkan waktu 1 hari penuh agar bisa mendapatkan kemplang tunu yang siap untuk dipanggang.

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 Damayanti (2013: 96), “Studi Kepustakaan adalah sumber-sumber kepustakaan yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah, website, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber lainnya yang sesuai”. 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 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

Kemasan yang akan penulis buat berupa *secondary packaging* yang berbentuk prisma segi empat yang memanjang, dimana sisi-sisi prisma ini akan membentuk susunan segitiga yang berjumlah 8 buah yang mana terdapat 4 buah segitiga yang mengarah ke atas dan 4 buah lainnya mengarah ke bawah. Pada bagian depan kemasan terdiri dari 2 segitiga yang mengarah ke atas dan 1 segitiga yang mengarah ke bawah sedangkan untuk bagian belakang kemasan terdiri dari 2 segitiga yang mengarah ke atas dan 1 segitiga yang mengarah ke bawah. Pada bagian kiri dan kanan kemasan masing-masing terdiri dari 1 segitiga yang mengarah ke bawah. Pada bagian atas kemasan akan ditambahkan sebuah pegangan agar dapat membawa kemasan dengan lebih mudah.

Untuk kemasan *Primary Packaging* atau kemasan bagian dalam, penulis menggunakan plastik bening yang berukuran 20cm x 40cm yang kemudian pada bagian terbukanya dirapatkan menggunakan alat *press* agar dapat tertutup dengan rapat dan kedap udara, hal ini dilakukan

dengan tujuan agar kualitas kemplang dapat terjaga dan dapat tahan lebih lama.

3.3.1.2 Ilustrasi (foto/gambar)

Penulis akan menggunakan gambar jenis *doodle* berupa alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kemplang tunu seperti cobek, piring, cabai, bawang dan ikan. Gambar-gambar tersebut akan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu pola. *Doodle* ini akan diletakkan pada setiap sisi kemasan yang memiliki segitiga yang mengarah ke bagian atas. Penulis akan menggunakan *doodle* sebagai penghias dari kemasan dan juga sebagai identitas kemasan.

3.3.1.3 Slogan

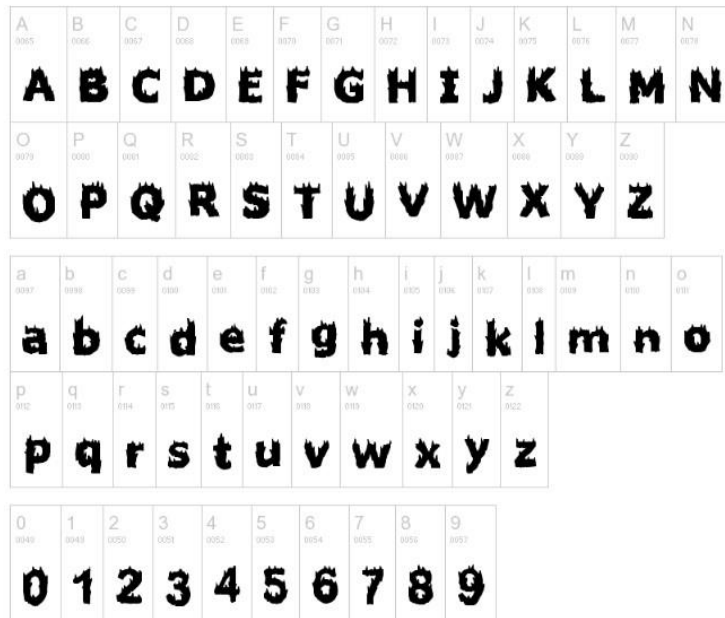
Slogan yang akan penulis pakai adalah “Renyah Kemplangnya, Terasa Ikannya”. Penulis akan meletakkan slogan pada bagian depan dari kemasan, dibawah dari nama produk dan nama perusahaan menggunakan *font Della Respira*

3.3.2 Konsep Huruf

Pada perancangan kemasan kemplang tunu yang akan dibuat, penulis menggunakan 4 jenis *font* yaitu *Firestarter, The Fuego Team, Della Respira* dan *Oswald*.

3.3.2.1 Huruf *Firestarter*

Huruf *Firestarter* akan digunakan untuk nama kemasan karena jenis huruf ini mudah untuk dibaca dan dapat melambangkan rasa hangat dan pedas.

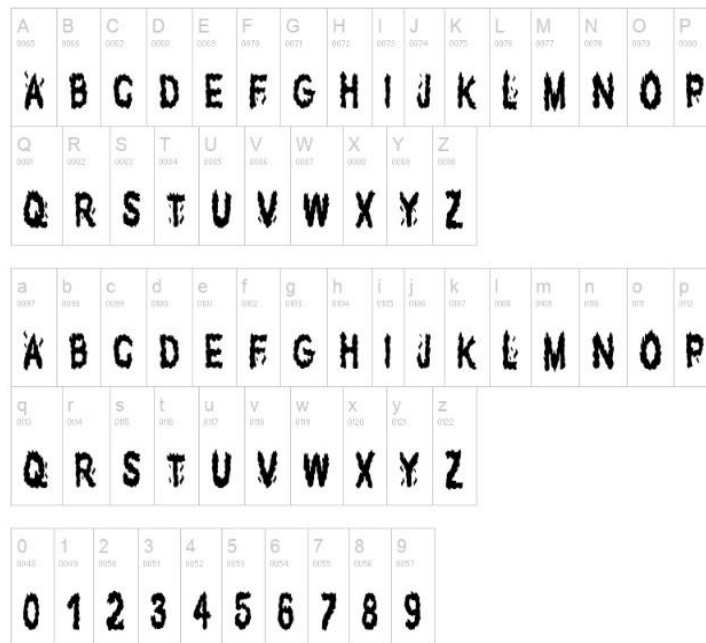


Gambar 3.7 Contoh Huruf *Firestarter*

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

3.3.2.2 Huruf *The Fuego Team*

Huruf *The Fuego Team* akan digunakan untuk nama perusahaan karena jenis huruf ini memiliki kedekatan *style* dengan huruf *Firestarter* dan huruf ini mudah untuk dibaca

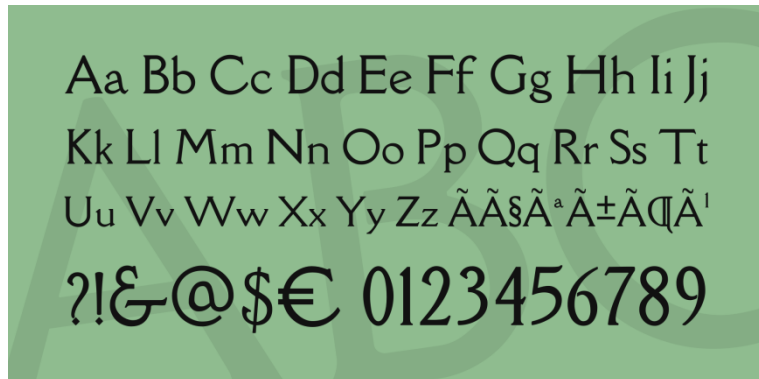


Gambar 3.8 Contoh Huruf *The Fuego Team*

(Sumber: <https://www.dafont.com/the-fuego-team.font>)

3.3.2.3 Huruf *Della Respira*

Penulis memilih huruf *Della Respira* sebagai huruf yang akan digunakan untuk slogan karena huruf ini mudah untuk dibaca dan memiliki *style* yang berdekatan dengan huruf *Oswald*.



Gambar 3.9 Contoh Huruf Della Respira

(Sumber: <https://www.1001fonts.com/della-respira-font.html>)

3.3.2.4 Huruf *Oswald*

Penulis akan menggunakan huruf *Oswald* untuk keterangan pada produk seperti, komposisi bahan dan alamat perusahaan karena font jenis ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

21	22	23	24	25	26	27	28	29	2A
!	"	#	\$	%	&	'	()	*	
2B	2C	2D	2E	2F	30	31	32	33	34
+	,	-	.	/	0	1	2	3	4
35	36	37	38	39	3A	3B	3C	3D	3E
5	6	7	8	9	:	;	<	=	>
3F	40	41	42	43	44	45	46	47	48
?	@	A	B	C	D	E	F	G	H
49	4A	4B	4C	4D	4E	4F	50	51	52
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
53	54	55	56	57	58	59	5A	5B	5C
S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\
5D	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66
]	^	-	`	a	b	c	d	e	f
67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70
g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
71	72	73	74	75	76	77	78	79	7A
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

Gambar 3.10 Contoh Huruf Oswald

(Sumber: <https://www.dafontfree.net/freefonts-oswald-f99133.htm>)

3.3.3 Konsep Warna

Menurut Wong dalam Azhari (2017: 501), warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sedangkan menurut Kusrianto dalam Santosa (2016: 43) warna memiliki sifat dan pengaruh terhadap psikologi yang berbeda, tergantung dari jenis warna tersebut atau yang dikenal dengan psikologi warna.

Pada perancangan ini penulis akan menggunakan warna coklat monokromatik yaitu warna coklat yang dimulai dari warna coklat tua hingga warna coklat muda. Warna coklat dipilih karena warna ini dapat merepresentasikan kemplang pada saat dipanggang. Menurut Patricia (2015: 4) Warna coklat adalah salah satu warna yang mengandung unsur bumi. Dominasi warna ini akan memberi kesan hangat, nyaman dan aman. Kelebihan lainnya adalah warna coklat dapat menimbulkan kesan modern, canggih dan mahal karena kedekatannya dengan warna emas. Kemudian penulis akan menggunakan warna hitam sebagai warna pendukung untuk kemasan yang akan dirancang

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Perancangan Kemasan Kemplang Tunu ruang lingkupnya 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 penulis.

3.5 Alat dan Bahan

Dalam proses pembuatan kemasan kemplang tunu ini, penulis akan memerlukan alat dan bahan yang dapat menunjang proses pembuatan kemasan kemplang tunu ini, 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 Kemplang Tunu dengan menggunakan kertas dan pensil untuk membuat gambar rancangan kemasan Kemplang Tunu.

3.5.1.2 Laptop

Pada tahap ini penulis mengembangkan rancangan kemasan Kemplang Tunu dari sketsa gambar yang telah dibuat menjadi bentuk desain digital menggunakan laptop.

3.5.1.3 *Software Adobe Illustrator*

Setelah membuat sketsa gambar desain kemasan, penulis mengaplikasikan sketsa tersebut kedalam bentuk digital. Penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* untuk membuat desain kemasan dalam bentuk digital. *Software Adobe Illustrator* ini sesuai untuk membuat desain gambar berformat vector.

3.5.2 Bahan

Penulis akan memilih *Food Grade Paper* sebagai bahan untuk kemasan kemplang tunu karena bahan ini tidak memindahkan racun atau bahan berbahaya ke makanan. *Food Grade Paper* juga *Recyclable* yang

berarti sesuatu yang dapat didaur ulang kembali, dan *eco friendly* yang berarti ramah lingkungan.

3.6 Tahapan Pengerjaan

Tahapan pengerjaan desain grafis kemasan Kemplang Tunu ini memiliki beberapa tahapan, adapun tahapan pengerjaan tersebut sebagai berikut :

1. Mengerti masalah dan menentukan solusi. Misalnya visual kemasan harus menunjukkan kualitas, jelas dan teroganisir.

Setelah proses pengamatan, penulis mendapati bahwa kemasan yang digunakan saat ini masih belum berfungsi dengan baik. Kemasan kemplang tunu yang digunakan saat ini masih berbahan plastik polos dan identitas dari perusahaan masih belum ada. Solusi dari masalah ini adalah membuat desain kemasan baru untuk kemasan kemplang tunu.

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.

2.1 Nama produk

Nama produk yang akan penulis buat adalah Kemplang Tunu. Penulis akan meletakkan nama produk pada bagaian depan kemasan, menggunakan *font* jenis *Firestarter* agar dapat terbaca dengan jelas.

2.2 Nama perusahaan

Nama perusahaan yang akan penulis buat adalah Kemplang TIA, penulis hanya akan menggunakan kata “TIA” pada kemasan sebagai identitas perusahaan karena kata “Kemplang” telah ada pada nama produk. Penulis akan meletakkan nama perusahaan pada bagian bawah dari nama produk menggunakan *font The Fuego Team*.

2.3 Iustrasi (foto/gambar)

Penulis akan menggunakan gambar jenis *doodle* berupa alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kemplang tunu seperti cobek, piring, cabai, bawang dan ikan. Gambar-gambar tersebut akan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu pola. *Doodle* ini akan diletakkan pada setiap sisi kemasan yang memiliki segitiga yang mengarah ke bagian atas. Penulis akan menggunakan *doodle* sebagai penghias dari kemasan dan juga sebagai identitas kemasan.

2.4 Slogan

Slogan yang akan penulis pakai adalah “Renyah Kemplangnya, Terasa Ikannya”. Penulis akan meletakkan slogan pada bagian depan

dari kemasan, dibawah dari nama produk dan nama perusahaan menggunakan *font Della Respira*

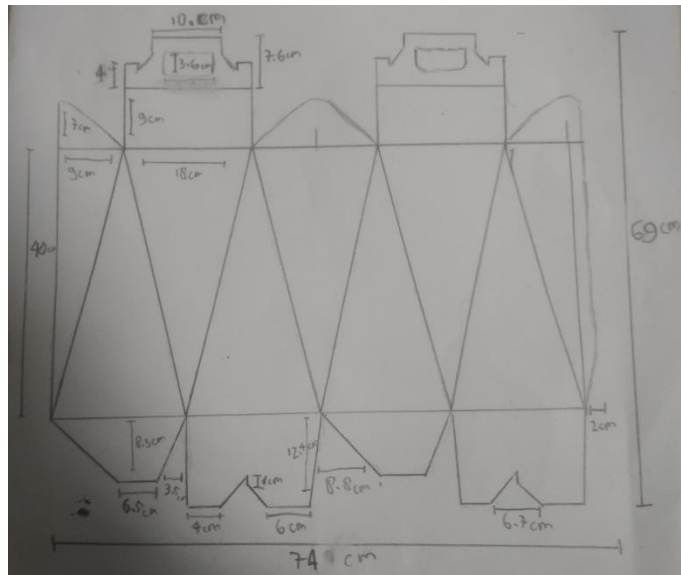
2.5 Bahan

Komposisi bahan yang digunakan dalam pembuatan kemplang tunu ini adalah sagu, ikan laut, garam dan penyedap makanan. Penulis akan meletakkan informasi mengenai bahan yang digunakan pada bagian belakang dari kemasan dengan *font Oswald*.

2.6 Alamat perusahaan

Perusahaan ini memiliki alamat yang berada di jalan A Yani Lr. Manggis RT.17 RW.01 No.41 Penulis akan meletakkan alamat perusahaan pada bagian belakang dari kemasan dibawah dari komposisi bahan dengan font *Oswald*.

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



Gambar 3.11 Sketsa *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*.



Gambar 3.12 Sketsa Kemasan Tampak Depan

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



Gambar 3.13 Kemasan Tampak Depan

6. Membuat *mock-up*, untuk melihat bagaimana 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 *prototype* kemasan kemplang tunu.



Gambar 3.14 *Propotype* Kemasan Kemplang Tunu

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis

Analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran penelitian untuk mengolah data yang berhasil dikumpulkan dan merupakan tindak lanjut dari usaha untuk menguji kebenaran. Analisis adalah tahap penyesuaian masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran obyek 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

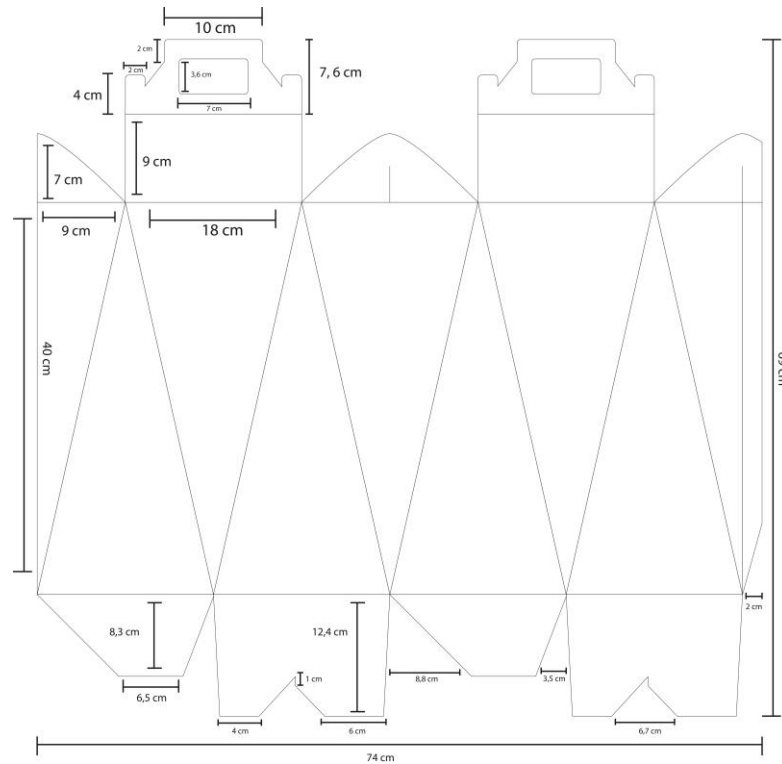
yang dihadapi”. Dengan metode ini dapat diketahui sifat-sifat, karakter, dan data-data lain yang diperlukan untuk perancangan kemasan Kemplang Tunu ini.

4.2 Analisis Visual

Analisis 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 :

4.2.1 Sketsa Ukuran Kemasan

Tahap pertama yang penulis buat adalah membuat sketsa gambar kemasan dengan menentukan ukuran dari kemasan Kemplang Tunu. Sketsa kemasan Kemplang Tunu, memiliki tinggi 40cm, dan lebar alas 18cm.

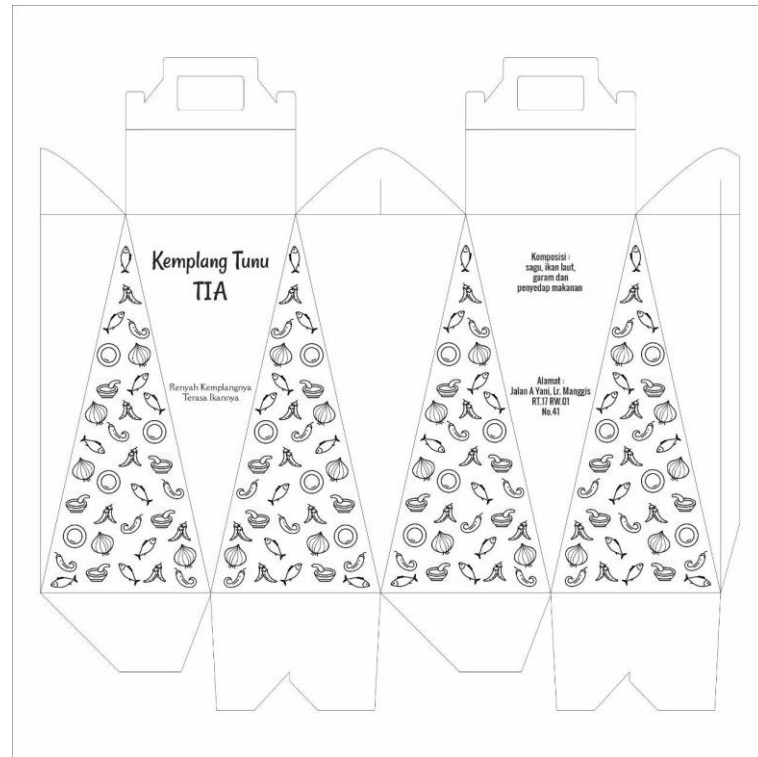


Gambar 4.1 Sketsa Ukuran Kemasan

4.2.2 Sketsa *Layout* Kemasan

Pada bagian depan dari kemasan terdapat tulisan Kemplang Tunu TIA sebagai identitas dari toko kemplang dan pada sisi kanan dan kirinya terdapat *doodle* yang menjadi penghias dari desain kemasan ini. Gambar *doodle* ini merupakan gambar dari bahan-bahan dan alat-alat yang digunakan dalam proses pembuatan kemplang tunu. Pada bagian bawah terdapat slogan yaitu “Renyah Kemplangnya, Terasa Ikannya”. Selanjutnya pada bagian belakang kemasan terdapat keterangan mengenai komposisi bahan yang digunakan untuk membuat kemplang

tunu ini serta alamat toko agar dapat mempermudah konsumen menemukan lokasi toko.



Gambar 4.2 Sketsa Layout Kemasan

4.3 Analisis Huruf

Pada perancangan kemasan kemplang tunu yang akan dibuat, penulis menggunakan 4 jenis Huruf yaitu *Firestarter*, *The Fuego Team*, *Della Respira* dan *Oswald*. Huruf *Firestarter* digunakan untuk tulisan “Kemplang Tunu” yang diletakkan pada bagian depan kemasan karena dapat melambangkan rasa pedas dan hangat dari kemplang tunu.



Gambar 4.3 Hasil Huruf *Firestarter*

Selanjutnya pada bagian bawah dari tulisan kemplang tunu, diletakkan tulisan TIA yaitu nama perusahaan yang memproduksi kemplang tunu ini. Tulisan TIA menggunakan jenis huruf *The Fuego Team* karena huruf ini memiliki kedekatan dengan huruf *Firestarter*.



Gambar 4.4 Hasil Huruf *The Fuego Team*

Pada bagian depan kemasan juga diletakkan slogan dari kemasan ini yaitu “Renyah Kemplangnya Terasa Ikannya” dengan menggunakan jenis huruf *Della Respira*.



Gambar 4.5 Hasil Huruf *Della Respira*

Pada bagian belakang kemasan dituliskan keterangan mengenai alamat perusahaan dan komposisi bahan yang digunakan dalam proses pembuatan kemplang tunu menggunakan huruf *Oswald* karena huruf ini dapat terbaca dengan jelas.



Gambar 4.6 Hasil Huruf *Oswald*

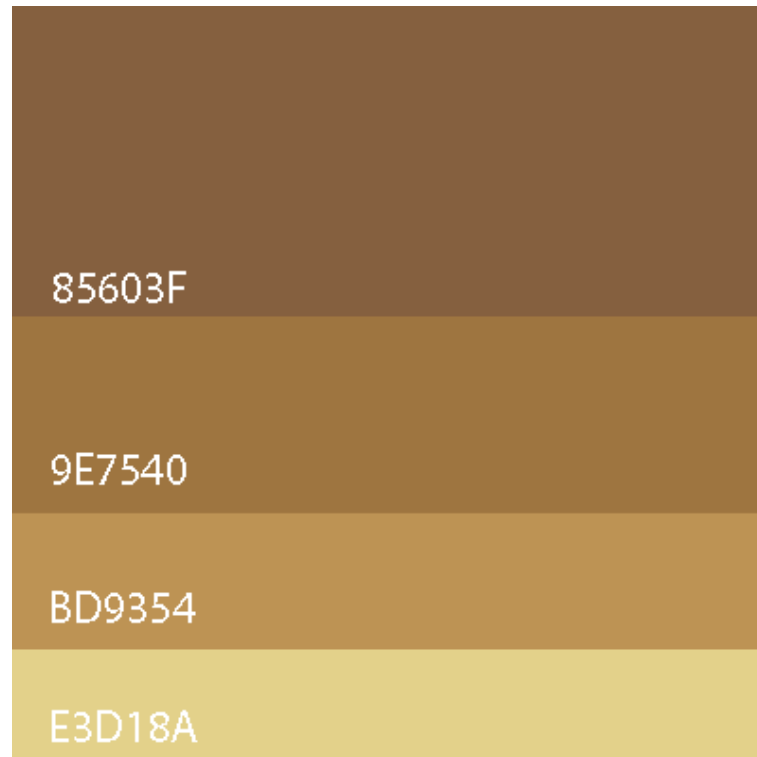


Gambar 4.7 Hasil Huruf Oswald

4.4 Analisis Warna

Pada perancangan ini penulis akan menggunakan jenis warna monokromatik yaitu satu warna *Hue* yang dikombinasikan dengan gelap terang. Menurut Monica (2011: 1088) “warna monokromatik adalah beberapa tingkatan gradasi warna dari satu warna ke putih (*tints*) atau ke hitam (*shades*)”. Kombinasi ini juga dapat diciptakan dengan menggunakan kurang atau pun lebihnya *saturation*. Kombinasi warna ini sangat sederhana dan mudah diterima mata. Jenis warna yang dipilih adalah warna coklat karena warna ini dapat merepresentasikan kemplang pada saat dipanggang. Menurut Patricia (2015: 4) Warna coklat adalah salah satu warna yang mengandung unsur bumi. Dominasi warna ini akan memberi kesan hangat, nyaman

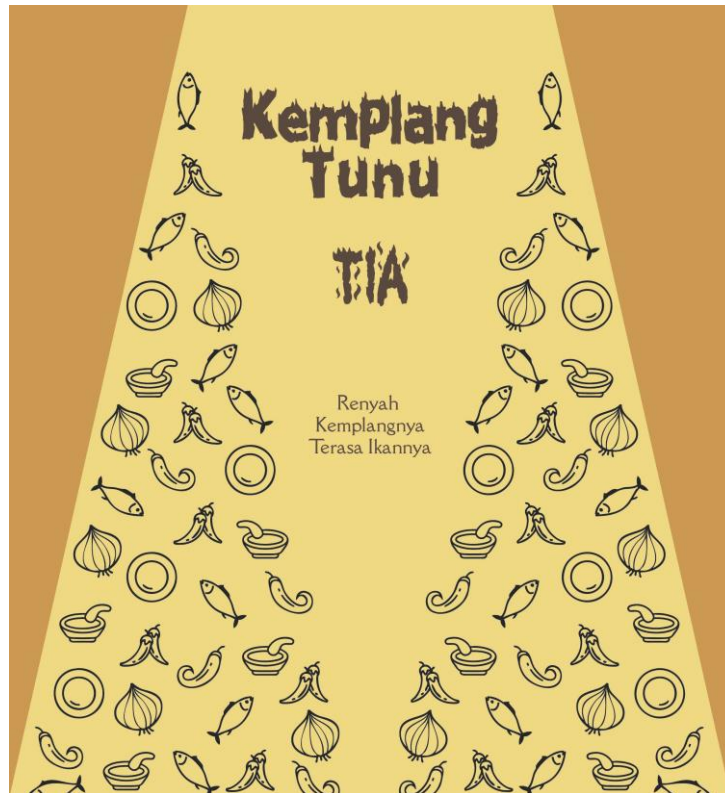
dan aman. Kelebihan lainnya adalah warna coklat dapat menimbulkan kesan modern, canggih dan mahal karena kedekatannya dengan warna emas.



Gambar 4.8 Warna Monokromatik Coklat

(Sumber: <https://colorhunt.co/palette/85603f9e7540bd9354e3d18a>)

Penggunaan warna monokromatik coklat akan diterapkan sebagai warna utama dari kemasan kemplang tunu. Selain warna monokromatik, penulis juga menambahkan warna hitam sebagai warna dari *doodle* agar terlihat kontras pada bagian kemasan.



Gambar 4.9 Penggunaan Warna Hitam Pada Doodle

4.5 Perancangan

Berikut ini adalah tahapan penulis dalam merancang kemasan Kemplang Tunu :

1. Penulis menentukan *layout* dan ukuran dari kemasan kemudian membuat sketsa desain kemasan kemplang tunu dengan menggunakan alat tulis.

3. Setelah membuat semua sketsa, selanjutnya penulis mengaplikasikannya ke dalam bentuk digital dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator*.



Gambar 4.12 Layout Kemasan Dalam Bentuk Digital

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



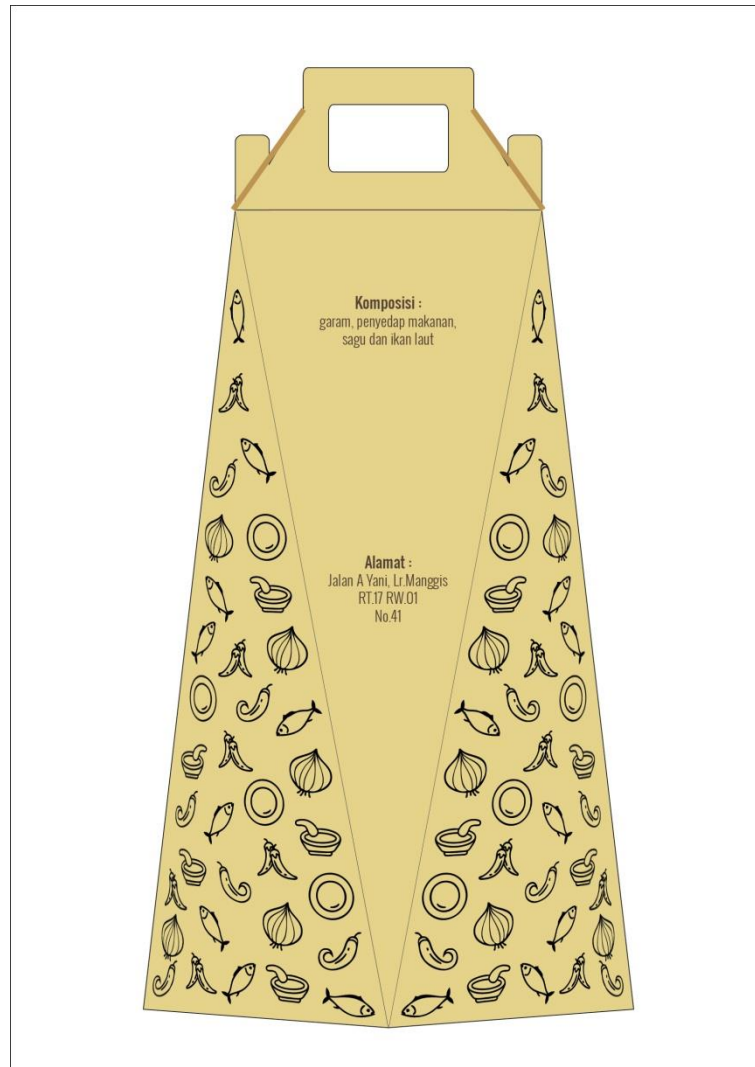
Gambar 4.13 *Layout Kemasan Yang Diwarnai*

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



Gambar 4.14 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Depan

6. Pada bagian belakang kemasan ditambahkan keterangan berupa alamat dan komposisi bahan yang digunakan dalam pembuatan kemplang tunu.



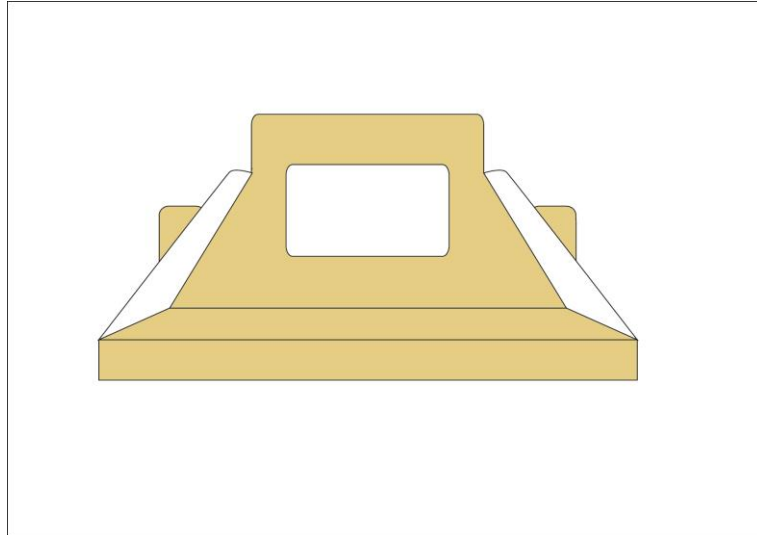
Gambar 4.15 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Belakang

7. Pada bagian samping kemasan, penulis menggunakan warna coklat yang lebih tua agar menambah variasi warna pada kemasan sekaligus menjadi pembatas antara bagian depan dan bagian belakang kemasan.



Gambar 4.16 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Samping

8. Pada bagian atas kemasan terdapat sebuah pegangan dan sepasang pengunci agar kemasan dapat tertutup rapat pada saat dibawa.



Gambar 4.17 Bagian Atas Kemasan

4.6 Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan semua proses perancangan, kemasan 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.



Gambar 4.18 *Prototype* Kemasan Kemplang Tunu Ukuran Kecil

(Sumber: Paku Aji, 2021)

Setelah semua proses tersebut selesai barulah kemasan ini dapat dicetak menggunakan bahan *food grade paper*. Ini adalah gambar kemasan kemplang tunu yang sudah siap pakai.



Gambar 4.19 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Depan

(Sumber: Paku Aji, 2021)



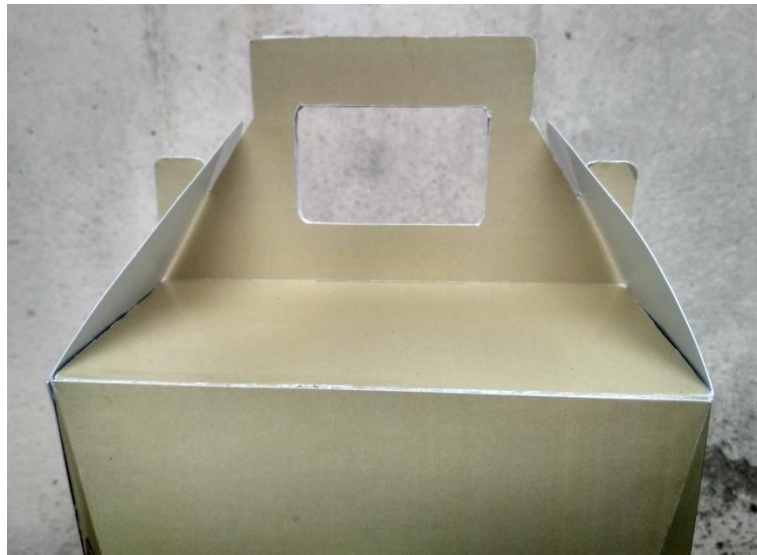
Gambar 4.20 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Belakang

(Sumber: Paku Aji, 2021)



Gambar 4.21 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Samping

(Sumber: Paku Aji, 2021)



Gambar 4.22 Kemasan Kemplang Tunu Bagian Atas

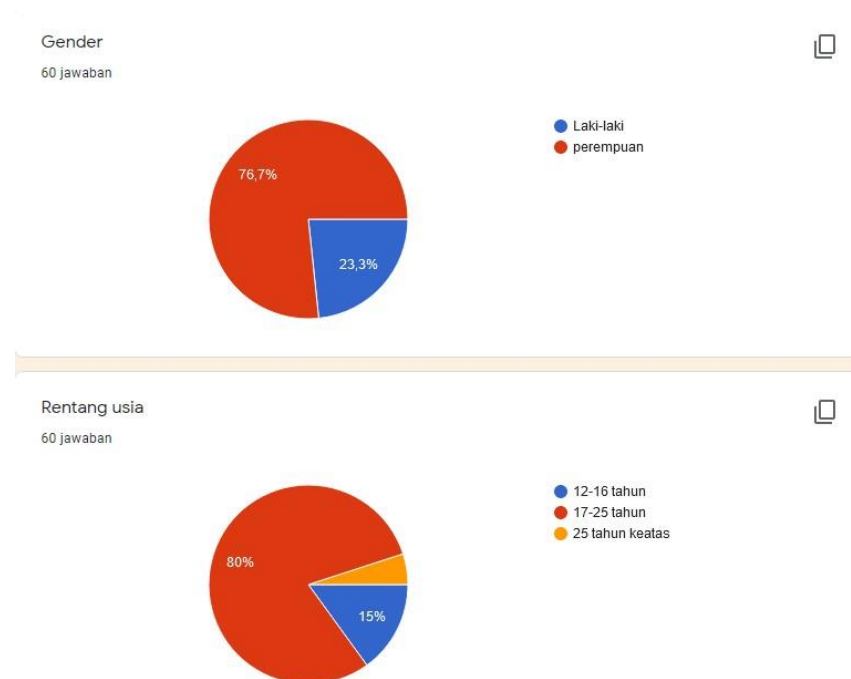
(Sumber: Paku Aji, 2021)

4.6.1 Hasil Kuesioner

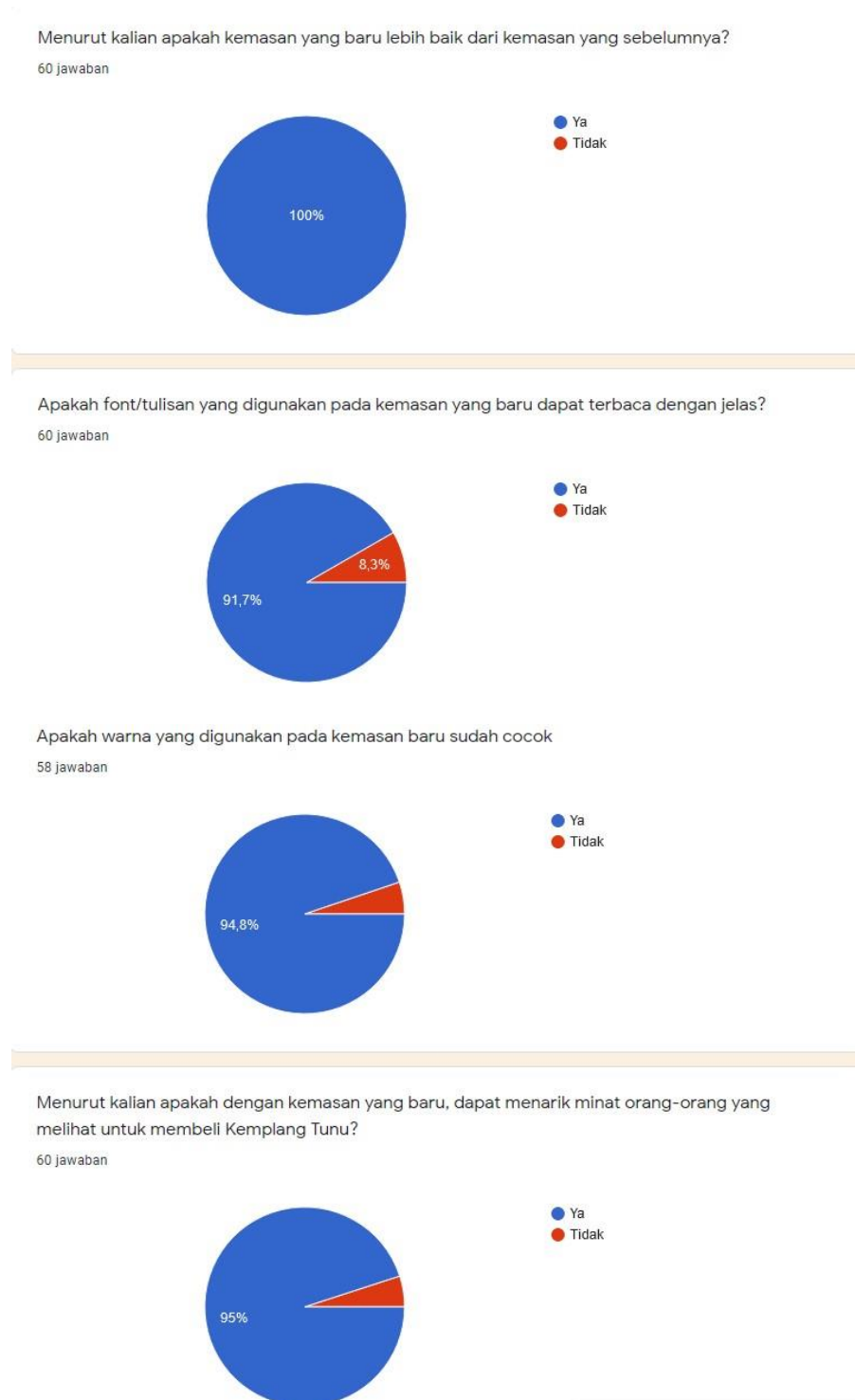
Untuk menguji apakah kemasan layak dijadikan sebagai media promosi atau tidak, penulis membuat sebuah kuisisioner yang berisi tentang pendapat orang-orang mengenai kemasan yang telah penulis buat dan juga berisi tentang perbandingan kemasan yang penulis buat dengan kemasan yang saat ini masih digunakan yaitu kemasan plastik bening. Penulis membagikan kuesioner yang telah diisi oleh 60 orang yang terdiri dari 46 perempuan dan 14 laki-laki. Berikut adalah pertanyaan yang ada didalam kuesioner:

1. Menurut kalian apakah kemasan yang baru lebih baik dari kemasan yang sebelumnya?
2. Apakah *font*/tulisan yang digunakan pada kemasan yang baru dapat terbaca dengan jelas?
3. Apakah warna yang digunakan pada kemasan baru sudah cocok?
4. Menurut kalian apakah dengan kemasan yang baru, dapat menarik minat orang-orang yang melihat untuk membeli Kemplang Tunu?
5. Apakah kalian tertarik untuk membeli kemplang tunu apabila penjual menggunakan kemasan baru tersebut?
6. Bagaimana pendapat anda mengenai kemasan baru tersebut?

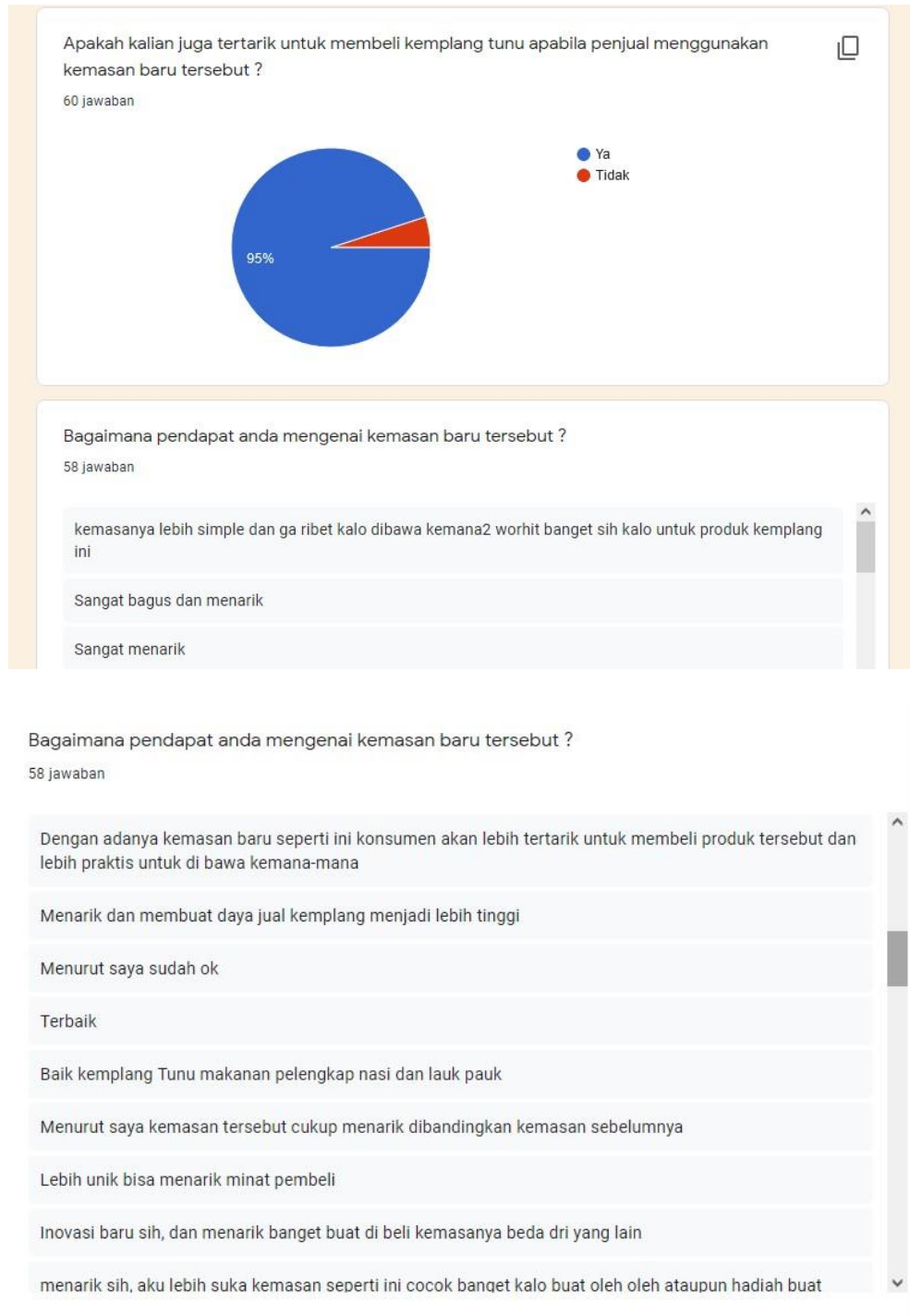
Berikut adalah hasil data pengisian kuesioner



Gambar 4.23 Data Pengisi Kuesioner



Gambar 4.23 Data Pengisian Kuesioner



Gambar 4.23 Data Pengisian Kuesioner

Bagaimana pendapat anda mengenai kemasan baru tersebut ?

58 jawaban

Dengan adanya kemasan baru seperti ini akan menjadi nilai + buat produk trsbt , dikarnakan bentuknya yang unik dan jarang ditemukan pasti dapat lebih menarik minat customer . bentuknya yang mewah akan sangat cocok apabila dijadikan oleh-oleh ataupun parcel buat lebaran . Kalau bisa harus lebih banyak dibuatkan motif lain lagi , biar tidak stuck di satu motif saja supaya lebih banyak variasi lainnya .

Rekomended sekali,,kemplang ny enak n kemasan ny menarik

Kemasan terbaru membuat tampak elegan dari pada kemasan plastik biasa yang di ikat dengan tali.

Kemasannya unik, hanya saja font hurufnya kurang bagus kalo menurut saya. Bagus sekali untuk inovasi kemasan baru.

Sangat kreatif,dan cocok untuk oleh2 khas Palembang

Sebaiknya kemasan jangan berbentuk prisma segi empat

unik

Gambar 4.23 Data Pengisian Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah penulis lakukan, didapatkan data berupa sebagian besar orang setuju bahwa kemasan yang penulis rancang lebih menarik daripada kemasan yang sebelumnya dan dapat dijadikan sebagai media promosi, namun sebagian beranggapan bahwa yang masih menjadi kekurangan dari kemasan yang penulis rancang adalah pemilihan *font*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah membuat perancangan kemasan kemplang tunu ini, didapatkan kesimpulan berupa :

1. Pembuatan kemasan kemplang tunu ini dimaksudkan untuk menjadikan kemasan kemplang tunu ini menjadi lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat dijadikan sebagai media promosi.
2. Kemasan kemplang tunu ini dapat dijadikan sebagai media promosi agar masyarakat dapat lebih tertarik membeli kemplang tunu.
3. Desain kemasan kemplang tunu ini menampilkan hasil visual yang unik berupa bentuk prisma segi empat yang terdiri dari beberapa segitiga, hal ini dimaksudkan agar kemasan dapat menarik perhatian orang-orang.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat penulis berikan dalam merancang kemasan kemplang tunu ini :

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 serta menghindari adanya kesalahan didalam desain.

3. Pendapat orang lain sangat diperlukan dalam proses mendesain kemasan agar bisa dijadikan sebagai bahan masukan dan juga acuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, Marsha dan Menul Teguh Riyanti. *Tran Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Dimensi DKV. Vol. 1 No. 1. ISSN 25027425. 2016.
- Azhari, Shofani, I Dewa Alit Dwija Putra dan Siti Hajar Komariah. *Perancangan Buku Bercerita Gambar Tentang Pengenalan Masa Pubertas, Menarche Dan Kesehatan Reproduksi Untuk Remaja Perempuan Usia 10-15 Tahun*. E-Proceeding of Art & Design. Vol 4 No. 3. ISSN: 23559349. 2017.
- Cahyanti, Oktaviana. *Pengaruh Periklanan Dan Pameran Dalam Meningkatkan Jumlah Saldo Tabungan Simpeda Bank Jatim Basuki Rahmat Surabaya*. E-Jurnal Manajemen Kinerja. Vol.1 No. 2. ISSN 2407-7305. 2015
- Chasanah, Dwi Mardianatun. *Analisis Ketersediaan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Di SDN Dabin V Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2016.
- Damayanti, Ivoni Putri dan Bijaksana Prabawa. *Perancangan Media Promosi Objek Wisata Taman Air Gua Sunyaragi Di Cirebon*. Vol.4, No.3. ISSN: 2355-9349. 2017.
- Kalangi, Audie Steven. Lopian, Joyce. Jorie, Rotinsulu Jopie. *Pengaruh Layout Pengelolaan Sarana Prasarana Terhadap Objek Wisata Gunung Mahawu Di Kota Tomohon*. Jurnal EMBA Vol.4 No.5 September, Hal. 303-408. ISSN: 2303-1174. 2016.
- Kotler, P. Armstrong, G. *Principles of marketing (14th Ed. O)*. United States of America: Prentice Hall. 2012.
- Monica, dan Laura Christina Luzar. *Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan*. Humaniora. Vol. 2 No. 2. ISSN 2087-1236. 2011.
- Putra, Gd Lingga Ananta Kusuma Putra. *Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Promosi SD Saraswati 2 Denpasar*. FSRD Institut Seni Indonesia Denpasar. Denpasar. 2011.
- Rahastine, M. P. *Analisa Makna Desain Kemasan Pada Produk Teh Di Indonesia*. eJournal, 2, 72. 2018.
- Rangkuti, Freddy. *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. jakarta: Gramedia. 2010.

- Santosa, Ngurah Adhi. *Kajian Bentuk Dan Fungsi Unsur Desain Pada Poster WWF "Be Responsible Out There"*. Jurnal STD Bali Vol.IV No.1 Agustus 2016:43-45. ISSN: 2355-6218. 2016.
- Setiadi, V. *The Empowerment Of Sustainable Design In Food Packaging As Designer Responsibilities*. 10.1088/1755-1315/106/1/012014.
- Soewito, Yudhi. *Kualitas produk, merek dan desain pengaruhnya terhadap keputusan pembelian sepeda motor Yamaha Mio*. Jurnal EMBA. Vol.1 No.3. Hal. 218-229. ISSN 2303-1174. 2013.
- 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.
- Terttiaavini, et al. *PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN "KEMPLANG TUNU" SEBAGAI PRODUK CEMILAN KHAS KOTA PALEMBANG"* Jurnal Abdimas Mandiri Vol.3 No.1 2019.
- Tinarbuko, Sumbo. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Center for Academic Publishing Service. Yogyakarta. 2015.
- Tumbol, Wanda J.N., A.T. Poputra dan T. Runtu. *Analisis Dengan Menggunakan Informasi Akutansi Diferensial Dalam Pengambilan Keputusan Membeli Atau Membuat Bakso Pasuruan*. Jurnal EMBA Vol.2 No.2.ISSN: 2303-1174. 2014.
- Tunky, Heinrich and Cliff Kohardinata. *Perancangan Desain Kemasan Pada Merk Keripik Pisang Bananation Di Surabaya*. Vol.1 No.5. ISSN: 2527-4635. 2016.
- Yuniarti, Indira, Sahid Maulana, dan Siti Desintha. *Perancangan Buku Panduan Mengkonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok Untuk Usia 9-10 Tahun*. e-Proceedings of Art & Design. Vol. 2 No. 3. ISSN 2355-9349. 2015.
- Zharandont, Patrycia. *Pengaruh warna rbagi suatu produk dan psikologis manusia*. Bandung. Universitas Telkom, 2015.



FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA

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

Instruksi : POLTEK PALCOMTECH

Kepada Yth. Ka. Prodi Alfred Teogyono, S.Kom., M.Kom di tempat.

Palembang, 10 Maret 2021

Dengan hormat, Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	061180010	PAKU AJI	3.75	6	Pagi	0812 98780017
2.	061180025	Dendi Purba	3.99	6	Pagi	0896 0112 1300
3.						

* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik :
Kemasan (Stationery kit)

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 : Yaser Mi-Syahputri S.Pd., M.Si

Menyetujui, Pembantu Direktur 1, *[Signature]*

Mengetahui, Ka. Prodi Alfred Teogyono, S.Kom., M.Kom *[Signature]*

Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

- Perancangan Kemasan Kemping Tunu
- Kemping tunu Packaging design

Diusulkan judul nomor :

Pemohon, Mahasiswa 1, *[Signature: Paku Aji]* Mahasiswa 2, *[Signature: Dendi Purba]* Mahasiswa 3,

Menyetujui, Pembimbing, *[Signature: Yaser Mi-Syahputri]* Mengetahui, Ka. Prodi Alfred Teogyono, S.Kom., M.Kom *[Signature]* Mengesahkan, Pembantu Direktur 1, *[Signature]*

- 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

KEMPLANG TIA

Jl. A Yani Lr. Manggis RT.17 RW.01 No.41
Silaberanti Palembang

Hal : Surat Balasan Penelitian Tugas Akhir

Kepada : Yth. Benedictus Effendi, S.T., M.T.
Ketua STMIK-POLITEKNIK Palcomtech
Palembang

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Astuti

Jabatan : Pemilik Toko

Berdasarkan surat permohonan Penelitian Tugas Akhir pada mahasiswa:

No.	Nama	NPM	Semester	Prodi
1.	Paku Aji	061180010	VI (Enam)	D3 Desain Komunikasi Visual
2.	Dendi Purba	061180025	VI (Enam)	D3 Desain Komunikasi Visual

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di toko Kemplang TIA dengan permasalahan dan judul :

Perancangan Kemasan Kemplang Tunu

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih

Palembang, 7 Juli 2021
Owner Kemplang TIA

KEMPLANG TIA
Sri Astuti

	FORMULIR				
	KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR POLITEKNIK				
Kode Formulir FM-PCT-BAAN-PSB-046	Institusi Tahun Akademik	: POLTEK PALCONTECH : 2020/2021			
NO	NPM	Nama	Prodi	Semester	No HP / Telp
1	061180010	Fakri Aji	Desain Komunikasi Visual	B	081298780017
2	061180025	Dewi Parba	Desain Komunikasi Visual	A	089401151500
3					

Judul LTA : **Perancangan Kemasan Kemasan Tunu**

Peremuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	9 April 2021	16 April 2021	Latar Belakang	
2.	16 April 2021	23 April 2021	Bab 2	
3.	23 April 2021	30 April 2021	Revisi Latar Belakang	
4.	30 April 2021	7 Mei 2021	Revisi Format Penulisan	
5.	7 Mei 2021	14 Mei 2021	Bab 3	
6.	14 Mei 2021	20 Mei 2021	Revisi Bab 2 dan Bab 3	
7.	20 Mei 2021	21 Mei 2021	Revisi Format Penulisan	
8.	21 Mei 2021	24 Mei 2021	Revisi Bab 3	
9.	25 Juni 2021	2 Juli 2021	Progress Karya	
10.	2 Juli 2021	9 Juli 2021	Progress Karya	
11.	9 Juli 2021	16 Juli 2021	Progress Karya	
12.	16 Juli 2021	23 Juli 2021	Progress Karya	

Palembang, 21 Juli 2021
 Dosen Pembimbing

 Yuzenni Syahrul, S.Pd., M.Sn.

SURAT PERNYATAAN UJIAN LTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PAKVAJI.....
Tempat/Tanggal Lahir : PALEMBANG / 2 JULI 2000
Prodi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
NPM : 061180010
Semester : 6
No.Telp/Hp : 081298780017
Alamat : JL SILABERANTI BGSATRIATI NO.50 RT.04 RW.01

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.

.....
Yang menyatakan,



SURAT PERNYATAAN UJIAN LTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dendi Purba
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang, 29 November 1997
Prodi : D3 Desain Komunikasi Visual
NPM : 061180025
Semester : 6 (Enam)
No.Telp/Hp : 089601151300
Alamat : Jln Ki Kemas Rindo Rt25 Rw06 Kelurahan Kemas rindo,
Kecamatan Kertapati Palembang

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,






	FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL POLTEK
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 Kemasan Kempang Tunu

No	NPM	Nama	Semester
1	061180010	Paku Aji	6
2	061180025	Dendi Purba	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Revisi tujuan (ukuran)	Mahmud	
1.	Tata tulis laporan disesuaikan dengan buku panduan LTA.	Sonde martadireja	
2.	Konsep karya diperbaiki dan beri penjelasan tiap masing-masing konsep dengan argument yang kuat.		
1.	Ikuti arahan penguji	Yasermi Syahrul	

Perubahan Judul LTA :

Palembang, 31 Mei 2021
Ketua Program Studi,



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

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

	FORMULIR REVISI UJIAN LTA POLTEK
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-055	Institusi : POLTEK PALCOMTECH




**Revisi Ujian LTA
Mahasiswa Politeknik PalComTech**

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
 Topik LTA : Kemasan (Stationary Kit)
 Ujian ke- : 1 (Satu)
 Tanggal Pelaksanaan : 07 Juli 2021

Judul LTA : Perancangan Kemasan Kemplang Tunu.

No	NPM	Nama	Semester
1	061180010	Paku Aji	VI (Enam)
2	061180025	Dendi Purba	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	- tambahkan kuisioner untuk mengukur kemasan tersebut apakah lebih muda di kenal oleh masyarakat ato tidak - penjelasan penggunaan mengenai kemasan bagian dalam	Mahmud	
2.	- Gunakan teori warna sesuai dengan yang dipakai dalam berkarya. - Perbaiki setiap kata yang tidak sesuai dengan KBBI dan PUEBI	Sonde Martadireja	
3.	Ikuti arahan penguji	Yasermi Syahrul	

Palembang, 07 Agustus 2021
Ketua Program Studi,



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