

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**DESAIN PACKAGING DENGAN AUGMENTED REALITY  
PRODUK MAKANAN SAND BANANA**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh :**

**AYU PITA SARI**

**NIM: 20521012**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA**

**MEDAN**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Packaging Dengan Augmented Reality Produk Makanan Sand Banana  
Penulis : Ayu Pita Sari  
NIM : 20521012  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 5 Juli 2023.

Disahkan Oleh:  
Ketua Penguji,



Yusnia Sinambela, ST., MT  
NIP. 19880911201903015

Anggota I



Raju Gobal, SE, MM  
NIP. 196405281986031003

Anggota II



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn  
NIDN. 0025078310

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



Komda Sabarja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 197712202006041002

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Desain Packaging Dengan Augmented Reality Produk Makanan Sand Banana  
Penulis : Ayu Pita Sari  
NIM : 20521012  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

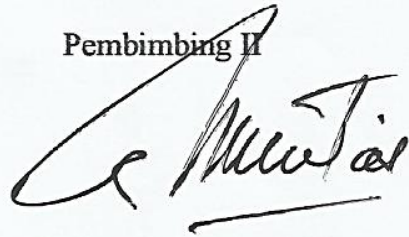
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 27 Juni 2023

Pembimbing I



Fitri Evita, S.Pd., M.Sn  
NIDN. 0025078310

Pembimbing II



Yusmar Ali, SE., M.Si  
NIP. 195811121981031005

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis  
Jurusan Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom  
NIP. 198506252019031007

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Ayu Pita Sari  
NIM : 20521012  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Multimedia  
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Desain Packaging Dengan Augmented Reality Produk Makanan Sand Banana”  
adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari  
plagiarisme.**

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

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

Medan, 21 Juni 2023  
Yang menyatakan,



Ayu Pita Sari  
NIM. 20521012

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Pita Sari  
NIM : 20521012  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Multimedia  
Tahun Akademik : 2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Desain Packaging Dengan Augmented Reality Produk Makanan Sand Banana.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 21 Juni 2023  
Yang menyatakan,



Ayu Pita Sari  
NIM. 20521012

## ABSTRAK

*Attractive and innovative packaging design is an important factor in marketing food products. In an era of ever-evolving technology, augmented reality has become a very popular tool for enhancing the consumer experience. This study aims to combine packaging design with augmented reality technology for Sand Banana food products. This research is expected to provide innovative solutions in packaging design that can improve consumer experience. By using augmented reality, consumers can interact directly with Sand Banana food products through digital media, thereby creating a unique and enthralling experience. In addition, this research is also expected to open up new opportunities in marketing food products using augmented reality technology.*

***Keywords: packaging design, augmented reality, food products, Sand Banana, consumer experience***

Desain *packaging* yang menarik dan inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam pemasaran produk makanan. Dalam era teknologi yang terus berkembang, *augmented reality* telah menjadi alat yang sangat populer untuk meningkatkan pengalaman konsumen. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan desain *packaging* dengan teknologi *augmented reality* pada produk makanan *Sand Banana*. penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam desain *packaging* yang dapat meningkatkan pengalaman konsumen. Dengan menggunakan *augmented reality*, konsumen dapat berinteraksi langsung dengan produk makanan *Sand Banana* melalui media digital, sehingga menciptakan pengalaman yang unik dan memikat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membuka peluang baru dalam pemasaran produk makanan menggunakan teknologi *augmented reality*.

**Kata Kunci: desain *packaging*, augmented reality, produk makanan, Sand Banana, pengalaman konsumen**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, M.Kom, selaku Koordinator Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Fitri Evita, S.Pd.,M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
6. Yusmar Ali,SE, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
7. Para Dosen Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.
8. Lusiana selaku pemilik toko online Sand Banana yang telah bekerja

sama dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

9. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua saya, Alm. Bapak Muhammad Razab dan Ibu Kasni, terimakasih kepada abang, kakak dan adik saya selaku keluarga saya yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang besar kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Syah Putra terima kasih telah memberikannya kepada saya dan motivasinya untuk tetap bertahan sejauh ini berkat motivasi dan dukungannya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir saya dan tetap bertahan sampai saat ini.
11. Dan tak lupa saya berterimakasih kepada teman seperjuangan saya terutama Nur Afifah Gustini, Ester Sinaga, Gesya Ajeng, Beby Deyniarahma yang telah memberikan dukungan juga bantuan selama mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman saya Lisa Mairani, Hera Hardini, yang membantu saya dalam proses awal perkuliahan yang telah memberikan dukungan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan Tugas Akhir ini.
13. Maria Permata Sari dan Cici Aprilia adalah seseorang yang telah membantu saya dalam proses pembuatan desain packaging saya mengucapkan banyak ribuan terimakasih atas waktu dan ide karya yang telah diberikan kepada saya.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 05 Juli 2023  
Penulis



Ayu Pita Sari  
NIM. 20521012



## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>   |             |
| <b>SAMPUL DALAM</b> .....  | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....   | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....  | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS<br/>PLAGIARSIME</b> ..... | <b>iv</b>   |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....                             | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK</b> .....   | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....  | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....  | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....  | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....   | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....   | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....   | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....   | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....   | 4           |
| C. Batasan Masalah .....   | 5           |
| D. Rumusan Masalah.....  | 5           |
| E. Tujuan Penulisan.....   | 6           |
| F. Manfaat Penulisan.....  | 6           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....                                       | <b>8</b>    |
| A. Desain .....  | 8           |
| 1. Unsur-Unsur Desain .....  | 9           |
| 2. Prinsip-Prinsip Desain .....  | 13          |
| B. Desain Packaging.....   | 14          |
| 1. Jenis-Jenis Kertas.....   | 15          |
| 2. Prinsip-Prinsip Pada Desain Kemasan.....                                | 17          |
| 3. Kriteria Desain Kemasan .....   | 18          |
| 4. Faktor-Faktor yang terlihat dalam Kemasan Produk.....                   | 20          |

|                |  |           |
|----------------|--|-----------|
| C.             | Pengertian <i>Augmented Reality</i> .....    | 22        |
| D.             | Produk .....                                 | 25        |
| E.             | Aplikasi Yang Digunakan.....                 | 26        |
| <b>BAB III</b> | <b>METODE PELAKSANAAN.....</b>               | <b>31</b> |
| A.             | Data/Objek Penelitian .....                  | 31        |
| 1.             | Sejarah Toko <i>Online</i> Sand Banana ..... | 31        |
| 2.             | Visi dan Misi.....                           | 32        |
| 3.             | Struktur Organisasi .....                    | 32        |
| 4.             | Toko <i>Online</i> Sand Banana Saat Ini..... | 33        |
| 5.             | Objek Karya.....                             | 34        |
| 6.             | Spesifikasi Karya .....                      | 34        |
| B.             | Teknik Pengumpulan Data.....                 | 35        |
| 1.             | Observasi .....                              | 35        |
| 2.             | Studi Pustaka.....                           | 35        |
| 3.             | Wawancara.....                               | 35        |
| C.             | Ruang Lingkup.....                           | 36        |
| 1.             | Peran Penulis.....                           | 36        |
| 2.             | Kategori Karya.....                          | 36        |
| 3.             | Ide Kreatif .....                            | 37        |
| D.             | Langkah Kerja.....                           | 38        |
| 1.             | Praproduksi (Persiapan).....                 | 38        |
| 2.             | Produksi (Pelaksanaan).....                  | 40        |
| 3.             | Pascaproduksi (Evaluasi).....                | 41        |
| <b>BAB IV</b>  | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>             | <b>42</b> |
| A.             | Praproduksi .....                            | 42        |
| 1.             | Mempersiapkan Perangkat/Alat Pendukung.....  | 42        |
| 2.             | Melakukan Observasi Tema/Topik.....          | 43        |
| 3.             | Membuat <i>Moodboard</i> .....               | 43        |
| 4.             | Menentukan Ide/Konsep .....                  | 44        |
| 5.             | Membuat Sketsa.....                          | 45        |
| B.             | Produksi (Proses Pembuatan Desain) .....     | 45        |

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Proses Pembuatan Desain <i>Packaging</i> .....           | 46        |
| 2. Proses Pembuatan 3D Model Pada Logo.....                 | 50        |
| 3. Proses Pembuatan <i>Augmented Reality</i> Pada Logo..... | 58        |
| C. Pascaproduksi .....                                      | 62        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                  | <b>63</b> |
| A. Kesimpulan .....   | 63        |
| B. Saran .....  | 64        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                 | <b>65</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>   |           |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1 Bagan Alur Langkah Kerja ..... | 38 |
|--|----|

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1 Adobe Illustrator .....                                      | 27 |
| Gambar 2 Blender .....  | 28 |
| Gambar 3 Instagram.....   | 29 |
| Gambar 4 Meta Spark Studio.....                                       | 30 |
| Gambar 5 Logo Sand Banana .....                                       | 31 |
| Gambar 6 Struktur Organisasi Sand Banana.....                         | 32 |
| Gambar 7 Foto Bersama <i>Owner</i> Sand Banana.....                   | 33 |
| Gambar 8 Laptop <i>Axio</i> .....                                     | 42 |
| Gambar 9 <i>Moodboard</i> .....                                       | 44 |
| Gambar 10 Sketsa Manual .....   | 45 |
| Gambar 11 Pembukaan Aplikasi.....                                     | 46 |
| Gambar 12 Pemilihan Ukuran <i>Canvas</i> .....                        | 47 |
| Gambar 13 Gambar <i>Canvas</i> A3 .....                               | 47 |
| Gambar 14 Bentuk Sketsa Digital.....                                  | 48 |
| Gambar 15 Pewarnaan Desain <i>Packaging</i> .....                     | 49 |
| Gambar 16 Hasil Desain <i>Packaging</i> .....                         | 50 |
| Gambar 17 Pembuatan Bentuk Pisang.....                                | 51 |
| Gambar 18 Pembuatan Lingkaran Bentuk Mata dan Mulut .....             | 52 |
| Gambar 19 Pembuatan Bentuk Mata .....                                 | 52 |
| Gambar 20 Pembuatan Bentuk Alis.....                                  | 53 |
| Gambar 21 Pembuatan Bentuk Kulit Pisang.....                          | 54 |
| Gambar 22 Pembuatan Tangan dan Kaki.....                              | 54 |
| Gambar 23 Penambahan Warna Pisang .....                               | 55 |
| Gambar 24 Penambahan Warna Pada Sepatu Dan Isi Pisang.....            | 56 |
| Gambar 25 Membuat <i>Armature</i> Pada Karakter 3D.....               | 56 |
| Gambar 26 Membuat Animasi Pada Karakter 3D .....                      | 57 |
| Gambar 27 Tahap Penyimpanan Karakter 3D .....                         | 58 |
| Gambar 28 Proses Import File .....                                    | 59 |
| Gambar 29 Penyusunan Logo Dan 3D Karakter.....                        | 59 |
| Gambar 30 Peletakkan Gambar Pada <i>Sound</i> .....                   | 60 |
| Gambar 31 Peletakkan <i>Sound</i> .....                               | 60 |
| Gambar 32 Publikasi <i>Augmented Reality</i> ke dalam Instagram ..... | 61 |
| Gambar 33 Uji coba Dengan Instagram.....                              | 62 |
| Gambar 34 Hasil <i>Mockup</i> Desain <i>packaging</i> .....           | 62 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Biodata Penulis
- Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3 Berita Acara Uji Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 4 Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Prodi dan Surat Balasan dari Tempat  
Penelitian
- Lampiran 6 Transkrip Wawancara