

LAPORAN TUGAS AKHIR
REDESIGN KEMASAN MAKANAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI UNTUK AYAM GEPREK INBOX DK

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III



Disusun oleh
M. YA'FI ROZAK
NIM : 19151032

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA
MEDAN
2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
REDESIGN KEMASAN MAKANAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI UNTUK AYAM GEPREK INBOX DK

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III



Disusun Oleh :

M YA'FI ROZAK

NIM : 19151032

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA
MEDAN
2022

LEMBAR PENGESAHAN

Redesign Kemasan Makanan Sebagai Media Promosi

Untuk Ayam Geprek Inbox DK

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Desain,
Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui Oleh:

Ketua Penguji : Fitri Evita, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0025078310

Penguji 1 : Dewantoro Lase, S. Kom, M, Kom
NIP. 19841213 201903 1 009



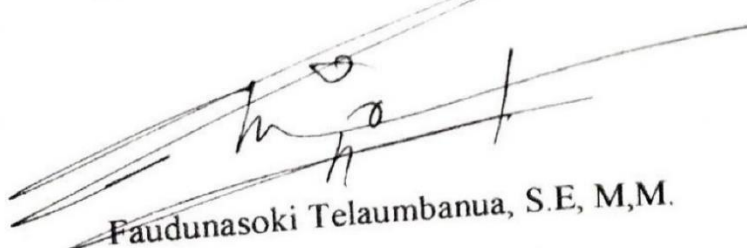
(.....)

(.....)

Medan, 26-7-....., 2022


Disahkan Oleh:

Koordinator Prodi Desain Grafis



Faudunasoki Telaumbanua, S.E, M.M.
NIP. 19800602 200212 1 001

Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan



Komda Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Redesign Kemasan Makanan Sebagai Media Promosi Untuk
Ayam Geprek Inbox DK

Penulis : M. Ya'fi Rozak

NIM : 19151032

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Medan, 09 Juli 2022

Pembimbing I



Suhendra, S.T., M.Kom

NIP. 19850625 201903 1 007

Pembimbing II

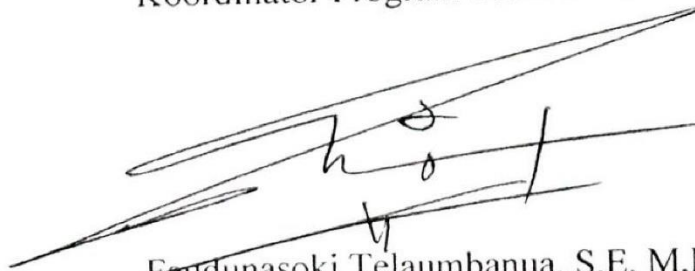


Siti Aisyah, S.Pd., M.Si

NIDN. 0015108304

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasoki Telaumbanua, S.E, M.M.

NIP. 19800602 200212 1 001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M.Ya'fi Rozak
NIM : 19151032
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Grafis
Judul Tugas Akhir : Redesign Kemasan Makanan Sebagai Media Promosi Untuk Ayam Geprek Inbox Dk

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 09 July 2022

Yang membuat pernyataan



M. Ya'fi Rozak

NIM: 19151032

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : M.Ya'fi Rozak
NIM : 19151032
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022

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: Redesign Kemasan Makanan Sebagai Media Promosi Untuk Ayam Geprek Inbox DK beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 09 July 2022

Yang menyatakan,


M.Ya'fi Rozak

NIM: 19151032

ABSTRAK

Karya yang akan dihasilkan dari pembuatan tugas akhir ini adalah kemasan makanan. Kemasan merupakan hal penting bagi pelaku usaha, karena dengan adanya kemasan hal itu dapat membantu para konsumen dalam membawa produk yang sudah dibeli. Selain itu kemasan juga dapat melindungi produk yang ada didalamnya dan juga bisa sebagai media untuk mempromosikan tempat usaha. Dalam hal ini karya yang nantinya akan dibuat adalah sebuah kemasan makanan yang didesain ulang agar terlihat menarik, yang bertujuan sebagai media pelindung dan juga media promosi untuk usaha Ayam Geprek Inbox DK. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk membuat redesain kemasan makanan ini adalah observasi, studi pustaka, dan juga wawancara. Proses yang dilalui dalam membuat redesain kemasan makanan ini terbagi atas 3 tahapan, yang pertama ada praproduksi yang dimana pada proses ini penulis mengumpulkan ide dan juga mencari ide melalui referensi dari internet seputar membuat redesain kemasan makanan, yang kedua adalah produksi yang mana pada proses ini penulis melakukan sketsa dan juga mendigitalisasikan sketsa agar bisa masuk ke proses selanjutnya yaitu proses pascaproduksi, pada proses ini redesain dari kemasan makanan sudah jadi dan juga sudah dicetak. Hasil dari pembuatan redesain kemasan makanan yang sudah dicetak ini nantinya akan dirakit untuk bisa menghasilkan semua kemasan makanan yang siap untuk dipakai.

Kata Kunci: redesain, kemasan, makanan, media, promosi.

ABSTRACT

The work that will be produced from making this final project is food packaging. Packaging is an important thing for business actors, because with packaging it can help consumers in bringing products that have been purchased, besides that packaging can also protect the products in it and can also be a medium to promote a place of business. In this case, the work that will be made is a food packaging that is redesigned to make it look attractive, which aims to be a protective medium and also a promotional medium for the Ayam Geprek Inbox DK business. The methods used in collecting data to make this food packaging redesign are observation, library studies, and also interviews. The process that goes through in making this food packaging redesign is divided into 3 stages, the first is preproduction where in this process the author collects ideas and also looks for ideas through references from the internet about making food packaging redesigns, the second is production which in this process the author do the sketches and also digitize the sketches so that they can enter the next process, namely the post-production process, in this process the redesign of the food packaging is finished and has also been printed. The results of the redesign of printed food packaging will later be assembled to produce all food packaging that is ready for use.

Keywords: *redesign, packaging, food, media, promotion.*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“REDESAIN KEMASAN MAKANAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK AYAM GEPREK INBOX DK”**. Tugas Akhir ini dirancang dan disusun untuk memenuhi Sebagian syarat untuk mencapai gelar ahli madya pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Hal ini berawal dari keterbatasan ilmu dan kemampuan yang ada. Dan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

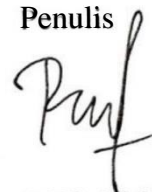
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Benget Simamora, MM., Wakil Direktur I Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Komda Saharaja, S.Kom, M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasoki Telaumbanua, S.E, M.M, selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

5. Siti Aisyah, S.Pd, M.Si., Pembimbing II yang telah memberi bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Tugas Akhir ini sampai penulis menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu.
6. Para Dosen Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.
7. Rondana Riyani, selaku pemilik usaha Ayam Geprek Inbox DK, yang telah memberikan izin untuk menjadi objek dalam penulisan ini.
8. Secara khusus saya ucapkan terimakasih kepada orang tua saya yang sangat saya cintai, bapak Muhammad Ikhsan dan juga ibu Marianim yang selalu memberikan dukungannya dan do'anya kepada saya.
9. Teman-teman satu angkatan kelas Desain Grafis B yang telah memberikan dukungan kepada Penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.

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, 09 July 2022

Penulis



M Ya'fi Rozak

19151032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Tujuan Penulisan	3
1.6 Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengertian Desain Grafis	5
2.2 Elemen-Elemen Dalam Desain Grafis	6
2.3 Prinsip Dalam Desain Grafis	11
2.4 Pengertian Re Design	13
2.5 Pengertian Sketsa	13
2.6 Pengertian Kemasan Produk	14
2.7 Fungsi Kemasan Produk	15
2.7.1 Fungsi Protektif Kemasan	15
2.7.2 Fungsi Promosional Kemasan	16
2.8 Jenis Kemasan Produk	16
2.8.1. Berdasarkan Struktur Isi	16
2.8.2. Berdasarkan Sifat Kekakuan bahan kemasan	17
2.9 Pengertian Media Promosi	17
2.10 Tujuan Media Promosi	18
2.11 Program Aplikasi Yang Mendukung Pembuatan Kemasan	19

2.11.1 Adobe Illustrator 2019	19
BAB III METODE PELAKSANAAN	21
3.1 Data Objek Penelitian	21
3.3.1 Kondisi Usaha	22
3.2 Teknik Pengumpulan Data	24
3.3 Ruang Lingkup	25
3.4 Langkah Kerja	26
3.5 Target Pasar	27
3.5.1 Produk makanan yang ditawarkan	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN	29
4.1 Strategi Perancangan	29
4.2 Konsep Perancangan	30
4.3 Alat Pendukung	30
4.4 Proses Perancangan	32
4.4.1 Proses Sketsa	32
4.4.2 Proses Digitalisasi Sketsa.....	38
4.4.2.1 Tahap 1 membuat lembar kerja	39
4.4.2.2 Tahap 2 memasukkan gambar sketsa	39
4.4.2.3 Tahap 3 pembuatan bentuk kerangka kemasan	40
4.4.2.4 Tahap 4 pewarnaan	43
4.4.2.5 Tahap 5 peletakan ilustrasi	44
4.4.2.6 Tahap 6 peletakan logo	46
4.4.2.7 Tahap 7 peletakan typografi	46
4.4.2.8 Tahap 8 peletakan akun media sosial	48
4.5 Hasil Akhir	49
BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Penggunaan titik sebagai elemen desain.....	6
Gambar 2.2: Garis garis yang menunjukkan arah gerakan.....	7
Gambar 2.3: Bentuk dari binatang.....	8
Gambar 2.4: Typografi pada cover jurnal.....	8
Gambar 2.5: Ruang pada koran.....	9
Gambar 2.6: Tekstur pada warna.....	10
Gambar 2.7: Warna.....	11
Gambar 2.8: Sketsa.....	14
Gambar 2.9: Kemasan produk.....	15
Gambar 2.10: Tampilan <i>Illustrator</i>	19
Gambar 3.1: Logo.....	21
Gambar 3.2: Gambar tampak depan bangunan usaha.....	23
Gambar 3.3: Ruang untuk memasak.....	23
Gambar 3.4: Gambar tampak dari dalam bangunan usaha.....	24
Gambar 3.5: Lokasi dari tempat usaha.....	24
Gambar 4.1: Sketsa pola kemasan bagian pertama.....	33
Gambar 4.2: Sketsa pola kemasan bagian kedua.....	34
Gambar 4.3: Sketsa pola kemasan bagian ketiga.....	34
Gambar 4.4: Sketsa pola kemasan bagian keempat.....	35
Gambar 4.5: Sketsa pola kemasan bagian kelima.....	36
Gambar 4.6: Sketsa pola kemasan bagian keenam.....	36
Gambar 4.7: Sketsa pola kemasan bagian ketujuh.....	37
Gambar 4.8: Sketsa pola kerangka kemasan yang sudah jadi.....	38
Gambar 4.9: Lembar kerja.....	39
Gambar 4.10: Memasukkan gambar.....	40
Gambar 4.11: Peletakan dan penyesuaian gambar sketsa.....	40
Gambar 4.12: Pembuatan bentuk kerangka kemasan bagian bawah.....	41

Gambar 4.13: Pembuatan bentuk kerangka kemasan bagian depan belakang.....	41
Gambar 4.14: Pembuatan bentuk kerangka kemasan bagian kiri.....	42
Gambar 4.15: Pembuatan bentuk kerangka kemasan bagian kanan.....	42
Gambar 4.16: Pengecekan ukuran.....	43
Gambar 4.17: Warna yang digunakan.....	43
Gambar 4.18: Pewarnaan bagian bawah samping kiri dan kanan.....	44
Gambar 4.19: Peletakan ilustrasi bagian depan kemasan.....	45
Gambar 4.20: Ilustrasi yang digunakan.....	45
Gambar 4.21: Peletakan logo.....	46
Gambar 4.22: Peletakan typografi bagian depan.....	47
Gambar 4.23: Peletakan typografi bagian belakang.....	47
Gambar 4.24: Typografi yang digunakan.....	48
Gambar 4.25: Peletakan akun media sosial.....	49
Gambar 4.26: Hasil akhir redesain kemasan.....	50
Gambar 4.27: Hasil ketika akan dicetak.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa
- Lampiran 2: Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3: Surat undangan uji proposal Tugas Akhir
- Lampiran 4: Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir
- Lampiran 5: Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir