

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN PRODUK SARUPA**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Kelulusan Program Diploma III



**Oleh**

**DONI ERWIN**

**NIM. 19151016**

**PRODI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA**

**MEDAN**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN PRODUK SARUPA**

**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.Pd.,M.Sn  
NIDN. 0025078310


Penguji 1 : Raju Gobal, SE.,MM  
NIP. 196405281986031003

Medan, 03 Agustus 2022

**Disahkan Oleh :**

Koordinator Prodi Desain Grafis

Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM  
NIP. 198006022002121001



Head of the Design Graphics Program, PSDKU Medan  
Saharja, S.Kom., M.Pd.  
NIP. 19772202006041002

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN PRODUK SARUPA**

**Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :**

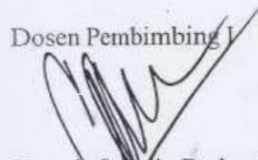
**DONI ERWIN**  
**NIM.19151016**

**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan**  
**Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan  
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis

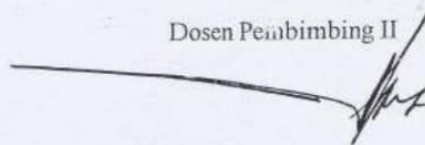
Disetujui Oleh :  
Medan, 19 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



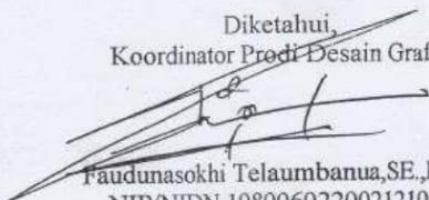
Komda Saharja Purba, S.Kom., M.Pd.  
NIP. 197712202006041002

Dosen Pembimbing II



Syafriyandi, S.Pd. M.Sn  
NIP. 199202082019031009

Diketahui,  
Koordinator Prodi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM.  
NIP/NIDN 198006022002121001

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Doni Erwin

NIM : 19151016

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Grafis

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Kemasan Produk Sarupa

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, 03 Agustus 2022



pernyataan

Doni Erwin

NIM. 19151016

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Doni Erwin  
NIM : 19151016  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Desain Kemasan Produk Sarupa Di Medan Belawan beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, Juli 2022

Yang menyatakan,



Doni Erwin

NIM: 19151016

## ABSTRAK

Semakin berkembangnya zaman, sebuah toko fashion terus berinovasi untuk selalu terlihat hidup dan tidak ketinggalan. Salah satunya dalam hal pengemasan produk yang didesain khusus untuk memperkenalkan produk dan mampu memenuhi sifat fungsional, ergonomis, dan estetik. Sehingga semakin berkembangnya zaman sebuah toko fashion mulai membuat desain kemasannya sendiri untuk memperkenalkan karakter dan kualitas produk yang dijual. Perancangan desain kemasan ini adalah sebagai media promosi produk yang dijual dari Sarupa dan dipakai pada saat penjualan dengan konsumen. Dengan adanya desain kemasan ini akan membantu produk untuk dipromosikan kepada para calon konsumen, karena Sarupa belum memiliki desain kemasan yang bisa menjadi sebuah implementasi dari karakter dan kualitas produk yang dijual. Adapun tujuan penelitian ini antara lain untuk mengembangkan ide konsep perancangan desain pada kemasan yang sesuai dengan karakter Sarupa, untuk menjelaskan proses proses perancangan desain kemasan agar terlihat berkarakter, menjual dan untuk menampilkan hasil desain kemasan yang mampu membuat konsumen untuk membeli produk yang dijual. Metode penelitian ini menggunakan metode wawancara dan studi kepustakaan. Di dalam proses pembuatan desain kemasan diurutkan dari mulai sketsa kemudian *layout* dan terakhir adalah *finishing* melalui digital dengan menggunakan *software Adobe Illustrator*. Hasil akhir dari perancangan desain kemasan ini yaitu box kemasan untuk sepatu menggunakan kertas Tik dengan ukuran A1.

**Kata Kunci** : Perancangan, Desain Kemasan, Presentasi, Produk

## **ABSTRACT**

*With the development of the times, a fashion store continues to innovate to always look alive and not be left behind. One of them is in terms of product packaging which is specially designed to introduce the product and is able to meet the functional, ergonomic, and aesthetic properties. So that the era of a fashion store began to make its own packaging design to introduce the character and quality of the products sold. The design of this packaging design is as a promotional media for products sold from Sarupa and used when selling with consumers. With this packaging design, it will help the product to be promoted to potential consumers, because Sarupa does not yet have a packaging design that can be an implementation of the character and quality of the products being sold. The purpose of this research is to develop the concept of packaging design ideas that are in accordance with Sarupa's character, to explain the process of designing the packaging design process to make it look characterful, to sell and to display the results of packaging designs that are able to make consumers buy the products being sold. This research method uses interviews and literature study. In the process of making the packaging design, starting from the sketch, then the layout and finally finishing through digital using Adobe Illustrator software. The final result of this packaging design design is a packaging box for shoes using Tik paper with A1 size.*

**Keywords :** *Design, Packaging Design, Presentation, Product*

## PRAKATA

Puji dan syukur Penulis persembahkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya semata sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas akhir dengan judul Perancangan Desain Kemasan Produk Sarupa. Penyusunan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu Syarat untuk mencapai gelar ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Penyusunannya dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora M.M., Selaku PLT Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja Purba, S.Kom, M.Pd selaku Kepala Unit Pengelola di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, sekaligus Dosen Pembimbing I pada penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., Selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Syafriyandi, S.Pd, M.Sn Selaku Dosen Pembimbing II
6. Owner Perusahaan Sarupa Salfredo Benny Panjaitan yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
7. Kedua Orang tua saya yang senantiasa mendukung penulis baik dalam doa maupun materi.
8. Rekan-rekan Mahasiswa/I Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah membantu memberi informasi dan dukungan dalam proses pengerjaan proposal Tugas Akhir ini



9. Pihak-pihak yang tidak dapat disebut satu per satu yang juga telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung selama proses pengerjaan proposal Tugas Akhir ini.

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

Medan, 07 Juli 2022

Penulis



Doni Erwin

NIM. 19151016

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
ABSTARK .....	v
ABSTRACT .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penulisan .....	3
1.6 Manfaat Penulisan .....	3
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Perancangan .....	5
2.2 Desain Grafis .....	5
2.2.1 Unsur-unsur Desain Grafis .....	6
2.2.2 Prinsip Desain Grafis .....	12
2.3 Pengertian Kemasan .....	15
2.3.1 Fungsi Kemasan .....	15
2.3.2 Jenis Kemasan .....	15
2.3.3 Tujuan Kemasan .....	17
2.4 Sketsa .....	18
2.4.1 Jenis-Jenis Sketsa .....	18
2.4.2 Fungsi atau Manfaat Sketsa .....	19
2.5 Layout .....	19
2.5.1 Prinsip-Prinsip <i>Layout</i> .....	19
2.5.2 Manfaat <i>Layout</i> .....	20
2.6 Aplikasi Pengolah Desain .....	20
<b>BAB III: METODE PELAKSANAAN</b>	
3.1 Data/Objek Penulisan .....	23
3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.3 Ruang Lingkup .....	26
3.4 Langkah Kerja .....	27
3.5 Target Pasar .....	28
<b>BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Persiapan Desain (Praproduksi) .....	29
4.1.1 Analisis Visual .....	29
4.1.2 Konsep Perancangan .....	30

4.1.3 PerancanganWarna.....	30
4.1.4 Jenis Huruf/ <i>Font</i> yang Digunakan .....	31
4.1.5 Alat Pendukung Perancangan Desain Kemasan .....	32
4.2 Tahap Mendesain Kemasan (Produksi) .....	32
4.2.1 Sketsa.....	32
4.2.2 Tata Letak/ <i>Layout</i> .....	33
4.3.3 Proses Pembuatan Kemasan .....	34
4.3 Hasil Visualisasi Desain Kemasan (PascaProduksi) .....	38
4.3.1 Visualisasi Karya .....	38
4.3.2 Evaluasi Karya .....	39
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA .....	
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik/point.....	6
Gambar 2.2 Garis/Line.....	6
Gambar 2.3 Bentuk/Shape.....	7
Gambar 2.4 Tekstur/Texture .....	7
Gambar 2.5 Warna Primer .....	8
Gambar 2.6 Warna Sekunder .....	9
Gambar 2.7 Warna Tersier .....	9
Gambar 2.8 Warna Netral .....	10
Gambar 2.9 Warna Komplementer.....	10
Gambar 2.10 Monokromatik .....	11
Gambar 2.11 Warna Polikromatik.....	11
Gambar 2.12 Warna Analogus .....	11
Gambar 2.13 Kesatuan/ <i>Unity</i> .....	12
Gambar 2.14 Keseimbangan/ <i>Balance</i> .....	13
Gambar 2.15 Proporsi/ <i>Proportion</i> .....	13
Gambar 2.16 Penekanan/ <i>Emphasis</i> .....	14
Gambar 2.17 Irama/ <i>Rhythm</i> .....	14
Gambar 2.18 Dominasi/ <i>Domination</i> .....	15
Gambar 2.19 <i>Adobe Illustrator</i> .....	22
Gambar 2.20. Suasana Di luar Sarupa .....	24
Gambar 2.21 Suasana Di dalam Sarupa.....	25
Gambar 2.22 Keterangan Warna Untuk Desain Kemasan.....	31
Gambar 2.23 Font Monserrat .....	31
Gambar 2.24 Laptop ASUS X455L.....	32
Gambar 2.25 Sketsa Desain Kemasan .....	33
Gambar 2.26 <i>Layout</i> Desain Kemasan.....	34
Gambar 2.27 Proses Pertama Saat Membuat Kerangka Kemasan .....	35
Gambar 2.28 Proses Kedua Saat Membuat Kerangka Kemasan.....	35

Gambar 2.29 Proses Ketiga Saat Menambahkan Ilustrasi .....	36
Gambar 2.30 Proses Keempat Saat Menambahkan Teks .....	36
Gambar 2.31 Proses Keenam Saat <i>Finising</i> .....	37
Gambar 2.32 Hasil Visualisasi Digitalisasi Desain Kemasan.....	38
Gambar 2.33 Hasil Visualisasi Fisik Desain Kemasan.....	39