



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAPORAN TUGAS AKHIR

SPEKIFIKASI PROYEK DESAIN

**PERANCANGAN PACKAGING TERHADAP UMKM ROYALTY
MERCHANDISE**



Oleh:

IRFAN NOVIANDRI

NIM: 5017070207

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK

2021



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN PACKAGING TERHADAP
UMKM ROYALTY MERCHANDISE**
Penulis : Irfan Noviandri
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak sebagai Laporan Tugas Akhir.

Depok, 12 Agustus 2021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Nanang Wahyudi, S.Sos
NIP. 520000000000000079

Muchliyanto, M.Psi
NIP. 52000000000000007



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PACKAGING TERHADAP UMKM ROYALTY
MERCHANDISE

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN PACKAGING TERHADAP UMKM ROYALTY
MERCHANDISE

Oleh:

Irfan Novlandri

5017070207

Disahkan:

Depok, 21 Agustus 2021

Penguji I

Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 520000000000000090

Penguji II

Muryeti, M.Si

NIP.197308111999032001

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wivi Prastwinarti, M.M

NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA LAPORAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN PACKAGING TERHADAP UMKM ROYALTY MERCHANDISE

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah skripsi ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Tasikmalaya, 12 Agustus 2021
Yang menyatakan,

Irfan Noviandri
5012070207



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Bisnis UMKM di Indonesia berkembang dengan pesat salah satunya bisnis merchandise/souvenir. Bisnis merchandise/souvenir terus mengalami peningkatan secara stabil. Hal ini kemudian menciptakan peluang usaha usaha untuk menghasilkan produk merchandise/souvenir, salah satunya ialah produk Royalty Merchandise. Royalty Merchandise awalnya hanya menjual produknya pada pernikahan saja akan tetapi sekarang akan melebarkan bisnis nya ke retail, permasalahan dari Royalty Merchandise adalah belum mempunyai kemasan pada produk terbarunya yaitu anyaman tali temali yang menyerupai gantungan kunci. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh sebuah kemasan untuk produk souvenir Royalty Merchandise. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kualitatif deskriptif dengan wawancara terarah, observasi dan studi kepustakaan. Berdasarkan hasil analisis SWOT, Royalty Merchandise membutuhkan kemasan yang mampu menonjolkan keunggulan produk melalui kemasan. Dari strategi tersebut diperoleh arahan kreatif termasuk key message, yaitu Royalty ingin mempunyai kemasan yang inovatif dengan konsep *luxury craft and nature*. Arahan kreatif dikembangkan pada proses desain yaitu dengan cara membuat kemasan dengan konsep desain Art Deco karena lebih mencerminkan *Luxury* serta menambahkan bunga morning glory dan daun clover sebagai elemen visual dari nature, untuk teknik menggunakan teknik closure. Pada kemasan Royalty Merchandise ini menggunakan struktur *bottom lock* dan *Tuck end*.

Kata kunci : Kemasan, Kualitas produk, kepuasan pelanggan.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

The UMKM business in Indonesia is growing rapidly, one of which is the merchandise/souvenir business. The merchandise/souvenir business continues to grow steadily. This then creates business opportunities to produce merchandise/souvenir products, one of which is Royalty Merchandise products. Royalty Merchandise initially only sold its products at weddings, but now it will expand its business to retail, the problem with Royalty Merchandise is that it does not yet have packaging for its newest product, namely woven ropes that resemble key chains. This study aims to obtain a packaging for Royalty Merchandise souvenir products. The research method applied is descriptive qualitative method, with targeted interviews, observation and literature study. Based on the results of the SWOT analysis, Royalty Merchandise requires packaging that is able to highlight the advantages of the product through packaging. From this strategy, creative directions were obtained including key messages, namely Royalty wants to have innovative packaging with the concept of craft and nature, as well as tone and manner, which has a luxurious impression with the concept of craft and nature. Creative directions are developed in the minmapping and moodboard processes, which are then processed into a visual concept. The visual concept will direct the packaging design process for Royalty Merchandise products, in order to produce a packaging that looks luxurious with the concept of craft and nature. From these problems, it can be concluded that Royalty Merchandise really needs packaging on its newest products because according to the results of research on consumers, packaging is very influential on consumer satisfaction.

Keywords: *Packaging, product quality, customer satisfaction.*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, sholawat serta salam kita limpahkan kepada junjunan Nabi Muhammad SalallahuAlaihi Wasallam atas rahmat, karunia, dan kesehatan yang telah diberikan selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN PACKAGING TERHADAP UMKM ROYALTY MERCHANDISE** sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tentunya tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu, rasa hormat dan terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Dr.sc.H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Wiwi Prastiwinarti, S.Si, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds sebagai Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Bapak Nanang Wahyudi, S.Sos sebagai Dosen Pembimbing Materi atas masukkan dan pengarahannya dalam proses pembuatan Proposal Tugas Akhir.
5. Bapak Muchliyanto, M.Psisebagai Dosen Pembimbing Penulisan atas masukkan dan pengarahannya dalam proses penulisan.
6. Para dosen dan staf Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya Program Studi Desain Grafis atas ilmu dan bimbingannya.
7. Ibu Farhana Tresnawati, S.E sebagai owner dari Royalty Merchandise atas izin dan kesediaannya sebagai klien juga membantu segala keperluan dalam penyusunan Tugas Akhir.
8. Keluarga dan teman, yang selalu memberikan yang terbaik.
9. Rifa Fahriani, yang selalu memberikan semangat dan dukungan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Kemasan.....	6
2.1. Definisi Kemasan	6
2.1.2 Fungsi Kemasan	6
2.1.3 Jenis Kemasan.....	7
2.2 Desain Kemasan.....	8
2.2.1 Pengertian Desain Kemasan.....	8
2.3 Desain Struktur Kemasan Karton	9



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1	<i>Tuck End</i>	9
2	<i>Glued End</i>	11
3	<i>Bottom Lock</i>	12
4	<i>Auto Lock Bottom</i>	13
2.3.1	Material Kemasan Karton	15
1	<i>Artpaper</i>	15
2	<i>Chromocoated</i>	16
3	<i>Ivory paper</i>	17
4	<i>Duplex</i>	18
2.3.2	Dekorasi	19
2.4	Desain Grafis Kemasan.....	20
2.4.1	Elemen desain	20
1	Warna	20
2	Struktur Fisik/ Bentuk.....	21
3	Layout/Tata letak	22
4	Tipografi/Teks.....	22
2.4.2	Prinsip-prinsip desain.....	24
1	Komposisi (<i>Composition</i>)	24
2	Keseimbangan (<i>Balance</i>)	24
3	Irama / Urutan (<i>Sequence / Rhythm</i>)	26
4	Penekanan (<i>Emphasis</i>)	27
5	Kesatuan (<i>Unity</i>)	28
2.5	Proses desain kemasan	29
2.5.1	Tahap penggalan informasi	29
2.5.2	Rapat pra-produksi dan kemungkinan implementasi desain	29



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.5.3	Pembuatan <i>mock up</i> struktur kemasan	29
2.5.4	Explorasi	30
2.5.5	Tahap Kreatif/Konseptural (<i>Creation</i>).....	30
2.5.6	Revisi desain yang dipilih	31
2.5.7	Tahap Perbaikan (<i>Refinement</i>)	31
1	Visualisasi planogram	31
2	Aplikasi desain ke beberapa SKU (<i>Stock keeping Unit</i>).....	31
3.	Finalisasi pesan dan eksekusi desain yang terpilih	31
4	Pengecekan mode warna	32
5	Tahap produksi.....	32
BAB III METODE PERANCANGAN.....		33
3.1	Metode Riset Desain	33
3.2	Metode Pengumpulan Data	35
3.2.1	Profil Usaha.....	35
3.3	<i>Cosumer Insight</i>	39
3.3.1	Analisis.....	40
3.3.2	Analisis STP.....	40
3.3.3	Analisis SWOT	41
3.4	Arahan kreatif.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Konsep Visual	45
4.1.1	<i>Mind Mapping</i>	45
4.1.2	<i>Moodboard</i>	46
4.2	Proses Desain	49



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.2.1	<i>Thumbnail</i>	49
4.2.2	Sketsa Halus	50
	a) <i>Luxury with Nature</i>	50
	b) <i>Back to Nature</i>	51
	c) <i>Prestige and Craft</i>	53
	d) <i>Art with Nature and Craft</i>	54
	e) <i>Good Taste of Art</i>	55
4.2.3	Desain Komprehensif	56
	a) Alternatif Desain Kompeherensif 1	56
	b) Alternatif Desain Kompeherensif 2	57
	c) Alternatif Desain Kompeherensif 3	58
4.2.4	Desain Terpilih.....	59
	a) <i>Technical Drawing</i>	60
	b) Pemilihan Warna.....	61
	c) <i>Background</i>	61
	d) Pembuatan Ilustrasi	61
	e) <i>Top Panel</i>	62
	f) <i>Front Panel</i>	62
	g) <i>Right Panel</i>	63
	h) <i>Left Panel</i>	63
	i) <i>Back Panel</i>	64
	j) <i>Typography</i>	65
4.3	Perimbangan Produksi	68



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

a)	Material Kemasan	68
b)	Teknik Cetak	68
c)	Warna Cetak.....	68
4.4	Pengaplkasian Karya & Media Pendukung.....	68
a)	Pengaplikasian Desain Pada Kemasan.....	68
b)	Pengaplikasian Desain Pada <i>Paperbag</i>	70
BAB V PENUTUP.....		71
5.1	Simpulan	71
5.2	Saran	72

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN

BIODATA

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Tuck end</i>	10
Gambar 2. 2 <i>Glued end</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Bottom Lock</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Auto lock bottom</i>	13
Gambar 2. 5 <i>One piece tray and lid</i>	14
Gambar 2. 6 <i>Two-piece tray and lid</i>	14
Gambar 2. 7 <i>Artpaper</i>	15
Gambar 2. 8 <i>Chromocoated</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Ivory paper</i>	17
Gambar 2. 10 Duplex Abu-abu	18
Gambar 2. 11 Duplex Putih redup.....	18
Gambar 2. 12 Keseimbangan simetris	25
Gambar 2. 13 Keseimbangan asimetris.....	26
Gambar 2. 14 Irama.....	26
Gambar 2. 15 penekanan emphasis	27
Gambar 2. 16 Kesatuan	28
Gambar 3.1 Logo Royalty Merchandise	36
Gambar 3.2 Produk Royalty Merchandise	37
Gambar 3.3 Fajar Souvenir	38
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i>	45
Gambar 4.2 <i>MoodBoard</i> Produk	47
Gambar 4.3 <i>MoodBoard</i> Visual	47
Gambar 4.4 <i>MoodBoard</i> Referensi Kemasan	48
Gambar 4.5 <i>Thumbnail</i>	49



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.6 Sketsa Halus <i>Luxury with Nature</i>	51
Gambar 4.7 Sketsa Halus <i>Back to Nature</i>	52
Gambar 4.8 Sketsa Halus <i>Prestige and Craft</i>	53
Gambar 4.9 Sketsa Halus <i>Nature and Craft</i>	54
Gambar 4.10 Sketsa Halus <i>Good Taste Of Art</i>	55
Gambar 4.11 Desain Kompherensif 1.....	56
Gambar 4.12 Desain Kompherensif 2.....	57
Gambar 4.13 Desain Kompherensif 3.....	58
Gambar 4.14 Desain Terpilih.....	59
Gambar 4.15 Struktur Kemasan.....	60
Gambar 4.16 Warna CMYK.....	61
Gambar 4.17 <i>Top Panel</i>	62
Gambar 4.18 <i>Front Panel</i>	62
Gambar 4.19 <i>Right Panel</i>	63
Gambar 4.20 <i>Left Panel</i>	64
Gambar 4.21 <i>Back Panel</i>	65
Gambar 4.22 <i>Font Cinzel Bold</i>	66
Gambar 4.23 <i>Font Arizonia Custom</i>	66
Gambar 4.24 <i>Final Art Work</i>	67
Gambar 4.25 <i>Mock Up Kemasan</i>	69
Gambar 4.26 <i>Mock Up Paperbag</i>	70



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi Desain Kemasan.....	23
Tabel 3.1 SWOT	42
Tabel 3.2 Arahan Kreatif.....	44





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis UMKM di Indonesia berkembang dengan pesat salah satunya bisnis merchandise/souvenir ada banyak bisnis souvenir di Indonesia termasuk di Tasikmalaya Jawa Barat salah satunya Fajar Souvenir, ZA Craft, Nuela Souvenir, Winstorecollection, Khaira Store.

Dari data diatas terbukti bahwa bisnis souvenir adalah bisnis yang menarik di Indonesia hal ini di buktikan dengan banyaknya UMKM/Perusahaan yang bergerak di bidang ini salah satunya Royalty Merchandise terbukti menurut data dari Otoritas Jasa Keuangan mencatat penyaluran kredit usaha mikro, kecil menengah (UMKM) terus bertumbuh menjelang akhir 2020.

Menariknya dari bidang usaha ini karena mempunyai keunikan dari segi kreatifitas dan inovasi dalam membuat produk berhubung penggerak bidang usaha ini adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi Pembangunan Unsil yang diberi tugas untuk membuat produk yang inovatif dan pada akhirnya hasil karya produk nya tersebut di apresiasi oleh kampus dan di ikut lombakan dalam event KBMI (Kegiatan Berwirausaha Mahasiswa Indonesia) dan berhasil mendapatkan archivement.

Saat ini tercatat lebih dari 65 juta UMKM yang tersebar di Indonesia. Pada 2016, tercatat ada 61,7 juta UMKM di Indonesia. Jumlahnya terus meningkat, pada 2017, jumlah UMKM mencapai 62,9 juta dan pada 2018, jumlah UMKM mencapai 64,2 Juta. Diprediksikan bahwa pada tahun 2019, 2020 hingga 2021 jumlahnya terus meningkat.

Royalty Merchandise adalah suatu UMKM yang bergerak di bidang penyedia souvenir pernikahan di daerah Tasikmalaya, mulai berdiri sejak Desember 2019 oleh 3 orang pendirinya. Royalty Merchandise memiliki produk souvenir dengan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

konsep craft and nature, dari hasil data observasi yang telah dilakukan klien menginginkan kemasan yang inovatif, unik, menarik dengan menggunakan material yang *reasonable*.

Royalty Merchandise awalnya bergerak pada *souvenir* untuk pernikahan saja akan tetapi sekarang Royalty melebarkan bisnisnya ke retail yaitu pada media sosial seperti *instagram*, *e-commerce* dan pada *event – event* pameran maka dari itu permasalahan yang di hadapi klien adalah belum mempunyai kemasan yang akan di gunakan oleh produk terbarunya yang merupakan kerajinan tangan yang berupa anyaman tali temali yang membentuk gantungan kunci.

Dari permasalahan tersebut dapat di simpulkan karena Royalty akan melebarkan bisnisnya di bidang retail yang nantinya akan di pajang di sosial media, *e-commerce* dan pameran tertentu maka kemasan akan sangat di perlukan untuk menarik hati pembeli. Selain itu kemasan juga dapat berpengaruh pada *brand image* dari Royalty Merchandise dan juga menambah *brand awareness* maka dari itu perancangan kemasan ini sangat berpengaruh penting terhadap perkembangan penjualan Royalty Merchandise.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini adalah bagaimana mendesain kemasan untuk Royalty Merchandise ?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Pada perancangan kemasan ini terfokus pada :

1. Perancangan kemasan baru untuk produk terbaru anyaman tali temali Royalty Merchandise.
2. Aplikasi teori desain grafis pada kemasan Royalty Merchandise.
3. Aplikasi desain kemasan pada items yang lain dari produk Royalty Merchandise.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk membantu UMKM Royalty Merchandise dalam membuat kemasan untuk produk terbarunya.

Pencarian data di lakukan dengan berbagai cara untuk dapat mengumpulkan data dari klien yang di dapat, yaitu:

1. Menjelaskan proses desain kemasan kepada klien
2. Menjelaskan penggunaan teori desain grafis dan unsur elemen prinsip desain pada Royalty Merchandise.
3. Menjelaskan aplikasi desain ke kemasan desain yang lain dari produk souvenir Royalty Merchandise.

Manfaat perancangan :

- a. Manfaat Akademis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai teori-teori yang membentuk brand identity melalui desain kemasan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dan nama merek bagi masyarakat yang menggeluti dunia komunikasi, khususnya komunikasi pemasaran.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berguna bagi pelaku usaha Royalty Merchandise dalam merencanakan desain kemasan serta semakin memperhatikan teori serta unsur elemen prinsip dalam desain agar lebih menarik konsumen.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun Tugas Akhir metode yang digunakan adalah metode deskriptif atau metode yang berupa penjelasan. Tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang mengenai latar belakang perlunya kemasan sebagai media promosi Royalty Merchandise. Bab ini juga memuat tentang Ruang Lingkup Pembahasan, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, dan Sistematika Penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang teoritis dasar ataupun masalah yang ada secara konseptual maupun operasional yang mendukung pada buku panduan dan landasan teori yang relevan mengacu pada artikel jurnal, buku literatur serta kajian teori secara khusus yang berkenaan dengan Perancangan Kemasan sebagai media promosi Royalty Merchandise.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini merupakan uraian deskripsi mengenai mengungkapkan cara – cara perancangan dan dilakukan melalui kaidah – kaidah metodologi. Bab ini terdiri metode data perusahaan, profil Royalty Merchandise, SWOT untuk acuan dalam pembuatan Rancangan Kemasan Sebagai Media Promosi Royalty Merchandise.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan menjelaskan tentang konsep visual, proses desain, *mindmapping*, skektsa alternatif manual dengan eksekusi desain meliputi tiga desain alternatif yang menjelaskan elemen dan prinsip yang digunakan. sertapertimbangan produksi dalam Perancangan Rancangan Kemasan Sebagai Media Promosi Royalty Merchandise, berdasarkan arahan yang telah diberikan oleh klien.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang simpulan mengenai hasil dari desain Rancangan Kemasan Sebagai Media Promosi Royalty Merchandise, jelas dan sistematis dari keseluruhan hasil analisis dan pembahasan dengan memperhatikan tujuan juga hasil perancangan serta saran yang berkaitan dengan pemecahan masalah Perancangan Kemasan.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melakukan proses perancangan desain kemasan Royalty Merchandise, maka pada penulisan ini dapat di simpulkan sebagai berikut:

- a. Perancangan desain kemasan Royalty Merchandise dimulai melalui proses mengidentifikasi masalah kemudian data yang didapat dianalisis menggunakan analisis STP dan matriks SWOT untuk mendapatkan arahan kreatif. Pada arahan kreatif didapatkan key message yaitu inovatif, *craft and nature* yang menghadirkan nuansa yang cocok dengan *positioning* dari Royalty Merchandise dan didapatkan tone and manner yaitu desain kemasan bergaya *luxury*. Selanjutnya proses *mindmapping* dan *moodboard* berdasarkan *key message* dan tone and manner. Kemudian membuat thumbnail menggunakan 5 konsep yang berbeda yang kemudian di pilih 5 *thumbnail* untuk di proses menjadi sketsa halus, dari 5 sketsa halus tersebut dipilih lagi 3 alternatif untuk pengembangan melalui digitalisasi. Dari 3 alternatif desain komprehensif ini kemudian dipilih satu yang paling sesuai dengan *key message* dan *tone and manner* dari arahan kreatif yaitu konsep “*Luxury with Nature*”. Desain terpilih ini kemudian dibuat FAW (*final art work*) untuk siap dilakukan proses cetak. Terakhir, *master design* yang sudah dibuat menjadi acuan untuk membuat desain pada media pendukung.
- b. Prinsip dan elemen yang diterapkan pada proses desain kemasan Royalty Merchandise ini menggunakan prinsip asimetris karena penempatan ilustrasi yang dinamis namun tetap terlihat rapih. Selain itu adanya penekanan pada elemen logo yang dibuat lebih besar dan penempatannya berapada di tengah atas *window*, selain itu penempatan logo yang seperti itu mampu meningkatkan *brand awareness*. Elemen ilustrasi yang dibuat adalah bunga morning glory dan daun clover. Pembuatan ilustrasi bertujuan untuk mendukung Royalty Merchandise sebagai *brand* untuk menunjukkan kualitas produk yang dijual.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- c. Pada kemasan terdapat struktur desain, *surface* desain dan material kemasan. Desain kemasan dan *window* yang dibuat diletakan di *front panel* pada kemasan. jenis struktur kemasan yang digunakan yaitu menggunakan konstruksi *auto lock bottom* dan *tuck end* dengan ukuran 15 x 6 x 4 cm. Kemudian material kemasan yang digunakan adalah karton duplex 250gr. Selain *positioning brand* adalah sebagai produk yang unik serta *premium*, pada kemasan menggunakan *finishing* laminasi *spot uv* agar dapat mendukung konsep *luxury* pada kemasan.
- d. Setelah desain kemasan terpilih, master desain dapat menjadi acuan dalam pengaplikasian pada media turunan seperti *paperbag* untuk memudahkan membawa produk.

5.2 Saran

Selanjutnya, saran yang dapat diberikan selama melakukan proses perancangan desain kemasan Royalty Merchandise sebagai berikut:

- a. Material yang digunakan belum sesuai dengan semestinya karena cost tidak mencukupi, jika ingin kemasan dengan *Luxury* dan Inovatif *budget* juga harus di sesuaikan agar nantinya pada proses cetak bisa maksimal dan tidak terkendala pada *budget*.
- b. Logo yang di gunakan belum konsisten karena ada 2 opsi logo yang diberikan oleh klien.
- c. Perancangan selanjut nya adalah lebih terfokus kepada logo agar Royalty Merchandise mempunyai logo yang *relevan* dan *permanent*.
- d. Mencoba memberikan *post test* dari kemasan baru terhadap konsumen Royalty Merchandise.



DAFTAR REFERENSI

Wahyudi, N., & Satriyono, S. (2017). *Mantra Kemasan Juara*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Rodriguez (2016) *Perfect Book Covers: Professional Advice for Indie Writers to Design Your Own Book Cover*.

Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2006) *Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf*. Jakarta: Erlangga.

Kotler, Philip., & Armstrong, Gary (1999), *Prinsip-Prinsip Pemasaran*, Jakarta: Erlangga,

Wijayanti, MM (2017) *Marketing Plan! dalam Bisnis Jakarta* : Elex Media Komputindo.

Anggraini S & Nathalia *Desain Komunikasi Visual* (2018) Bandung : Nuansa Cendikia.

<https://www.kajianpustaka.com/user/survey/mei/2021>

Laura Christina Luzar; Monica : PERANAN KOMUNIKASI VISUAL BAGI IDENTITAS PERUSAHAAN *Jurnal Humaniora* Vol 4 no1 April 2013: 528-538 <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3461>

Eko Valentino PERANCANGAN DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA NOVENA HOTEL BANDUNG *Jurnal Tematik Jurnal Teknologi dan Komunikasi* Vol. 7, No. 2 Desember 2020 <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i2.486>

Heri Kuswanto Analisis Prinsip Layout and Composition pada Web Design Perusahaan PT. Bank Rakyat Indonesia, Tbk dan PT. FIF Group berdasarkan Buku “The Principle of Beautiful Website Design (2nd Edition) By Jason Beard” *Jurnal 2017 Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

John1, Desipriani2 STRATEGI PENINGKATAN PROFIT PADA RUMAH
MAKAN PATINKU MELALUI RE-DESIGN PACKAGING jurnal brikolase
vol.12, No.1, Juli 2020



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



LAMPIRAN

Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Nama mahasiswa : Irfan Noviandri

Pembimbing 1 : Pak Nanang Wahyudi, S.Sos.

Bimbingan ke	Tanggal Bimbingan	Komentar Pembimbing	Rencana Progress/Revisi
1	9-Juni-21	Lebih explore lagi dalam pembuatan mind mapping	mengerjakan revisi dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
2	23-Juni-21	Acc mindmapping lanjut ke moodboard	mengerjakan dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
3	2-Juli-21	Acc moodboard lanjut ke sketsa thumbnail	mengerjakan dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
4	7-Juli-21	Tambahkan sketsa thumbnail agar lebih explore lagi dalam pemilihan sketsa halus	mengerjakan dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
5	12-Juli-21	Acc sketsa	mengerjakan dan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		thumbnail lanjut ke pemilihan sketsa halus	melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
6	19-Juli-21	Acc sketsa halus dan menambahkan 1 opsi lagi menjadi 5	mengerjakan dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
7	23-Juli-21	Acc struktur packaging dengan revisi minor di bagian tuck end	mengerjakan revisi dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
8	24-Juli-21	Merubah warna dari ilustrasi agar tidak begitu kontras	mengerjakan revisi dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
9	29-Juli-21	Final artwork sudah oke tinggal lanjut ke penulisan	mengerjakan dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
10	3-Agustus-21	Merubah susunan pada sub bab dan acc	mengerjakan progress hingga acc



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Nama mahasiswa : Irfan Noviandri

Pembimbing 2 : Muchliyanto, M.Psi

Bimbingan ke	Tanggal Bimbingan	Komentar Pembimbing	Rencana Progress/Revisi
1	7-Juni-21	Memberikan penjelasan tentang penulisan pada bab 4	Membuat kerangka, belum ada revisi
2	3-Juli-21	Melihat progress dan revisi minor pada penulisan	mengerjakan dan revisi melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
3	4-Juli-21	Revisi minor pada pemilihan contoh gambar kemasan	mengerjakan dan melanjutkan progress pada bimbingan berikutnya
4	5-Agustus-21	Acc full paper dan melakukan pendaftaran sidang	Berterimakasih kepada dosen

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta