

TUGAS AKHIR
Perancangan Desain Kemasan Hadiah
Dalam Event Benyamin's Days



Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun Oleh :

Karina Tirtada

41910010041

Dosen Pembimbing :

Agus Budi Setyawan, S.Ds M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2014



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1). Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Kemasan Dalam Event "Benyamin Days"

Disusun Oleh :

Nama : Karina Tirtada

NIM : 41910010041

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang Sarjana pada tanggal 13 Juli 2014.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing

Agus Budi Setyawan, S.Ds M.Sn

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Hady Soedarwanto, S.T. M.Ds



LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Karina Tirtada
NIM : 41910010041
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar Sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 20 Juli 2014

Yang memberikan pernyataan

METERAI
TEMPEL
5FB7BACF407273389
6000

Karina Tirtada



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KARTU ASISTENSI

NAMA : Karina Tirtadi
NIM : 41910010041
FAK/JUR. : fasultas seni & kreatif / Desain Produk

MATA KULIAH :
SMT/THN.AKAD
DOSEN

Tugas Akhir :
8 / 2014
Spk. Agur Budi

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
1.		packaging → fungsi, informasi, bentuk, material, konstruksi estetis → pasca setelah produk digunakan					
2.		studi/eksplorasi bentuk packaging buat mood board atau referensi dan inspirasi					
3.		studi bahan dan material yang sesuai atau ideal tepat digunakan.					
4.		fungsi lain setelah produk digunakan itu dikaitkan dgn acara.					
5.		Perbaiki aspek Estetis Visual packaging, sesuaikan format / bentuk packaging					
6.		Tampilkan untuk informasi dan cara yang dimaknakan ke fungsi lain tersebut sehingga menjadi menarik					
7.		Buat Dummy packaging pengujian, apakah bisa berfungsi.					
8.		Warna acara, konsistensi warna sebagai Benang Merah.					

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Desain kemasan hadiah Dalam Event Benyamin’s Days” pada waktunya.

Dalam penyusunan tugas atau materi ini, tidak sedikit hambatan yang Penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan materi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala yang penulis hadapi teratasi. Pada kesempatan ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama melaksanakan serta menyelesaikan Tugas Akhir dan penyusunan laporan ini, antara lain kepada:

1. Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain.
2. Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana.
3. Zulfikar Sa’ban, S.Pd, M.Ds, selaku Koordinator Tugas Akhir Desain Produk, Universitas Mercu Buana.
4. Agus Budi Setyawan, S.Ds M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan nasehat dan arahan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
5. Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds, selaku Dosen yang baik pengarahannya mengenai proses yang telah penulis lakukan untuk perancangan desain kemasan.
6. Hapiz Islamsyah, S.Sn, selaku dosen yang juga merangkap sebagai teman nongkrong bersama tim acara Benyamin’s Days. Terima kasih atas bantuan dan sharing pengalamannya. Semoga cepat mendapatkan jodoh.
7. Orangtua, keluarga dan Daniel yang telah membantu secara doa dan semangatnya.
8. Teman-teman Tugas Akhir tim Benyamin’s Days : Mayang Deta sari, Restiana Artha, Suhestiwi, Seno Wirawan, Eben Ezer, dan Bang Iyan Priatno. Terima kasih atas kerjasamanya selama 4 bulan terakhir dan mau bekerja keras untuk mewujudkan acara ini. Kita berjuang bersama, lulus bersama.

9. Dan, teman – teman Universitas Mercu Buana Desain Produk 2010. Terima kasih atas kebersamaannya selama 4 tahun ini. Selamat untuk yang sudah lulus dan semangat untuk yang sedang menyiapkan Tugas Akhir di semester mendatang. Semangat teman-teman. Kerja keras pasti akan terbayarkan sesuai dengan seberapa usaha keras kalian.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini jauh dari sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga hasil laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan pemikiran kepada pembaca khususnya para mahasiswa Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 20 Juli 2014

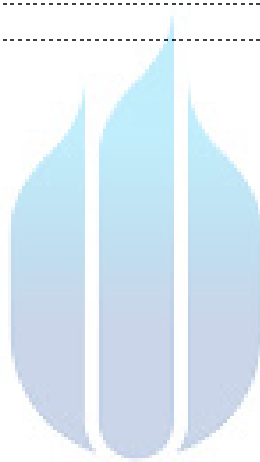
Karina Tirtada



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Orisinalitas (<i>State of The Art</i>).....	2
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
1. Tujuan Perancangan.....	3
2. Manfaat Perancangan.....	4
D. Peluang dan Tantangan Studi.....	4
1. Peluang Studi	4
2. Tantangan Studi di Masa Datang.....	4
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi	5
BAB II METODOLOGI.....	6
A. Kerangka Berfikir Studi.....	6
B. Proses Perancangan (Strategi Desain).....	7
1. Strategi Desain.....	7
2. Rincian Proses Perancangan.....	8
3. Proses Mind Mapping.....	9
BAB III DATA PERANCANGAN.....	10
A. Tabel Data Perancangan.....	10
B. Rincian Data Perancangan.....	11
1. Definisi Kemasan.....	11
2. Definisi Hadiah.....	13
3. Dasar Pemakaian Warna dalam Desain Kemasan.....	14
4. Tipografi.....	14
5. Gambar Ilustrasi dalam Desain Kemasan.....	16
C. Objek Referensi dan Inspirasi.....	17
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	18
A. Ide/Gagasan Perancangan.....	18
1. Ide Desain.....	18
2. Inovasi Desain.....	18
B. Sasaran Desain.....	19
C. Pendekatan Estetis Desain.....	19
D. Muatan Lokal Dalam Perancangan Karya Desain	20
E. Guidelines visual “Benyamin’s Days”.....	20

1. Konsep Acara.....	20
2. Konsep Visual.....	20
3. Media Aplikasi.....	23
BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	26
A. Perancangan Kemasan Hadiah.....	26
B. Konsep Hadiah untuk Game (Permainan)	40
BAB VI PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR.....	41
A. Tema Pameran Bersama.....	41
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Pameran	41
C. Layout Pameran.....	41
D. Dokumentasi Acara.....	42
E. Kesimpulan.....	48
KEPUSTAKAAN.....	52
LAMPIRAN	



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tekstur Kayu.....	3
Gambar 1.2 Bintang.....	3
Gambar 2.1 Mind Mapping.....	9
Gambar 3.1 Bahan Kemasan Kertas.....	13
Gambar 3.2 Kemasan Unik.....	17
Gambar 4.1 Logo Benyamin's Days.....	20
Gambar 4.2 Proses Perancangan Logo.....	21
Gambar 4.3 Tagline.....	22
Gambar 4.4 Jenis Warna Logo.....	22
Gambar 4.5 Pengaplikasian logo pada hadiah permainan.....	24
Gambar 4.6 Pengaplikasian logo pada packaging botol minum.....	24
Gambar 4.7 Pengaplikasian Logo Pin.....	25
Gambar 4.8 Pengaplikasian logo pada media permainan.....	25
Gambar 5.1 Hadiah Utama.....	26
Gambar 5.2 Tempat makan.....	26
Gambar 5.3 Lunch box.....	27
Gambar 5.4 Desain Tempat makan.....	28
Gambar 5.5 Kemasan Tempat Makan.....	28
Gambar 5.6 Tempat Sayur.....	29
Gambar 5.7 kotak kemasan.....	29
Gambar 5.8 Desain Tempat Sayur.....	30
Gambar 5.9 Kemasan tempat sayur.....	31
Gambar 5.10 Box.....	32
Gambar 5.11 Desain Tempat pensil.....	33
Gambar 5.12 Kemasan tempat pensil.....	34
Gambar 5.13 Paperbag.....	34
Gambar 5.14 Desain Tas Kaos.....	35
Gambar 5.15 Kemasan tas untuk hadiah kaos.....	35
Gambar 5.16 Desain jam dinding.....	36
Gambar 5.17 Jam dinding.....	36
Gambar 5.18 Desain Hadiah sabun sampo.....	37
Gambar 5.19 Kemasan sabun sampo.....	37
Gambar 5.20 Desain Hadiah Tempat Minum.....	38
Gambar 5.21 Kemasan Hadiah Tempat Minum.....	38
Gambar 5.22 Desain Hadiah Buku.....	39
Gambar 5.22 Sampul Hadiah Buku.....	39
Gambar 5.23 Permainan Benyamin's Days.....	40
Gambar 6.1 Denah Lokasi Pasar Malam Dadap.....	41
Gambar 6.2 Dekorasi pameran Benyamin's Days.....	42
Gambar 6.3 Keramaian di acara Benyamin's Days.....	42

Gambar 6.4 Awal pengenalan acara ramai dikunjungi.....	43
Gambar 6.5 Foto narsis pengunjung dengan pameran.....	43
Gambar 6.6 Pengunjung asik meramaikan permainan dan mengunjungi merchandise.....	44
Gambar 6.7 Salah satu tim acara Seno sedang memandu acara permainan.....	45
Gambar 6.8 Tim acara sedang mendekor hadiah.....	46
Gambar 6.9 Bergaya dengan background Benjamin's Days di pameran.....	47
Gambar 6.10 Tim Benjamin's Days.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir Studi.....	6
Tabel 2.2 Strategi Desain.....	7
Tabel 3.1 Tabel Data Perancangan.....	10

