

DESAIN KEMASAN SATE MANIS KELAPA
BANG ERICK



Tugas Akhir Ini Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain Jenjang Pendidikan Strata Satu

Oleh :
FENTI TIARA BANTARA
41910010035

Dosen Pembimbing :
Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

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

Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini :

Nama : FENTY TIARA BANTARA
 Nim : 41910010035
 Progra Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan seutuhnya.

Jakarta, 9 Oktober 2014

Tertanda,



Fenty Tiara Bantara

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2014/2015

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain Produk, jenjang pendidikan Strata 1 (S1), jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : DESAIN KEMASAN SATE MANIS KELAPA BANG ERICK

Disusun oleh :

Nama : Fenty Tiara Bantara

Nim : 41910010035

Jurusan / Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS sidang sarjana pada tanggal 6 Oktober 2014

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,

Kaprodi Desain Produk

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

KATA PENGANTAR

Desain merupakan ilmu yang belakangan semakin banyak dilirik oleh masyarakat. Bukan hanya karena ranah keilmuan yang menarik, desain telah berubah menjadi ilmu yang sangat menjanjikan seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Banyak masyarakat yang secara serius mulai mempelajari ilmu ini guna menjawab kebutuhan akan ilmu dan kehidupannya.

Perkuliahan merupakan kegiatan yang sangat membantu desainer untuk dapat mempelajari dan memahami dunia desain lebih jauh. Dalam lingkungan perkuliahan, desainer dapat membuka kesempatan sebesar-besarnya untuk bertukar pikiran sesama mahasiswa maupun dengan pihak dosen. Lebih jauh lagi, dunia perkuliahan mampu menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkreativitas dan mengeksplorasi potensi dari masing-masing individu.

Pada akhirnya, desainer harus mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam program studi desain produk sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana sekaligus sebagai ajang untuk menunjukkan kepada masyarakat dan universitas tentang semua hal yang telah desainer pelajari selama berkuliah di Universitas Mercu Buana.

Kegiatan Tugas Akhir ini memberikan kesan yang sangat berarti bagi desainer terutama ketika kegiatan pameran hasil karya dan kegiatan sidang. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan banyak masukan positif bagi desainer untuk dapat melangkah ke jenjang selanjutnya dan tampil sebagai individu yang siap bersaing.

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL.....	3
A. Latar Belakang.....	5
B. Orisinilitas.....	5
a) Refrensi Packaging	8
C. Tujuan dan Manfaat Rancangan.....	9
D. Peluang dan Tantangan Studi	9
a) Peluang.....	9
b) Tantangan Studi.....	9
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
a) Relevansi studi	11
b) Konsekuensi Studi.....	11
II. METODOLOGI	12
A. Kerangka Berpikir	12
B. Proses Perancangan.....	13
a) Strategi Desain.....	13
b) Rincian Biaya Perancangan	14
III. DATA PERANCANGAN.....	17
A. Tabel Data Perancangan.....	17
B. Teori Yang Digunakan	18
a) Teori Semiotika.....	18
b) Teori Ergonomi.....	18
c) Teori Transformasi Budaya	19
d) Teori Estetika.....	19
e) Teori Warna	20
f) Prinsip Desain.....	21

C. Evaluasi	23
D. Pembuatan kemasan produk.....	24
E. Pengemasan tradisional	24
IV. ANALISIS PERANCANGAN	29
A. Ide Desain.....	29
B. Inovasi desain.....	29
C. Sasaran Desain	29
D. Pendekatan bentuk.....	30
V. Ulasan Karya Perancangan.....	31
A. Konsep Perancangan	31
B. Proses dan Strategi perancangan	31
C. Sketsa Desain	32



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Proses Ide Perancang	13
Tabel 2. Konsep Perancangan.....	14
Tabel 3. Data Perancangan	18
Tabel 4. Pembuatan Kemasan.....	25
Tabel 5. Produksi	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. Kemasan Pizza	8
Gambar 4 Kemasan Nasi Rames.....	8
Gambar 1 Kemasan Kue	8
Gambar 3 Kemasan Kue Ulang Tahun.....	8
Gambar 6. Kemasan Fast Food.....	9
Gambar 5. Kemasan Mcd.....	9

