

**TUGAS AKHIR PENCIPTAAN
PERANCANGAN KEMASAN MAINAN EDUKASI ANAK
DI MANDIRI CRAFT**



KARYA DESAIN

Muhammad Idris

1012067024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

**TUGAS AKHIR PENCIPTAAN
PERANCANGAN KEMASAN MAINAN EDUKASI ANAK
DI MANDIRI CRAFT**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2016

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN KEMASAN MAINAN EDUKASI ANAK DI MANDIRI CRAFT diajukan oleh Muhammad Idris, NIM 1012067024. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada: 19 Februari 2016 dan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I / Anggota


P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
NIP 19700106 200801 1 017

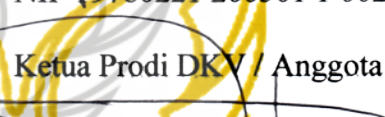
Pembimbing II / Anggota


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19640921 199403 1 001

Cognate / Anggota


M. Raizal Rochman, S.Sn., MT.
NIP 19780221 200501 1 002

Ketua Prodi DKV / Anggota


Drs. Hartono Kamadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

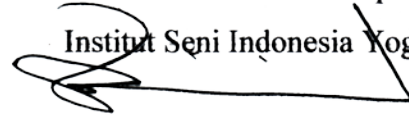
Ketua Jurusan Desain / Ketua


Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP 19650622 199203 1 003

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Subhanahu wa ta'alla Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya, saya sampaikan ucapan terima kasih secara tulus kepada:

1. Prof. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 2. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 3. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 4. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 5. P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
 6. Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
 7. M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku Dosen Penguji Ahli.
 8. Heningtyas Widowati, S.Pd., selaku Dosen Wali.
 9. Seluruh Karyawan Jurusan Desain Komunikasi Visual.
 10. Kedua orang tua tercinta, Sumino, S.Sn., MA dan Siti Maisaroh.
 11. Teman-teman atas dukungan dan bantuannya kepada penulis, serta teman-teman Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2010.
- Sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik dan lancar.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat berguna untuk perkembangan karya seni khususnya desain dan semua penikmat seni pada umumnya.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis,


Muhammad Idris



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Muhammad Idris

NIM : 1012067024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa karya TAKS ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, konsep karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 19 Februari 2016

Penulis



Muhammad Idris

ABSTRAK

Kemasan mainan edukasi anak di Mandiri *Craft* selama kurun waktu sepuluh tahun yang lalu hingga sekarang masih menggunakan plastik dan tidak memenuhi standar prinsip desain kemasan, misalnya tidak adanya logo, alamat dan informasi lainnya. Sebab bisa dikatakan telah memenuhi standar prinsip desain jika telah mengkaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen informasi desain produk lainnya agar produk mudah dipasarkan. Problem yang dihadapi oleh Mandiri *Craft* adalah memiliki pasar yang belum luas dan masih mengembangkan jaringan pasar lokal melalui organisasi PAUD dan Sekolah Dasar lantaran merasa belum tercipta kemasan yang mengacu pada prinsip-prinsip desain kemasan.

Secara garis besar perancangan ini menggunakan metode VIEW (*Visibility, Information, Egibility, Workability*) yang mencakup tiga tahap yakni; 1) Perencanaan, 2) Perancangan, 3) Uji kelayakan. Tahap perencanaan antara lain meliputi: identifikasi dan analisis data. Tahap perancangan antara lain meliputi: pemilihan media, konsep kreatif dan *layout*. Tahap uji kelayakan meliputi: uji kekuatan, uji keamanan dan uji kerusakan.

Kemasan mainan edukasi anak yang dihasilkan dari perancangan ini dapat dipergunakan untuk tujuan melindungi produk, menambah citra perusahaan dan menambah profit. Oleh karena itu desain kemasan yang dirancang mengarah ke bentuk yang disukai anak-anak. Selain berfungsi untuk melindungi produk, berfungsi pula untuk *papertoys*, pajangan atau pun *souvenir*.

Kata kunci: Kemasan, Mainan Edukasi Anak, Cinderamata

ABSTRACT

Packaging educational toys children Mandiri Craft for a period of ten years ago until now still use plastic and does not meet the standards of packaging design principles, such as the absence of the logo, address and other information. Because it could be said to have meet the standards of design principles if it has linked the shape, structure, material, color, imagery, typography and elements of product design information to make the product more marketable. Problems faced by Mandiri Craft is the market has not been extensive and still growing network of local markets through the organization of early childhood and elementary school was not created because of packaging refers to packaging design principles.

Broadly speaking, this design uses a method VIEW (Visibility, Information, Egibility, Workability) which includes three phases, namely: 1) planning, 2) Design, 3) test the feasibility. The planning stage include the following: identification and analysis of data. The design phase include: the selection of media, creative concept and layout. A due diligence phase include: strength testing, security testing and test damage.

Packaging educational toys children resulting from this design can be used for the purpose of protecting the product, adds to the image of the company and increase profit, therefore designed packaging designs lead to a form that kids love. Besides functioning to protect the product, also serves to papertoys, ornaments or souvenirs.

Keywords: *Packaging, Toys Child Education, Sauvenir*



“Bermain Sambil Belajar”

-Kata Pepatah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
MOTO	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Perancangan	3
E. Lingkup Permasalahan.....	3
F. Manfaat Perancangan.....	3
G. Definisi Oprasional	4
H. Metode Perancangan	4
I. Konsep Perancangan.....	8
J. Strategi Kreatif	8
K. Pendekatan Kreatif	9
L. Skematika Perancangan.....	10
 BAB II LANDASAN TEORI	 11
A. Landasan Teori.....	11
a. Pengertian Kemasan	11

b. Fungsi Kemasan	13
c. Tujuan Desain Kemasan	14
d. Perancangan Kemasan.....	14
e. Elemen-Elemen Visual Kemasan	16
f. Pengertian Papercraft	26
g. Definisi Papertoys	26
h. Pengertian Souvenir	27
B. Identifikasi Produk dan Perusahaan	30
a. Data Perusahaan	30
b. Data Produk	34
c. Data Pemasaran	48
d. Kesimpulan Analisis Data	56
 BAB III KONSEP PERANCANGAN	 58
A. Konsep Kreatif	58
a. Tujuan Perancangan	58
b. Tema Perancangan	58
c. Konsep Estetika	59
d. Tujuan Kreatif	60
B. Strategi Kreatif	62
a. Media Kemasan/ Material Bahan Kemasan	62
b. Content/ Informasi Kemasan.....	65
c. Sistem Buka-Tutup	67
d. Gaya Desain	68
C. Konsep Media.....	81
a. Media Utama	81
b. Media Pendukung.....	85

BAB IV PROSES DESAIN/VISUALISASI	88
A. Penjaringan Ide Bentuk Kemasan	88
a. Pola Kemasan <i>Primery Packaging</i>	89
b. Pola Kemasan <i>Secondary Packaging</i>	99
B. Diskripsi Logo/Brand name	103
a. Logo/ <i>Brand Name</i>	103
b. Logo type per varian.....	104
C. Layout Desain.....	105
a. <i>Primery Packaging</i>	105
b. <i>Secondary Packaging</i>	110
D. Pengembangan Desain	111
a. <i>Primery Packaging</i>	111
b. <i>Secondary Packaging</i>	122
E. Final Desain	124
a. <i>Primery Packaging</i>	122
b. <i>Secondary Packaging</i>	129
c. Media Pendukung	129
F. Uji kemasan	133
a. Uji Ketahanan	133
G. Biaya Produksi	133
 BAB V PENUTUP.....	 143
A. Kesimpulan	143
B. Saran.....	145
 DAFTAR PUSTAKA	 146
LAMPIRAN.....	149

DAFTAR GAMBAR

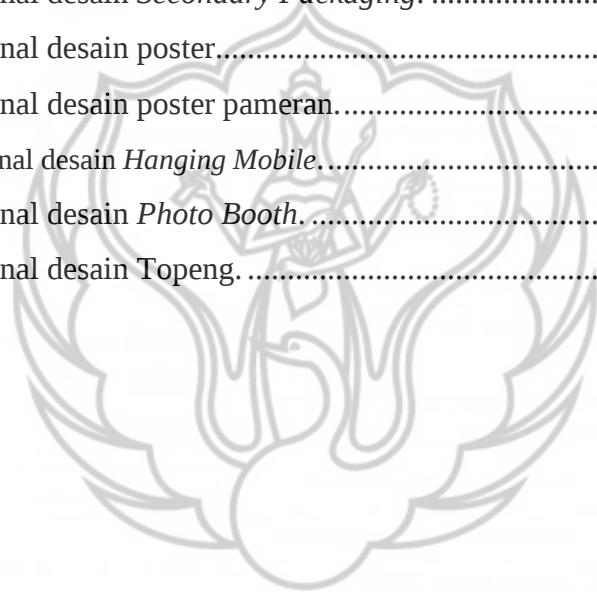
Halaman	
Gambar 1 : Skematika Perancangan	11
Gambar 2 : Papercraft	27
Gambar 3 : Papertoys	27
Gambar 4 : Cinderamata kerbau	29
Gambar 5 : Cinderamata komodo	29
Gambar 6 : Peta Mandiri Craft	34
Gambar 7 : Container Ship Balance	39
Gambar 8 : Tip Truck	39
Gambar 9 : Number Train	40
Gambar 10 : Balance	40
Gambar 11 : Geometric Puzzle	41
Gambar 12 : Truck Ring	41
Gambar 13 : Aeroplane Small	42
Gambar 14 : Mini Car	42
Gambar 15 : Geometric Sorting Board	43
Gambar 16 : Truck Alphabet	43
Gambar 17 : Building Block	44
Gambar 18 : Panda Board	44
Gambar 19 : Animals Puzzle	45
Gambar 20 : <i>Alphabet Puzzle</i>	45
Gambar 21 : Animal in Box	46
Gambar 22 : Door Stopper Gambar	46
Gambar 23 : Nativity Set	47
Gambar 24 : Building Block Castle	47
Gambar 25 : Puppet	48
Gambar 26 : Referensi bentuk kemasan dengan karakter kartun.	59
Gambar 27 : Referensi bentuk kemasan dengan karakter kartun.	59

Gambar 28 : Referensi bentuk lapisan bergelombang kardus.....	63
Gambar 29 : Sistem Buka tutup untuk perancangan kemasan.....	67
Gambar 30 : Sistem Buka tutup untuk perancangan kemasan.....	68
Gambar 31 : Referensi bentuk kemasan.....	69
Gambar 32 : Referensi bentuk kemasan.....	69
Gambar 33 : Referensi bentuk kemasan.....	69
Gambar 34 : Referensi bentuk kemasan dengan karakter gaya kartun.	70
Gambar 35 : Referensi bentuk visual gaya kartun	71
Gambar 36 : Referensi bentuk visual gaya kartun	71
Gambar 37 : Referensi bentuk visual gaya kartun	72
Gambar 38 : Referensi Secondary Packaging.....	72
Gambar 39 : Referensi Secondary Packaging.....	73
Gambar 40 : Referensi Secondary Packaging.....	73
Gambar 41 : Biru.....	74
Gambar 42 : Kuning.....	75
Gambar 43 : Merah.	75
Gambar 44 : Logo Mandiri Craft	76
Gambar 45 : Referensi visualisasi gaya kartun diaplikasikan di dalam desain kemasan.....	77
Gambar 46 : Referensi visualisasi gaya kartun diaplikasikan di dalam desain kemasan.....	78
Gambar 47 Referensi visualisasi gaya kartun diaplikasikan di dalam desain kemasan.	78
Gambar 48 : Produk tanpa kemasan akan mengakibatkan kerusakan dan kotor pada produk	88
Gambar 49 : Kemasan lama dengan plastik, selotape.....	89
Gambar 50 : Penjaringan dan penerapan bentuk dasar kemasan dasar kemasan <i>truck alphabeth</i> dengan posisi berdiri	90

Gambar 51 : Penjaringan dan penerapan bentuk dasar kemasan dasar kemasan <i>balance</i> dengan posisi produk di dalam	91
Gambar 52 : Penjaringan dan penerapan bentuk dasar kemasan dasar kemasan <i>Animal Puzlle</i> dengan posisi produk di dalam	91
Gambar 53 : Penjaringan dan penerapan bentuk dasar kemasan dasar kemasan <i>Train Number</i> dengan produk posisi di dalam.....	92
Gambar 54 : Penjaringan dan penerapan bentuk dasar kemasan dasar kemasan <i>Puzzle Alphabeth</i> dengan produk posisi di dalam	93
Gambar 55 : Sketsa bentuk dasar kemasan <i>Truck Alphabeth, Balance, Number Train, Animal Puzzle, Puzzle Alphabeth</i> dalam 3Dimensi dan lembaran.....	94
Gambar 56 : Pola dasar kemasan <i>Truck Alphabeth</i>	95
Gambar 57 : Pola dasar kemasan <i>Balance</i>	96
Gambar 58 : Pola dasar kemasan <i>Animal Puzzle</i>	97
Gambar 59 : Pola dasar kemasan <i>Number Train</i>	98
Gambar 60 : Pola dasar kemasan <i>Puzzle Alphabeth</i>	99
Gambar 61 : Sketsa Bentuk dasar secondary packaging dalam 3dimensi dan lembaran.	100
Gambar 62 : Sketsa Bentuk dasar secondary packaging <i>truck alphabeth</i> lembaran.	101
Gambar 63 : Sketsa Bentuk dasar secondary packaging <i>Balance</i> lembaran.....	101
Gambar 64 : Sketsa Bentuk dasar secondary packaging <i>Animal Puzzle</i> lembaran	102
Gambar 65 : Sketsa Bentuk dasar secondary packaging <i>Number Train</i> lembaran	102
Gambar 66 : Sketsa Bentuk dasar secondary packaging <i>Puzzle Alphabeth</i> lembaran	103
Gambar 67 : Logo Mandiri Craft	103
Gambar 68 : Studi Logotype	104

Gambar 69 : Logotype Produk Mainan Edukasi Anak yang diaplikasikan di kemasan.....	104
Gambar 70 : Sketsa bentuk kemasan <i>truck alphabeth</i>	105
Gambar 71 : Layout kemasan <i>truck alphabeth</i>	105
Gambar 72 : Sketsa kasar kemasan <i>Balance</i>	106
Gambar 72 : layout kemasan <i>Balance</i>	106
Gambar 74 : Sketsa kasar kemasan <i>Animal Puzzle</i>	107
Gambar 75 : layout kemasan <i>Animal Puzzle</i>	107
Gambar 76 : Sketsa kasar <i>Number Train</i>	108
Gambar 77 : layout kemasan <i>Number Train</i>	108
Gambar 78 : Sketsa kasar <i>Puzzle Alphabeth</i>	109
Gambar 79 : layout kemasan <i>Puzzle Alphabeth</i>	109
Gambar 80 : Sketsa bentuk tas kertas untuk kelima produk <i>truck alphabeth, Balance , Animal Puzzle, Number Train, Puzzle Alphabeth</i>	110
Gambar 81 : Sketsa layout tas kertas untuk kelima produk <i>truck alphabeth, Balance , Animal Puzzle, Number Train, Puzzle Alphabeth</i>	110
Gambar 82 : Referensi visual sopir truck.....	112
Gambar 83 : Final layout dengan <i>content/ informasi produk</i>	113
Gambar 84 : Referensi visual hewan anjing	114
Gambar 85 : Final layout dengan <i>content/ informasi produk</i>	115
Gambar 86 : Referensi visual anak laki laki	117
Gambar 87 : Final layout dengan <i>content/ informasi produk</i>	117
Gambar 88 : Referensi visual robot.	119
Gambar 89 : Final layout dengan <i>content/ informasi produk</i>	119
Gambar 90 : Referensi visual macan.	121
Gambar 91 : Final layout dengan <i>content/ informasi produk</i>	121
Gambar 92 : Visual bentuk dari kemasan utama yang akan digunakan di tas kertas.	122

Gambar 93 : Ilustari untuk tas kertas depan dan belakang.....	122
Gambar 94 : Ilutrase yang sudah diterapkan di pola tas kertas depan dan belakang dengan content/informasi perusahaan.	123
Gambar 95 : Final desain kemasan <i>Truck Alphabeth</i>	124
Gambar 96 : Final desain kemasan <i>Balance</i>	125
Gambar 97 : Final desain kemasan <i>Animal Puzzle</i>	126
Gambar 98 : Final desain kemasan <i>Number Train</i>	127
Gambar 99 : Final desain kemasan <i>Puzzle Alphabeth</i>	128
Gambar 100 : Final desain <i>Secondary Packaging</i>	129
Gambar 101 : Final desain poster.....	130
Gambar 102 : Final desain poster pameran.....	130
Gambar 103 : Final desain <i>Hanging Mobile</i>	131
Gambar 104 : Final desain <i>Photo Booth</i>	131
Gambar 105 : Final desain Topeng.	132



BAB I

A. Latar Belakang

Mandiri *Craft* merupakan salah satu produsen mainan edukasi anak yang semua produknya dikerjakan oleh penyandang cacat. Tempat produksinya berada di Jalan Parangtritis km 6,5 Cabean, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Semua produknya menggunakan bahan baku kayu mahoni, jati, dan sengon. Kini desain model mainan edukasi anak yang dihasilkan sudah mencapai 100 lebih, dan tiap bulannya diproduksi mencapai 1000 buah. Problem yang dihadapi Mandiri *Craft* saat ini antara lain: belum memiliki pasar yang luas, sebab masih mengembangkan jaringan lokal seperti PAUD dan Sekolah Dasar. Penyebab lainnya adalah belum mampu menciptakan kemasan yang mengacu pada prinsip-prinsip desain kemasan.

Dalam buku “Desain Kemasan”, tulisan Marianne Rosner Klimchuk and Sandra A. Krasovec dijelaskan bahwa:

Desain kemasan adalah bisnis kreatif yang mengkaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Desain kemasan berlaku untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi, dan membedakan sebuah produk di pasar. Pada akhirnya desain kemasan berlaku sebagai pemasaran produk dengan mengkomunikasikan kepribadian atau fungsi produk konsumsi secara unik (Mariane: 2007, 33).

Buku tersebut membantu mendefinisikan bagaimana warna, tipografi, struktur, dan citra diaplikasikan dalam suatu tata letak desain untuk menciptakan kesan keseimbangan, intensitas, proporsi, dan penampilan yang tepat. Inilah yang membuat elemen-elemen desain ikut berperan membentuk atribut komunikatif suatu desain kemasan. Ada banyak variable yang mempengaruhi bagaimana cara dan mengapa desain kemasan menarik konsumen. Dalam perspektif desain murni, memindahkan variable pemasaran lain seperti harga, lokasi, dan merk terdapat elemen-elemen penting yang bisa mempengaruhi perhatian

konsumen dengan baik dan bisa menerobos kerumunan visual dalam kompetisi retail.

Kemasan mainan edukasi anak di Mandiri *Craft* selama kurun waktu sepuluh tahun yang lalu hingga sekarang masih menggunakan plastik dan tidak memenuhi standar prinsip desain kemasan, misalnya tidak adanya logo, alamat dan informasi lainnya. Sehingga tujuan penting dari kemasan yaitu meningkatkan nilai dan fungsi melindungi produk, menambah citra perusahaan dan menambah profit tidak akan tercapai (Sri Julianti: 2014:15).

Papertoys merupakan sebuah gambaran berbagai mainan lucu yang terbuat dari kertas dalam bentuk tiga dimensi. *Papertoys* memiliki bentuk model yang sederhana namun sangat menonjolkan karakter kartun yang lebih sederhana dan lucu. Melalui metode yang komprehensif, brainstorming, eksplorasi, eksperimen, dan pemikiran strategis merupakan konsep dan gagasan perancangan kemasan mengikuti model kartun. Oleh karena itu capaian dari perancangan ini adalah merancang kemasan yang memenuhi kriteria prinsip-prinsip desain kemasan sebagai bagian dari promosi Mandiri *Craft* dalam upaya memperbarui citra.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang kemasan mainan edukasi anak Mandiri *Craft* untuk jenis produk kayu yang sesuai prinsip desain kemasan?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini hanya akan merancang kemasan mainan edukasi anak di Mandiri *Craft* berbahan kertas untuk jenis produk berbahan kayu yaitu *Truck Alphabeth*, *Animal Puzzle*, *Balance*, *Puzzle Alphabeth*, *Train Number*.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a) Merancang kemasan yang memiliki fungsi keamanan, fungsi informasi, fungsi kemudahan fisik.
- b) Merancang kemasan desain untuk anak-anak dengan gaya desain kartun.
- c) Merancang desain kemasan produk mainan edukasi anak yang memiliki nilai estetik.
- d) Merancang desain kemasan produk mainan edukasi anak yang *collectible* dan *reusable* sehingga dapat mengurangi sampah.

E. Lingkup Permasalahan

Demi fokusnya perancangan ini, maka masalah yang akan dipecahkan dibatasi pada:

- Perancangan desain memposisikan satu *layout* desain yang komprehensif dapat dipakai untuk lebih dari satu fungsi.
- Secara demografis perancangan ini fokus pada konsumen lokal dan anak-anak atau orang tua sebagai target *audience*.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dari Kemasan Mainan Edukasi Anak Mandiri *Craft* adalah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa:

Perancangan kemasan ini dapat memperluas cakupan pengetahuan dari berbagai sumber serta mewujudkannya dalam media-media perancangan yang langsung bersentuhan dengan konsumen, terutama pengetahuan tentang desain kemasan.

2. Bagi Institusi:

Dengan perancangan kemasan ini diharapkan mampu memberi warna dan wawasan baru bagi khasanah perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual bahwa perancangan kemasan merupakan salah

satu dari manifestasi DKV yang potensial ke depannya dan langsung berhadapan dengan konsumen, serta masih jarang diminati kalangan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

3. Bagi Perusahaan:

- a) Dengan perancangan kemasan ini diharapkan mampu memperbaharui citra dan meningkatkan pendapatan sesuai dengan target yang diharapkan melalui media desain komunikasi visual yang disajikan dalam kemasan.
- b) Mewadahi produk selama distribusi dari produsen hingga kekonsumen, agar produk tidak tercecer/ rusak. Melindungi dan mengawetkan produk, seperti melindungi dari sinar ultraviolet, panas, kelembaban udara, oksigen, benturan, kontaminasi dari kotoran dan mikroba yang dapat merusak dan menurunkan mutu produk. Hal ini penting dalam dunia perdagangan. Melindungi pengaruh buruk dari luar, Melindungi pengaruh buruk dari produk di dalamnya, agar tidak patah dan jamur maka dengan mengemas produk ini dapat melindunginya dari produk lain yang bisa berupa cairan. Menambah daya tarik calon pembeli sarana informasi dan iklan, Memberi kenyamanan bagi pemakai. Melindungi barang dari jangkauan illegal.

G. Definisi Operasional

Kemasan adalah bagian pertama produk yang dihadapi pembeli dan mampu menarik/menyingkirkan pembeli. Kemasan juga mempengaruhi pengalaman produk konsumen di kemudian hari (Kottler:2009, 27).

H. Metode Perancangan

Secara garis besar perancangan ini akan mencakup dua tahap yakni perencanaan, perancangan dan evaluasi atau uji kelayakan. Tahap perencanaan diantaranya meliputi: identifikasi dan analisis data,

sedangkan tahap perancangan antara lain: pemilihan media, konsep kreatif, dan layout, komprehensif desain, final desain lalu dilanjutkan dengan evaluasi atau uji kelayakan.

1. Data Awal

a. Data Primer

Data yang diambil langsung dari sumber-sumber secara langsung dari produsen yaitu:

- 1) Wawancara dengan pimpinan perusahaan tentang sejarah perusahaan.
- 2) Informasi produk Mainan Edukasi Anak Mandiri *Craft* dari produsen.
- 3) Produk Mainan Edukasi Anak Mandiri *Craft*.

b. Data Sekunder

Data yang diambil dari data yang sudah ada seperti:

- 1) Pengumpulan data melalui studi pustaka
- 2) Pengumpulan data melalui media internet

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan kemasan kali ini data primer dan sekunder dikumpulkan dengan metode pengumpulan data antara lain:

a. Data primer

- 1) Pengamatan atau observasi

Data lapangan ini akan dilakukan dengan pengamatan dan pendokumentasian terhadap unsur verbal dan visual secara langsung dari *shop* dan *retailer* Mainan Edukasi Anak Mandiri *Craft*. Alat yang digunakan dalam pengamatan adalah lembar pengamatan, kamera, catatan perilaku konsumen dan lain-lain.

- 2) Wawancara

Wawancara akan dilakukan langsung dengan pemilik Mainan Edukasi Anak Mandiri *Craft* selaku pemimpin guna mendapatkan data yang diperlukan dalam perancangan kemasan kali ini. Alat yang digunakan dalam wawancara

adalah buku catatan dan buku sket, pulpen, dan fasilitas perekam suara di-handphone.

3) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan cara pengumpulan data sekunder, karena data yang diperoleh dari studi pustaka adalah data yang diperoleh dari pihak kedua, yakni melalui buku yang berjudul Desain Kemasan karya Marianne Rosner and Sandra Krasovec untuk mendapatkan informasi tentang desain kemasan. Buku berjudul The Art Of Packaging untuk mendapat pengetahuan tentang pengemasan.

3. Metode Analisis Data

Dalam analisis data, selanjutnya akan dianalisis dengan metode 5W+1H (What,Why,Who,Where,How) untuk produk. Metode metode VIEW (Visibility, Information, Egibility, Workability) untuk analisis media kemasan, dan pembagian kuisioner kepada mahasiswa DKV ISI untuk mengevaluasi hasil dan kelayakan desain kemasan yang digunakan.

4. Tinjauan Teoritis

Teori yang perancang gunakan adalah dari buku karya Kotler & Keller, antara lain:

Kotler & Keller mendefinisikan pengemasan sebagai semua kegiatan merancang dan memproduksi wadah untuk sebuah produk. Kemasan yang dirancang dengan baik dapat membangun ekuitas merek dan mendorong penjualan. Kemasan adalah bagian pertama produk yang dihadapi pembeli dan mampu menarik/menyingkirkan pembeli. Kemasan juga mempengaruhi pengalaman produk konsumen di kemudian hari. Dari perspektif perusahaan dan konsumen, kemasan harus memiliki sejumlah tujuan sebagai berikut:(Kottler: 2009,27).

- a) Mengidentifikasi merek.
- b) Mengekspresikan informasi deskriptif dan persuasif.
- c) Memfasilitasi transportasi dan perlindungan produk.

d) Membantu penyimpanan di rumah.

e) Membantu konsumsi produk.

Untuk membantu tujuan pemasaran merek dan memuaskan keinginan konsumen, pemasar harus memilih komponen berikut ini:

a) Estetika kemasan

Berhubungan dengan ukuran kemasan serta bentuk, bahan, warna, teks, dan grafis.

b) Fungsional

Berhubungan dengan desain struktural.

Beberapa faktor memiliki kontribusi terhadap semakin banyaknya penggunaan kemasan sebagai alat pemasaran sebagai berikut:

a) Kekayaan konsumen. Peningkatan kekayaan konsumen berarti konsumen bersedia membayar sedikit lebih besar untuk kenyamanan, penampilan, keandalan, dan gengsi kemasan yang lebih baik.

b) Perusahaan dan citra merek. Kemasan memiliki pengaruh terhadap pengakuan segera atau perusahaan atau merek.

c) Peluang inovasi. Kemasan yang inovatif dapat membawa manfaat besar bagi konsumen dan laba bagi produsen.

Setelah perusahaan merancang kemasannya, perusahaan harus mengujinya melalui tahap uji sebagai berikut:

a) Uji *enjineri*

Untuk memastikan bahwa kemasan berfungsi di bawah kondisi normal.

b) Uji visual

Skenario kemasan dapat dipahami dan warnanya selaras.

c) Uji penyalur

Berkaitan dengan penyalur menemukan daya tarik paket dan mudah ditangani.

d) Uji konsumen

Bahwa pembeli akan memberikan respon yang baik.

Beberapa fungsi label menurut Kotler & Keller adalah sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi produk atau merek.
- b) Memeringkat produk.
- c) Menggambarkan produk, siapa yang membuatnya, dimana produk itu dibuat, kapan produk itu dibuat, apa isinya, bagaimana cara penggunaannya, dan bagaimana menggunakannya dengan aman.
- d) Mempromosikan produk melalui grafis yang menarik.

I. Konsep Perancangan

Konsep perancangan Kemasan Mainan Edukasi Anak Mandiri Craft akan di rancang dengan bahan media kertas yang ramah lingkungan. Kemasan akan terdapat ilustrasi, warna dan nama perusahaan/ logo dan sejarah perusahaan sebagai media untuk promosi produk tersebut agar mudah di kenal dan menarik.

J. Strategi Kreatif

Target Audience

Target Audience perancangan kemasan Mainan Edukasi Anak Mandiri *Craft* ini adalah anak anak, orang tua dan PAUD atau sekolah yang membutuhkan alat mainan edukasi anak. Sebagai alat untuk promosi agar Mandiri Craft terkenal dalam penyedia mainan edukasi anak.

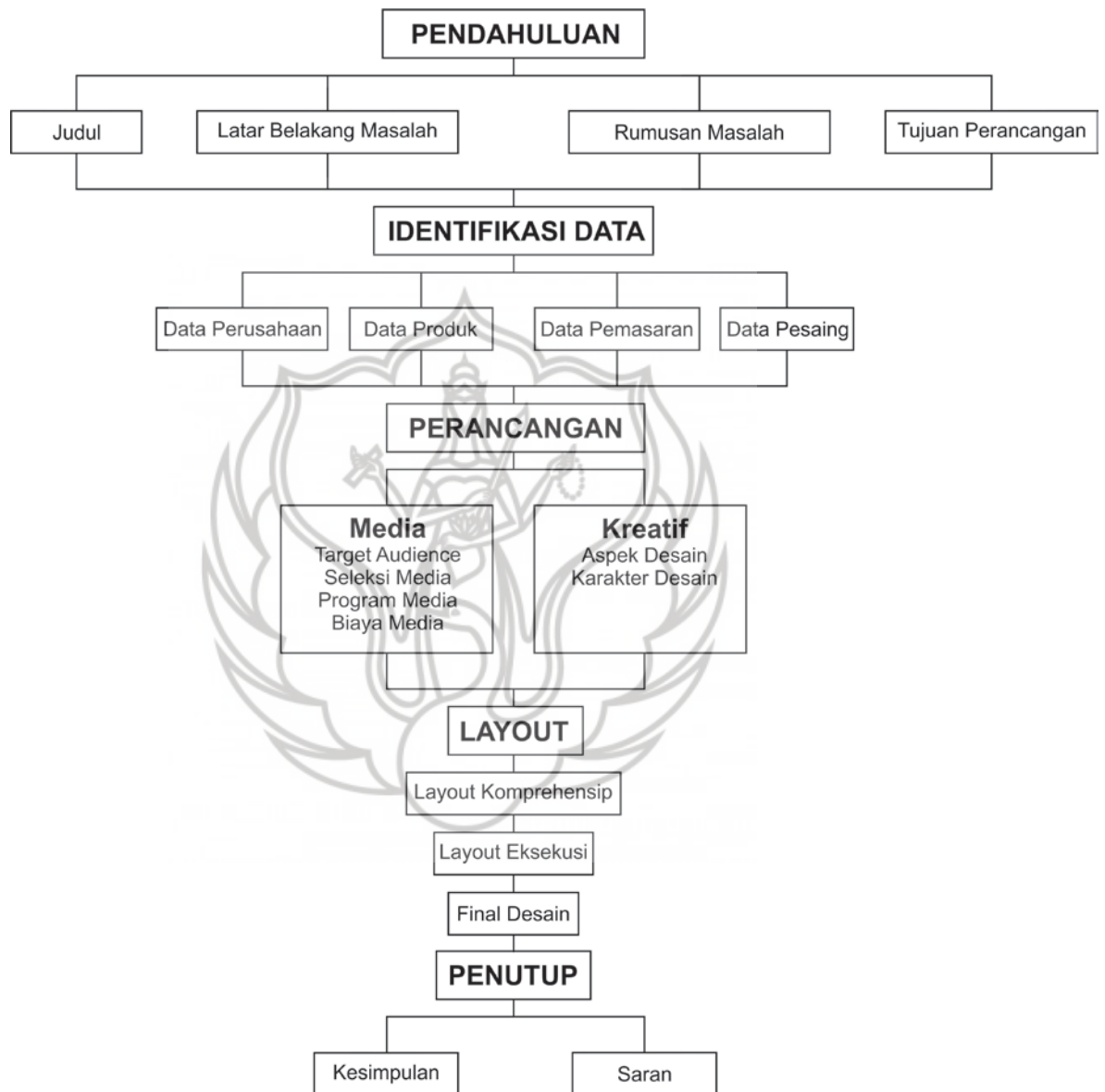
K. Pendekatan Kreatif

Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan adalah gaya campuran yakni, gaya desain kartun. Ilustrasi akan di buat menggunakan manual drawing, agar target audience tahu bahwa tidak selamanya bahan yang tidak dipakai itu tidak bisa bernilai dan meninggalkan kemasan yang berbahaya akan lingkungan.



L. Skematika Perancangan



Gambar 1. Skematika Perancangan
(Gambar Muhammad Idris)