

**PERANCANGAN
KEMASAN TAHU WAKIDI
DI YOGYAKARTA**



Guntur Wahyu Darsono

11151035

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG STRATA I
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

2021



LEMBAR PERSETUJUAN



Yogyakarta, 6 Agustus 2021

Telah disetujui dan diterima oleh

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Helga Korda".

Dra. Helga Korda, M.Sn

Dosen Pembimbing,

PERANCANGAN
KEMASAN TAHU WAKIDI
DI YOGYAKARTA

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jenjang Strata I Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 6 Agustus 2021 di STSRD VISI Indonesia.

Dewan Penguji



Dra. Helga Korda, M.Sn

NIK : 02093081

Pembimbing



Drs. M. Danang Syamsi, M.Sn

NIK : 96093005

Penguji

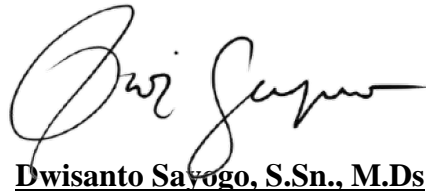
Mengetahui,



Sudjadi Tjipto Rahardjo, S.Sn., M.Ds

NIP : 197502132005011001

Ketua STSRD VISI



Dwisanto Savogo, S.Sn., M.Ds

NIK : 09123113

Ketua Program Studi

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas berkah dan limpahan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "PERANCANGAN KEMASAN TAHU WAKIDI DI YOGYAKARTA". Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan strata SI Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain Visi Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang turut serta membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis memohon kritik dan saran serta memohon maaf apabila terdapat hal-hal yang kurang berkenan. Penulis berharap agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan.

Yogyakarta, 6 Agustus 2021

Guntur Wahyu Darsono

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. ALLAH SWT atas limpahan dan karuniaNya telah memberikan pencerahan, kemudahan dan ketenangan hati sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Dwisanto Sayogo, M.Ds Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Dra. Helga Korda M.Sn Sebagai Dosen & Pembimbing dalam Penyelesaian Perancangan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas bimbingan yang selama ini diberikan.
4. Seluruh Dosen di Program Desain Komunikasi Visual atas semua ilmu yang diberikan selama menjalankan masa studi.
5. Untuk kedua orangtua, Bapak Priyo Agus dan Ibu Ismarlina yang selalu sabar, pengertian, penuh kasih sayang, selalu mendoakan dan selalu mendukung apapun yang penulis lakukan.
6. Untuk owner, Febriana Putri atas kemudahan segala datanya.
7. Untuk Keluarga besar Om Wawan dan Tante Ninik, Maura, Erwin, Adik Pakci, Adik Gendhis, Adik Deva yang telah memberikan bantuan selama menjalankan masa studi.
8. Untuk keluarga besar Ea Sport Gaming Mobile Legends, Thole, Manyol, Penjol, Gembes, Dito, Depik, Pak Eko, Lele, dan teman-teman lainnya yang telah berusaha memberikan hiburan disaat penulis membutuhkan referensi.
9. Untuk keluarga besar Bapak Sonde, Mbak Tyas, Bu Wiwit, Bu Nunuk, Mbak Nesi, Mas Aji, Adik Tata, Adik Diko, Adik Moza, Adik Akmal, Adik Zahra, Adik Cello yang telah memberikan ruang untuk menyelesaikan skripsi. ì
10. Untuk seluruh teman-teman STSRD VISI angkatan 2015 yang telah memberikan referensi selama masa studi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Perancangan	1
I.2. Rumusan Perancangan.....	2
I.3. Batasan Perancangan.....	2
I.4. Tujuan Perancangan.....	2
I.5. Manfaat Perancangan.....	2
I.6. Skema Perancangan.....	3
BAB II. DATA DAN ANALISA	4
II.1. Data Objek.....	4
II.1.1. Logo Tahu Wakidi.....	4
II.1.2. Sekilas Tentang Perusahaan	4
II.1.3. Proses Pembuatan.....	5
II.1.3.1. Tahu Walik	5
II.1.3.1.1. Bahan Pembuatan Tahu Walik.....	5
II.1.3.1.2. Cara Pembuatan Tahu Walik	6
II.1.3.2. Tahu Mercon	8
II.1.3.2.1. Bahan Pembuatan Tahu Mercon.....	8
II.1.3.2.2. Cara Pembuatan Tahu Mercon	9
II.1.4. Spesifikasi Produk.....	12

II.1.4.1. Bentuk	12
II.1.4.2. Harga jual	12
II.1.5. Analisa Objek dan Target Audience	12
II.1.5.1. Analisa Objek	12
II.1.5.2. Target Audience	13
II.1.5.3. Refrensi Perancangan	14
II.2. Landasan Teori	15
II.2.1. Pengertian Kemasan	15
II.2.2. Fungsi Kemasan	15
II.2.3. Material dan Struktur Kemasan	16
II.2.3.1. Frekuensi Pemakaian	17
II.2.3.2. Struktur Sistem Kemasan	17
II.2.3.3. Sifat Bahan Kemasan	18
II.2.3.4. Tingkat Kesiapan Pakai	18
II.2.4. Bentuk	18
II.2.5. Warna	19
II.2.6. Tipografi	21
II.2.7. Ilustrasi	21
BAB III. KONSEP DESAIN	23
III.1. Konsep Verbal	23
III.2. Konsep Visual	23
III.2.1. Studi pola, Bentuk dan Material	23
III.2.2. Studi Ilustrasi	27
III.2.3. Studi Tipografi	29
III.2.4. Studi Warna	32
III.2.5. Studi Stilasi	34
III.2.6. Rough Layout	36
III.2.7. Komprehensif Layout	38

III.2.8. Alternatif Warna	39
BAB IV. FINAL DESAIN	42
IV.1. Struktur Kemasan.....	42
IV.1.1. Kemasan Tampak Depan	43
IV.1.2. Kemasan Tampak Samping.....	43
IV.1.3. Kemasan Tampak Belakang.....	44
IV.1.4. Kemasan Tampak Terbuka	44
IV.2. Aplikasi Kemasan	45
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
V.1. Kesimpulan	49
V.2. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
KESIMPULAN.....	51