



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN ULANG DESAIN LABEL KEMASAN JAMU

ANAK SEHAT SIDOMUNCUL

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Bowie Iskandar Wibisono
NIM : 12120210190
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bowie Iskandar Wibisono
NIM : 12120210190
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN ULANG DESAIN LABEL KEMASAN JAMU ANAK SEHAT SIDOMUNCUL

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Juni 2016

Bowie Iskandar Wibisono

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG DESAIN LABEL KEMASAN JAMU

ANAK SEHAT SIDOMUNCUL

oleh

Nama : Bowie Iskandar Wibisono
NIM : 12120210190
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Juni 2016

Pembimbing

Toufiq Panji Wisesa, S.Ds., M.Sn.

Penguji

Ketua Sidang

Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds.

Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Rasa terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang Label Kemasan Jamu Anak Sehat Sidomuncul” dengan baik. Laporan ini merupakan hasil rangkuman penulis selama melaksanakan Tugas Akhir.

Tugas Akhir yang membahas tentang perancangan ulang tampilan label kemasan jamu Anak Sehat Sidomuncul ini dilatar belakangi dengan kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai jamu Anak Sehat Sidomuncul sebagai minuman jamu untuk anak-anak. Di mana produk jamu untuk anak-anak sendiri saat ini memiliki banyak kompetitor. Dengan merancang ulang label kemasan jamu Anak Sehat Sidomuncul ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak maupun orangtua untuk mengkonsumsi minuman kesehatan untuk anak-anak yang berupa jamu serta melestarikan salah satu kebudayaan asli Indonesia.

Adapun hal-hal yang dapat dijadikan pengalaman penulis adalah melakukan penelitian terhadap fenomena yang sedang terjadi hingga mencari solusi dengan pendekatan melalui rancangan visual label kemasan. Penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis, bagi kampus, maupun bagi pembaca. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tentunya tidak lepas dari bantuan serta masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku ketua program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Toufiq Panji Wisesa, S.Ds., M.Sn., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir dan mentor bagi penulis yang telah memberikan masukan, arahan, nasihat dan bantuan sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ketua sidang dan penguji, yang memberikan kritik dan saran serta masukan terhadap penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
4. Bapak Buyung selaku narasumber yang membantu memberikan informasi mengenai jamu Anak Sehat Sidomuncul kepada penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini.
5. SDN Cengkareng 6 dan SDN Medang selaku pihak yang telah memberikan izin didalam proses pengumpulan data untuk Tugas Akhir ini.
6. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara doa, moral maupun finansial sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman penulis di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Juni 2016

Bowie Iskandar Wibisono

ABSTRAKSI

Tingkat konsumsi jamu sebagai obat-obatan tradisional Indonesia kini sudah mulai berkurang seiring berkembangnya obat-obatan modern, sehingga produk jamu yang khususnya untuk anak-anak tidak dapat berkembang secara maksimal didalam pasar saat ini. Salah satunya adalah jamu Anak Sehat Sidomuncul, minuman jamu untuk anak-anak yang hadir dengan berbagai warna dan rasa. Sekarang, banyak bermunculan kompetitor jamu untuk anak yang lain, yang hadir dalam format yang hampir menyerupai satu sama lainnya. Agar jamu Anak Sehat Sidomuncul ini tidak kalah bersaing di pasaran, maka diperlukan sebuah langkah peremajaan yang ditujukan pada tampilan label kemasan sehingga jamu Anak Sehat Sidomuncul tampil dengan warna yang lebih cerah, ilustrasi yang lebih menarik, dan lebih interaktif terhadap anak-anak sehingga dapat menarik perhatian anak-anak maupun orangtua mereka untuk mengkonsumsi jamu Anak Sehat Sidomuncul. Selain itu diharapkan juga untuk bisa membawa produk ini tingkat pasar yang lebih tinggi.

Kata kunci: jamu, jamu anak, modern, label kemasan, sidomuncul, minuman.

UMMN

ABSTRACT

Consumptions level of jamu as an Indonesians traditional medicines has begun to diminish as the development of modern medicine, so that medicinal products that are specifically for children can not develop its full potential in todays market. One of them is jamu Anak Sehat Sidomuncul, herbal drinks for children that are available in various colors and flavors. Now, many emerging competitors jamu for kids, who was present in a format that almost resemble to one and another. In order jamu Anak Sehat Sidomuncul to compete in the market, it would require a rejuvenation step that aimed on its label, so that jamu Anak Sehat Sidomuncul would appear with a brighter colors, more interesting illustrations and more interactive with the children so that it can attract their attention, the attention of children and their parents, to consume jamu Anak Sehat Sidomuncul. In addition it is also expected to be able to bring these products on a higher market levels.

Keywords: *jamu, jamu anak, modern, label packaging, sidomuncul, beverage.*

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6. Metodologi Pengumpulan Data.....	6
1.7. Metode Perancangan	6
1.8. Skematika Perancangan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Kemasan	9

2.1.1	Desain Kemasan.....	9
2.1.2	Tujuan Desain Kemasan	10
2.1.3	Fungsi Desain Kemasan.....	11
2.1.4	Desain Kemasan dan Merek	11
2.1.5	Desain Kemasan dan Masyarakat	12
2.1.6	Desain Kemasan dan Anak-anak	12
2.2.	Tipografi.....	13
2.2.1	Kategori Tipe Huruf.....	13
2.2.2	Tipografi dan Desain Kemasan.....	14
2.2.3	Tipografi dan Anak-anak	14
2.3.	Warna	15
2.3.1	Lingkaran Warna.....	16
2.3.2	Model Warna.....	17
2.3.3	Psikologi Warna	17
2.4.	Material	18
2.5.	Ilustrasi	19
BAB III	METODOLOGI	22
3.1.	Gambaran Umum	22
3.2.	Wawancara	23
3.2.1	Wawancara dengan Bapak Buyung	24
3.2.2	Kesimpulan Wawancara.....	26
3.3.	Kuesioner (<i>Survey</i>).....	27

3.3.1 Gaya Ilustrasi Karakter	28
3.3.2 Gaya Ilustrasi Rasa.....	29
3.3.3 Pilihan Tema Warna.....	30
3.3.4 Hasil Kuesioner	31
3.4. Observasi.....	32
3.4.1 Produk Kesehatan.....	32
3.4.2 Makanan Ringan	34
3.4.3 Minuman	35
3.4.4 Perlengkapan Anak	35
3.4.5 Kesimpulan Observasi	36
3.5. Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat)	37
3.5.1 Strength	37
3.5.2 Weakness.....	37
3.5.3 Opportunity	38
3.5.4 Threat	38
3.6. Analisis STP (Segmenting, Targeting, dan Positioning).....	39
3.6.1 Segmenting.....	39
3.6.2 Targetting	40
3.6.3 Positioning	40
BAB IV PERANCANGAN.....	42
4.1. Konsep Perancangan	42
4.1.1 Tujuan Perancangan	43

4.1.2 Strategi Kreatif	43
4.2. Mindmapping Perancangan	44
4.3. Brainstorming Perancangan.....	44
4.4. Perancangan.....	47
4.4.1 Logo Jamu Anak Sehat	48
4.4.2 Ilustrasi Karakter Utama	50
4.4.3 Ilustrasi Rasa	53
4.4.4 Isi Konten Info Unik	55
4.4.5 Warna	56
4.4.6 Visual	58
4.4.7 Aplikasi Media.....	60
4.5. Media Promosi	64
4.5.1 X Banner	64
4.5.2 Poster Promosi	65
4.6. Media Plan.....	66
4.7. Rancangan Biaya.....	67
BAB V PENUTUP.....	69
5.1. Kesimpulan.....	69
5.2. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Penulis dengan Bapak Buyung.....	25
Gambar 3.2. Penulis dengan siswi SDN 6 Cengkareng.....	27
Gambar 3.3. Penulis dengan sejumlah siswa SDN Medang.....	27
Gambar 3.4. Gaya Ilustrasi Karakter.....	29
Gambar 3.5. Gaya gambar ilustrasi rasa.....	30
Gambar 3.6. Tema Warna.....	31
Gambar 3.7. Vidoran Gummy.....	33
Gambar 3.8. Vidoran Guard, Stimuno, dan Fitkom.....	33
Gambar 3.10. Pocky Stick.....	34
Gambar 3.11. Taro Net.....	34
Gambar 3.9. Kinder Joy.....	34
Gambar 3.12. Susu Bear Brand.....	35
Gambar 3.13. Susu Boneeto.....	35
Gambar 3.14. Popok Sweety.....	36
Gambar 3.15. Tisu Tessa.....	36
Gambar 4.1. Mindmapping.....	44
Gambar 4.2. Referensi Taro.....	45
Gambar 4.3. Referensi Vidoran Guard.....	45
Gambar 4.4. Sketsa awal logo.....	48
Gambar 4.5. Sketsa logo setelah ditebalkan dan diberi outline.....	49

Gambar 4.6. Hasil logo akhir setelah diolah menggunakan Adobe Illustrator	49
Gambar 4.7. Sketsa ilustrasi karakter.....	51
Gambar 4.8. Sketsa ilustrasi karakter setengah badan	51
Gambar 4.9. Tampilan akhir ilustrasi karakter satu badan penuh.....	52
Gambar 4.10. Tampilan akhir ilustrasi karakter setengah badan	52
Gambar 4.11. Gambar fotografi mengenai kelima ilustrasi rasa	53
Gambar 4.12. Kelima sketsa ilustrasi rasa dan gambaran pewarnaannya.....	54
Gambar 4.13. Kelima outline ilustrasi rasa dan pewarnaannya	54
Gambar 4.14. Kelima info unik pada masing-masing rasa	56
Gambar 4.15. Palet warna ilustrasi rasa	57
Gambar 4.16. Palet warna pada kelima label kemasan primer dan sekunder	57
Gambar 4.17. Palet warna pada ilustrasi karakter	57
Gambar 4.18. Palet warna pada logo	58
Gambar 4.19. Tampilan visual pada struktur rancangan kemasan sekunder	59
Gambar 4.20. Tampilan visual pada kemasan primer.....	59
Gambar 4.21. Tampilan visual pada keseluruhan rasa kemasan primer dan sekunder	60
Gambar 4.22. Kaos.....	61
Gambar 4.23. Totebag.....	61
Gambar 4.24. Gelas.....	62
Gambar 4.25. Kotak Pensil	62
Gambar 4.26. Buku tulis	63

Gambar 4.27. Pembatas buku..... 63

Gambar 4.28. Media x-banner 65

Gambar 4.29. Media poster A3 66



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel gaya visual karakter	45
Tabel 4.1 Tabel warna.....	46
Tabel 4.1 Tabel Gaya ilustrasi rasa.....	46



UMMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN..... xvii

LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN SPESIALIS..... xix

