

**DESAIN KEMASAN YANG MENARIK
UNTUK MENINGKATKAN PENDAPATAN MASYARAKAT
DI KELURAHAN BANYUMANIK SEMARANG**

Mutiawati Mandaka
Dosen Tetap Universitas Pandanaran
mutia.mandaka@unpand.ac.id

ABSTRAKSI

Kemasan merupakan istilah yang tidak asing dalam keseharian kita, terlebih bagi industri dalam menawarkan produknya. Dalam proses pembuatan kemasan terdapat beberapa prinsip yang disebut sebagai prinsip utama kemasan sehingga suatu kemasan dapat memiliki rupa beragam yang berperan sebagai wadah bagi produk di dalamnya dan menarik perhatian melalui tampilannya. Prinsip tersebut memperlihatkan perubahan wujud, dari dwimatra menjadi trimatra, yang sering disebut sebagai sebuah 'transformasi'. Transformasi dapat ditemukan pada bidang lainnya seperti permainan anak-anak, elektronik, bahkan sampai pada konsep meruang seperti furniture pada interior dan pada arsitektural. Lebih jauh 'transformasi' dapat pula teraplikasi dalam pikiran yaitu kondisi yang tidak terlihat nyata namun dapat dinikmati dalam berbagai media, seperti misalnya dalam permainan kartu. Melihat lebih jauh peranan dari proses pembuatan kemasan ini mengantar kita pada pemahaman akan geometri sebagai suatu metode dalam proses perencanaan dari sisi ragawi maupun pikiran, seperti dalam perencanaan arsitektur. Pada dasarnya, kemasan merupakan alat bantu jual untuk mempromosikan produknya agar dapat dikenal oleh masyarakat luas. Di Kelurahan Banyumanik ini banyak sekali potensi dari masyarakat sekitar yang terbentuk dalam kampung tematik Kreasi Rumah Tangga atau yang lebih terkenal dengan kampung SINGGA. Ada produk seperti makanan, obat pertanian, kerajinan tangan dan lain sebagainya yang masih belum memiliki kemasan yang menarik. Sehingga penting untuk memperhatikan desain kemasan yang menarik untuk meningkatkan pendapatan khususnya di kelurahan Banyumanik Semarang.

Kata Kunci: kemasan, desain produk, menarik

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kemasan merupakan istilah yang tidak asing dalam keseharian kita, terlebih bagi industri dalam menawarkan produknya. Dalam proses pembuatan kemasan terdapat beberapa prinsip yang disebut sebagai prinsip utama kemasan sehingga suatu kemasan dapat memiliki rupa beragam yang berperan sebagai wadah bagi produk di dalamnya dan menarik perhatian melalui tampilannya.

Prinsip tersebut memperlihatkan perubahan wujud, dari dwimatra menjadi trimatra, yang sering disebut sebagai sebuah 'transformasi'.

Dahulu, kemasan dapat ditemukan pada beragam bahan alami seperti keranjang dari alang-alang, wadah simpan anggur dari kulit kambing, kotak dan drum dari kayu, vas tembikar, dan sebagainya. Di dunia arkeologi, kemasan merupakan suatu studi penting dalam mempelajari sebuah artefak. Kemasan kemudian banyak dijumpai menggunakan bahan lainnya seperti gelas dan logam. Pada awal abad ke-19, penggunaan kaleng berbahan campuran besi dan aluminium sebagai material sebuah kemasan mulai diperkenalkan. Sedangkan pada akhir abad ke-19 kemasan terbuat dari karton berbahan dasar kertas maupun fiber. Bahan karton ini memiliki elastisitas yang cukup tinggi sehingga kemasan dapat diwujudkan dalam berbagai rupa sesuai dengan kebutuhan dan keinginan perancangannya. Kreativitas menjadi kunci utama dalam desain suatu kemasan yang bertujuan menampilkan produk semenarik mungkin sekaligus berfungsi sebagai pelindung produk agar mudah dibawa kemana-mana baik dalam perjalanan jarak dekat maupun jauh serta memberikan kemudahan dalam penyimpanannya. Dengan bahan karton ini, kemasan dapat terbentuk dari proses memotong dan melipat sehingga kemasan tidak lagi berwujud seperti pada umumnya namun bisa beraneka ragam rupa yang seringkali mencerminkan karakter dari produk yang bersangkutan. Secara umum Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai pentingnya kemasan yang menarik pada produk agar dapat meningkatkan daya jual tinggi. Hasil berikutnya adalah munculnya usulan desain-desain kemasan sesuai dengan produk yang dihasilkan.

Rumusan Permasalahan

Bila dicermati, permasalahan yang ada di masyarakat kelurahan Banyumanik ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai kemasan yang menarik pada sebuah produk?
2. Bagaimana program desain kemasan produk ini dapat meningkatkan pendapatan masyarakat

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Mensosialisasikan kepada masyarakat mengenai konsep desain kemasan yang menarik.
2. Menumbuhkan kesadaran masyarakat akan pentingnya desain kemasan yang menarik untuk meningkatkan pendapatan masyarakat.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Kemasan

Kemasan adalah desain kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Kemasan digunakan untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi dan membedakan sebuah produk di pasar (Klimchuk dan Krasovec, 2006:33). Menurut Kotler & Keller (2009:27), pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk.

Pengemasan adalah aktivitas merancang dan memproduksi kemasan atau pembungkus untuk produk. Biasanya fungsi utama dari kemasan adalah untuk menjaga produk. Namun, sekarang kemasan menjadi faktor yang cukup penting sebagai alat pemasaran (Rangkuti, 2010:132).

Kemasan yang dirancang dengan baik dapat membangun ekuitas merek dan mendorong penjualan. Kemasan adalah bagian pertama produk yang dihadapi pembeli dan mampu menarik atau menyingkirkan pembeli. Pengemasan suatu produk biasanya dilakukan oleh produsen untuk dapat merebut minat konsumen terhadap pembelian barang. Produsen berusaha memberikan kesan yang baik pada kemasan produknya dan menciptakan model kemasan baru yang berbeda dengan produsen lain yang memproduksi produk-produk sejenis dalam pasar yang sama.

Fungsi Kemasan

Banyak perusahaan yang sangat memperhatikan pembungkus suatu barang sebab mereka menganggap bahwa fungsi kemasan tidak hanya sebagai pembungkus, tetapi jauh lebih luas daripada itu. Simamora (2007) mengemukakan pengemasan mempunyai dua fungsi yaitu :

1. Fungsi Protektif

Berkenaan dengan proteksi produk perbedaan iklim prasarana transportasi dan saluran distribusi yang semua berimbas pada pengemasan. Dengan pengemasan protektif, para konsumen tidak perlu harus menanggung resiko pembelian produk rusak atau cacat

2. Fungsi Promosional

Peran kemasan pada umumnya dibatasi pada perlindungan produk. Namun kemasan juga digunakan sebagai sarana promosional. Menyangkut promosi, perusahaan mempertimbangkan preferensi konsumen menyangkut warna, ukuran, dan penampilan.

Sedangkan menurut Kotler (1999:228), terdapat empat fungsi kemasan sebagai satu alat pemasaran yaitu :

1. Self Service

Kemasan semakin berfungsi lebih banyak lagi dalam proses penjualan, dimana kemasan harus menarik, menyebutkan ciri-ciri produk, meyakinkan konsumen dan memberi kesan menyeluruh yang mendukung produk.

2. Consumer Offluence

Konsumen bersedia membayar lebih mahal bagi kemudahan, penampilan, ketergantungan dan prestise dari kemasan yang lebih baik.

3. Company and Brand Image

Perusahaan mengenai baik kekuatan yang dikandung dari kemasan yang dirancang dengan cermat dalam mempercepat konsumen mengenali perusahaan atau merek produk.

4. Inovational opportunity

Cara kemasan yang inovatif akan bermanfaat bagi konsumen dan juga memberi keuntungan bagi produsen.

Selain berfungsi sebagai media pemasaran, kemasan juga memiliki beberapa fungsi lain, yaitu sebagai berikut :

1. Kemasan melindungi produk dalam pergerakan. Salah satu fungsi dasar kemasan adalah untuk mengurangi terjadinya kehancuran, busuk, atau kehilangan melalui pencurian atau kesalahan penempatan.

2. Kemasan memberikan cara menarik untuk menarik perhatian kepada sebuah produk dan memperkuat citra produk.

3. Kombinasi dari keduanya, marketing dan logistik dimana kemasan menjual produk dengan menarik perhatian dan mengkomunikasikannya.

Tujuan Kemasan

Menurut Louw dan Kimber (2007), kemasan dan pelabelan kemasan mempunyai beberapa tujuan yaitu :

1. *Physical Production*

Melindungi objek dari suhu, getaran, guncangan, tekanan dan sebagainya.

2. *Barrier Protection*

Melindungi dari hambatan oksigen uap air, debu, dan sebagainya.

3. *Container or Agglomeration*

Benda-benda kecil biasanya dikelompokkan bersama dalam satu paket untuk efisiensi transportasi dan penanganan.

4. *Information Transmission*

Informasi tentang cara menggunakan transportasi, daur ulang, atau membuang paket produk yang sering terdapat pada kemasan atau label.

5. *Reducing Theft*

Kemasan yang tidak dapat ditutup kembali atau akan rusak secara fisik (menunjukkan tanda-tanda pembukaan) sangat membantu dalam pencegahan pencurian. Paket juga termasuk memberikan kesempatan sebagai perangkat anti-pencurian.

6. *Convenience*

Fitur yang menambah kenyamanan dalam distribusi penanganan, penjualan, tampilan, pembukaan kembali penutup penggunaan dan digunakan kembali.

7. *Marketing*

Kemasan dan label dapat digunakan oleh pemasar untuk mendorong calon pembeli untuk membeli produk.

Jenis-jenis Kemasan

Berdasarkan struktur isi, kemasan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

1. **Kemasan Primer**, yaitu bahan kemas langsung mewadahi bahan pangan (kaleng susu, botol minuman, dan lain-lain)

2. **Kemasan Sekunder**, yaitu kemasan yang fungsi utamanya melindungi kelompok kemasan lainnya, seperti misalnya kotak karton untuk wadah kaleng susu, kotak kayu untuk wadah buah-buahan yang dibungkus dan sebagainya.
3. **Kemasan Tersier dan Kuarter**, yaitu kemasan yang diperlukan untuk menyimpan, pengiriman atau identifikasi. Kemasan tersier umumnya digunakan sebagai pelindung selama pengangkutan.

Berdasarkan frekuensi pemakaiannya, kemasan dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

1. Kemasan sekali pakai (Disposable), yaitu kemasan yang langsung dibuang setelah satu kali pakai. Contohnya bungkus plastik, bungkus permen, bungkus daun, karton dus, makanan kaleng.
2. Kemasan yang dapat dipakai berulang kali (Multi Trip), kemasan jenis ini umumnya tidak dibuang oleh konsumen akan tetapi dikembalikan lagi pada agen penjual untuk kemudian dimanfaatkan ulang oleh pabrik. Contohnya botol minuman dan botol kecap.
3. Kemasan yang tidak dibuang (Semi Disposable). Kemasan ini biasanya digunakan untuk kepentingan lain di rumah konsumen setelah pakai. Contohnya kaleng biskuit, kaleng susu dan berbagai jenis botol.

Berdasarkan tingkat kesiapan pakai, kemasan dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

1. Kemasan siap pakai, yaitu bahan kemas yang siap untuk diisi dengan bentuk yang telah sempurna sejak keluar dari pabrik. Contohnya adalah wadah botol, wadah kaleng, dan sebagainya.
2. Kemasan siap dirakit, yaitu kemasan yang masih memerlukan tahap perakitan sebelum pengisian, misalnya kaleng dalam bentuk lempengan dan silinder fleksibel, wadah yang terbuat dari kertas, foil atau plastik.

Tinjauan Arsitektur

Teori Bentuk

Bentuk merupakan sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa pengertian. Bentuk dapat dihubungkan pada penampilan luar yang dapat dikenali seperti sebuah kursi atau seseorang yang mendudukinya. Hal ini juga menjelaskan kondisi tertentu di mana sesuatu dapat mewujudkan keberadaannya, misalnya bila kita bicara mengenai air dalam bentuk es atau uap. Dalam seni dan perancangan, seringkali dipergunakan istilah tadi untuk menggambarkan struktur formal sebuah

pekerjaan-cara dalam menyusun dan mengkoordinasikan unsure-unsur dan bagian-bagian dari suatu komposisi untuk menghasilkan suatu gambaran nyata. Dalam konteks studi ini, bentuk dapat dihubungkan baik dengan struktur internal maupun garis internal serta prinsip yang memberikan kesatuan secara menyeluruh. Jika bentuk lebih sering dimaksudkan sebagai pengertian massa atau isi tiga-dimensi, maka wujud secara khusus lebih mengarah pada aspek penting bentuk yang mewujudkan penampilannya-konfigurasi atau perletakan garis atau kontur yang membatasi suatu gambar atau bentuk.

1. Wujud

Sisi luar karakteristik atau konfigurasi permukaan suatu bentuk tertentu. Wujud juga merupakan aspek utama di mana bentuk-bentuk dapat diidentifikasi dan dikategorikan. Disamping wujud, bentuk memiliki ciri-ciri visual seperti:

a. Dimensi

Dimensi fisik suatu bentuk berupa panjang, lebar dan tebal. Dimensi-dimensi ini menentukan proporsi dari bentuk, sedangkan skalanya ditentukan oleh ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain dalam konteksnya.

b. Warna

Merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas dan nada. Warna adalah atribut yang paling menyolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

c. Tekstur

Adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai di mana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang.

2. Sifat-sifat Bentuk

Bentuk juga memiliki sifat-sifat tertentu yang menentukan pola dan komposisi unsure-unsurnya:

a. Posisi

Letak dari sebuah bentuk adalah relative terhadap lingkungannya atau lingkungan visual di mana bentuk tersebut terlihat.

b. Orientasi

Arah dari sebuah bentuk relative terhadap bidang dasar, arah mata angin, bentuk-bentuk benda lain, atau terhadap seseorang yang melihatnya.

c. Inersia Visual

Merupakan tingkat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia visual suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasinya relative terhadap bidang dasar, gaya tarik bumi, dan garis pandang manusia.

Semua sifat-sifat bentuk ini pada kenyataannya dipengaruhi oleh keadaan bagaimana kita memandangnya:

- a. Perspektif atau sudut pandang yang berbeda memperlihatkan wujud ataupun aspek-aspek bentuk dalam pandangan mata manusia.
- b. Jarak kita terhadap bentuk tersebut menentukan ukuran yang tampak.
- c. Keadaan pencahayaan dimana kita melihat suatu bentuk akan mempengaruhi kejelasan dari wujud dan strukturnya.
- d. Lingkungan visual yang mengelilingi benda tersebut mempengaruhi kemampuan kita dalam menterjemahkan dan mengidentifikasi bentuk tersebut.

3. Wujud

Wujud memperlihatkan sisi luar karakteristik suatu bidang atau konfigurasi permukaan suatu bentuk runang. Wujud merupakan sarana pokok yang memungkinkan kita mengenal, mengidentifikasi dan mengkategorikan gambar-gambar dan bentuk-bentuk tertentu. Persepsi kita terhadap suatu wujud sangat tergantung pada tingkat ketajaman visual yang terlihat sepanjang kontur yang memisahkan suatu gambar dari latar belakangnya atau antara suatu bentuk dan daerahnya.

Dalam arsitektur, kita berkonsentrasi dengan wujud-wujud dari:

- Bidang lantai, dinding dan langit-langit yang membatasi ruang
- Bukaan-bukaan jendela dan pintu di dalam ruang tertutup.
- Bayang-bayang (*silhouette*) dan kontur bentuk-bentuk bangunan.

a. Wujud Dasar

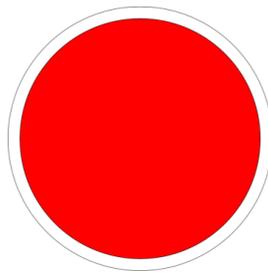
Secara psikologis manusia secara naluriah akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Dalam setiap komposisi bentuk, kita cenderung mengurangi subyek utama dalam daerah pandangan kita ke bentuk-bentuk yang paling sederhana dan teratur. Semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud, semakin mudah untuk diterima dan dimengerti.

Secara geometri kita ketahui wujud-wujud beraturan seperti lingkaran dan sederetan segi banyak beraturan (yang memiliki sisi-sisi dan sudut-sudut yang sama) yang tak terhingga banyaknya dapat dilukiskan di dalam lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar.

- Lingkaran : sederetan titik-titik yan disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu di dalam lingkungan.
- Segitiga : sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut.
- Bujur sangkar : sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan empat buah sudut siku-siku.

A. Lingkaran

Lingkaran adalah suatu yang terpusat, berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros. Menempatkan garis lurus atau bentuk-bentuk bersudut lainnya disekitar bentuk lingkaran atau menempatkan suatu unsure menurut arah kelilingnya, dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.



Gambar 1. Bentuk Lingkaran
Sumber : www.google.com

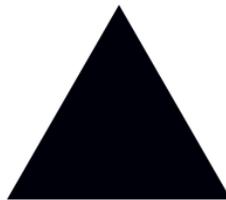
Komposisi dari lingkaran bisa mencapai titik:

- Netral,

- Stabil
- Tidak stabil
- Seimbang
- Terpusat sendiri
- Dinamis
- Diam ditempat

B. Segitiga

Segitiga menunjukkan stabilitas. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya, dapat menjadi seimbang bila terletak dalam posisi yang tepat pada suatu keseimbangan, atau menjadi tidak stabil dan cenderung jatuh ke salah satu sisinya.



Gambar 2. Bentuk Segitiga
Sumber : www.google.com

C. Bujur Sangkar

Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu. Bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar-yang berubah dengan penambahan tinggi atau lebarnya. Seperti juga segitiga, bujur sangkar tampak stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.



Gambar 3. Bentuk Bujursangkar
Sumber : www.google.com

4. Bentuk Pejal Dasar

“ ...Kubus, kerucut, bola, silinder dan peramida adalah bentuk-bentuk dasar utama dimana peran cahaya sangat penting: kesan bentuk-bentuk ini tampak berbeda dan jelas bagi kita serta tanpa keraguan. Inilah alasan mengapa bentuk-bentuk yang indah, bahkan bentuk-bentuk yang paling indah” Le-Corbusier.

Wujud dasar dapat dikembangkan atau diputar untuk menghasilkan bentuk ruang atau bentuk pejal yang berbeda, teratur dan mudah dikenali. Lingkaran membentuk bola dan silinder, segitiga membentuk kerucut dan piramida, bujur sangkar membentuk kubus. Dalam konteks ini, istilah pejal (solid) bukan menjelaskan suatu benda yang padat dan keras tetapi lebih pada suatu bentuk atau gambar geometric tiga dimensi.

a. Bola:

Bentuk benda pejal yang dihasilkan oleh perputaran sebuah setengah lingkaran pada garis tengahnya, di mana jarak semua titik pada permukaan terhadap pusatnya adalah sama. Bola adalah bentuk yang terpusat dan memiliki konsentrasi (pemusatan) yang tinggi. Seperti halnya lingkaran yang merupakan bentuk dasarnya, bola mempunyai titik pusat dan pada umumnya stabil dalam lingkungannya. Bola cenderung menggelinding jika diletakkan pada suatu bidang miring. Dilihat dari sudut manapun juga, wujud bola selalu tampak sama.

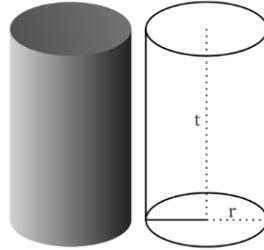


Gambar 4. Bentuk Bola
Sumber : www.google.com

b. Silinder:

Bentuk benda pejal yang dihasilkan oleh perputaran sebuah segi empat pada salah satu sisinya. Silinder terpusat pada sumbu yang berbentuk garis yang menghubungkan pusat-pusat kedua permukaan lingkaran yang ada. Silinder dapat diperpanjang dengan mudah menurut arah

sumbunya. Silinder merupakan bentuk yang stabil jika diletakkan pada permukaan lingkarannya; berubah menjadi labil jika sumbunya dicondongkan.



Gambar 5. Bentuk Silinder

Sumber : www.google.com

c. Kerucut:

Bentuk benda pejal yang dihasilkan oleh perputaran sebuah segitiga pada salah satu sisinya. Seperti halnya silinder, kerucut merupakan bentuk yang sangat stabil jika berdiri di atas permukaan lingaran dasarnya dan berubah menjadi tidak stabil jika sumbu vertikalnya dimiringkan atau dibalik. Bentuk ini masih dapat diletakkan berdiri pada ujungnya dalam suatu keadaan seimbang yang kritis.

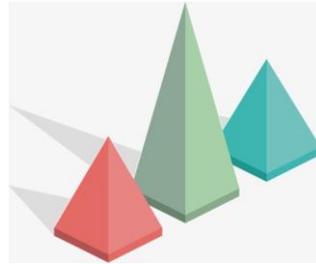


Gambar 6. Bentuk Kerucut

Sumber : www.google.com

d. Piramida:

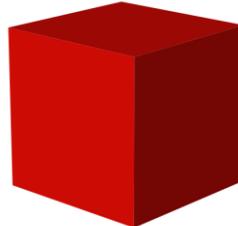
Bentuk Polihedron dengan dasar sisi banyak dan bidang-bidang segitiga yang bertemu pada satu titik. Bentuk pyramid memiliki cirri-ciri yang serupa dengan kerucut. Oleh karena semua permukaan sisi-sisinya merupakan bidang-bidang yang datar, maka piramida dapat berdiri dengan stabil pada setiap permukaannya. Lain halnya dengan kerucut yang berkesan lembut, piramida secara relative adalah bentuk yang berkesan keras dan bersudut.



Gambar 7. Bentuk Piramida
Sumber : www.google.com

e. Kubus:

Sebuah benda pejal prismatic yang memiliki enam permukaan bujur sangkar yang berukuran sama, di mana setiap dua sisi yang berhadapan membentuk sudut siku-siku. Karena dimensi-dimensi tersebut, kubus adalah bentuk statis yang tidak menunjukkan gerak maupun arah. Bentuk ini merupakan bentuk yang stabil kecuali jika berdiri di atas salah satu sisi atau sudutnya. Walaupun profil sudut-sudutnya dipengaruhi oleh arah pandang kita, kubus merupakan bentuk yang sangat mudah dikenali.



Gambar 8. Bentuk Kubus
Sumber : www.google.com

Teori Proporsi

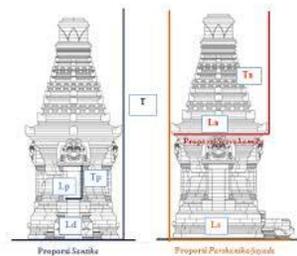
1. Definisi Proporsi

Proporsi merupakan suatu persamaan antara dua rasio dimana persamaan pertama dari keempat persamaan dibagi oleh persamaan kedua adalah sama dengan persamaan ketiga dibagi persamaan keempat. Proporsi menekankan pada hubungan yang sebenarnya atau yang harmonis dari satu bagian dengan bagian yang lain atau secara menyeluruh. Hubungan tersebut tidak hanya mengenai besarnya, tetapi juga mengenai banyaknya atau tingkatannya. Beberapa pilihan dalam menentukan proporsi suatu desain, diantaranya :

- Berdasarkan sifat materialnya
- Berdasarkan bagaimana elemen-elemen bangunan bereaksi terhadap gaya-gaya
- Berdasarkan bagaimana suatu desain itu dibuat.

2. Sistem proporsi

Sistem proporsi adalah sebuah rasio karakteristik, suatu kualitas permanen yang disalurkan dari satu rasio ke rasio lainnya. Suatu sistem rasio membentuk suatu hubungan visual yang konsisten antara bagian-bagian bangunan seperti halnya antara komponen-komponen bangunan dan bangunan secara menyeluruh. Sistem tersebut dapat memberikan kesan penataan atau meningkatkan kontinuitas serangkaian ruang-ruang. Selain itu dapat membangun hubungan antara unsur-unsur eksterior dan interior dari suatu bangunan.



Gambar 9. Contoh proporsi pada Bentuk Candi Sawentar di Blitar

Sumber : www.google.com

3. Teori – teori Proporsi

Maksud semua teori-teori proporsi ini adalah untuk menciptakan suatu kesan penataan dan keharmonisan antara diantara unsur-unsur dalam suatu konstruksi visual. Adapun sejumlah teori mengenai proporsi yang diinginkan telah dikembangkan sejalan perkembangan zaman : Golden Section, Penataan Klasik, Teori-teori Renaissance, Modular dan Antropometri.

Kaitan Arsitektur dengan Kemasan

Berdasarkan teori yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dapat diambil hubungan atau kaitan antara teori arsitektur (mengenai bentuk dan proporsi) dengan kemasan yang akan dibahas. Pada teori bentuk dalam arsitektur dapat diambil bentuk-bentuk yang memiliki fleksibilitas dalam pengemasan yang sesuai dengan kebutuhan para penyedia produk. Bentuk segiempat dianggap yang paling fleksibel diantara bentuk—bentuk lain dalam penggunaannya. Berikut gambaran hasil bentuk kemasan yang mengambil bentuk dasar segiempat.



Gambar 10. Bentuk segiempat pada sebuah kemasan
Sumber : www.google.com

Namun tidak menutup kemungkinan bentuk lingkaran atau segitiga juga dapat memberikan warna yang berbeda pada sebuah produk kemasan. Seperti pada gambar berikut ini produk yang menggunakan bentuk segitiga.



Gambar 11. Bentuk kemasan segitiga pada produk makanan
Sumber : www.google.com

Sedangkan teori mengenai proporsi yang diadaptasi dari proporsi dalam arsitektur adalah menekankan pada hubungan yang harmonis antara ukuran kemasan dengan desain gambar yang muncul pada kemasan itu sendiri.



Gambar 12. Proporsi desain yang harmonis pada sebuah kemasan
Sumber : www.google.com

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif, metode penelitian kualitatif ini merupakan metode penelitian untuk meneliti pada observasi dan pengamatan sebuah objek. Dalam hal ini objek yang diamati adalah di kelurahan Banyumanik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara gabungan dengan menekankan makna pada generalisasi.

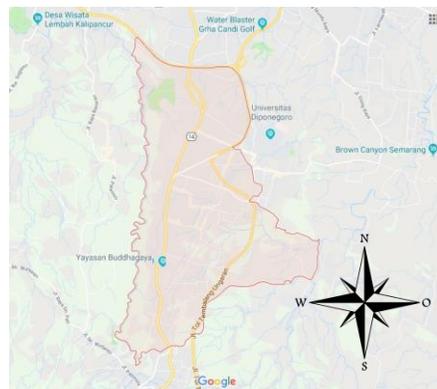
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Lokasi Penelitian

Berdasarkan letak Geografis wilayah kelurahan Banyumanik berada di Kecamatan Banyumanik Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah. Dengan luas wilayah/daerah 364.253 Ha. Dengan batas-batas kelurahan Banyumanik sebagai berikut :

- Sebelah Utara kelurahan Srandol Wetan dan Srandol Kulon
- Sebelah Timur kelurahan Gedawang
- Sebelah Selatan kelurahan Pudak Payung

Sebelah Barat kelurahan Gunung Pati Berikut gambar peta wilayah kelurahan Banyumanik yang berada di Kecamatan Banyumanik kota Semarang :



Gambar 13. Peta Area Kelurahan Banyumanik

Sumber : <https://www.google.com/maps> diakses tanggal 2 November 2018

Kondisi Penduduk

Keadaan penduduk secara umum kelurahan Banyumanik kecamatan Banyumanik Semarang Selatan kota Semarang. Dengan jumlah penduduk 11.404 jiwa dan 2.957 KK. Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelaminnya laki-laki 5.638 jiwa, perempuan 5.766 jiwa, usia 0-15 2.051 jiwa, usia 15-65 ada 8.179 jiwa dan usia 65 ke atas sebanyak 1.174 jiwa. Mayoritas penduduk beragama Islam, dan secara umum mata pencaharian penduduk Banyumanik adalah swasta. Adapun jumlah penduduk miskin berdasarkan data yang diperoleh dari pihak kelurahan Banyumanik sejumlah 1.957 jiwa atau 575 KK.

Kondisi Ekonomi

Kondisi Ekonomi di Kelurahan Banyumanik tidak bisa dibilang cukup bagus, dari 11.404 jiwa dan 2.957 KK ternyata masih ada warga miskin sejumlah 1.957 jiwa atau 575 KK. Dari pihak Kelurahan sudah banyak menggiatkan perekonomian yang ada di Kelurahan Banyumanik antara lain mengarahkan ibu-ibu rumah tangga untuk dapat diberdayakan berkreasi dengan bahan-bahan yang ada. Dan dengan menggiatkan kreasi ibu-ibu di Kelurahan Banyumanik ini maka sudah mulai terbentuk kampung tematik SINGGA kepanjangan dari Kreasi Rumah Tangga. Sudah banyak produk yang dihasilkan dari berbagai macam bahan, baik makanan maupun kerajinan tangan. Sudah ada beberapa yang coba dipasarkan kepada masyarakat umum. Namun kebanyakan untuk hasil produk mereka tidak dikemas secara menarik, hanya apa adanya saja. Oleh karena itu perlu ada penekanan bahwa kemasan merupakan hal penting ketika kita akan memasarkan produk kita.

Tahapan Penelitian

Adapun kegiatan yang dilakukan selama penelitian di Kelurahan Banyumanik Kecamatan Banyumanik kota Semarang adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kegiatan selama Penelitian

No	KEGIATAN	WAKTU				
		30-31 Okt	1-10 Nov	11-22 Nov	25 Nov	1-6 Des
1	Tahap Persiapan					
2	Tahap Survei dan Identifikasi Lokasi					

3	Tahap Analisis Potensi dan Masalah					
4	Pembuatan Materi					
5	Sosialisasi Desain Kemasan Yang Menarik					
6	Tahap Evaluasi dan Pembuatan Laporan					

Sumber : dokumen penulis

Kegiatan penelitian melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap Persiapan dilakukan dengan melihat lokasi penelitian, mengurus surat perijinan dan legalisasi kegiatan serta menyiapkan materi kegiatan.

2. Tahap Survei dan Identifikasi Lokasi

Tahap survei lokasi dilakukan di beberapa wilayah kelurahan Banyumanik. Terdapat warga yang berkreasi dengan sulam tangan, makanan ringan yang sudah memiliki PIRT, tas rajut tangan, dan pupuk cair. Rata-rata kemasan yang dibuat masih sangat sederhana saja.

3. Persiapan Materi Penyuluhan

Melakukan studi literatur dan mencari bahan-bahan yang diperlukan untuk memberikan gambaran mengenai pentingnya kemasan pada produk yang akan dijual di pasaran baik itu melalui jejaring media sosial maupun yang langsung kepada customer.

4. Penyuluhan Desain Kemasan Yang Menarik

Mengumpulkan warga terutama warga yang sudah memiliki produk kerajinan tangan atau produk makanan dan non makanan untuk memberikan gambaran bagaimana Desain Kemasan yang Menarik dapat meningkatkan pendapatan masyarakat kelurahan Banyumanik.

5. Tahap Evaluasi dan Rekomendasi

Merupakan tahapan yang dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh masukan apakah program kegiatan yang sudah dilakukan bisa berjalan dengan baik dan berkesinambungan serta ditindaklanjuti oleh masyarakat. Dan memberikan masukan lanjutan agar sosialisasi Desain Kemasan yang menarik ini dapat dilakukan berkelanjutan melalui bantuan ibu-ibu penggerak PKK ataupun masing-masing ketua PKK di masing-masing Rukun Tetangga.

Rancangan Desain Produk Yang Menarik

Hasil survey di lapangan (kelurahan Banyumanik), didapati sudah banyak UMKM yang memiliki produk-produk yang memiliki produk-produk unggulan namun masih belum memiliki desain yang cukup menarik perhatian para pembeli. Padahal dengan desain yang menarik, dapat meningkatkan nilai jual dan kuantiti jual sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat. Adapun hasil dari kajian teori yang telah dibahas sebelumnya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan desain kemasan produk sehingga terlihat menarik antara lain:

1. Pemilihan bentuk yang sesuai dengan produk yang dimiliki (misalkan bentuk segiempat yang dianggap fleksibel dengan produk apapun)
2. Proporsi kemasan perlu disesuaikan dengan produk dengan memperhatikan produk ukuran dan desain gambar yang akan dimunculkan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisa dan pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sebuah produk akan mampu menarik perhatian tidak hanya dari segi rasa atau kualitas yang dihasilkan. Namun dengan sentuhan desain yang menarik pada kemasan yang dirancang, akan sangat memberikan nilai lebih pada produk tersebut. Saran untuk ketua Lurah Banyumanik agar tetap melakukan pendampingan dalam hal proses desain kemasan sehingga menarik perhatian dan kedepannya akan berdampak peningkatan pendapatan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Klimchuck, Marianne dan Sandra A. Krasovec, 2006. *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga
- Kotler, Philip. 1999. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga
- Louw, A. & Kimber, M. 2007. *The Power of Packaging, The Customer Equity Company*
<https://www.slideshare.net/sifrasweety/proporsi-dalam-arsitektur> diakses tanggal 2 November 2018
- <https://www.kajianpustaka.com/2016/10/pengertian-fungsi-tujuan-dan-jenis-kemasan.html>
diakses tgl 2 November 2018

<https://www.suara.com/teknologi/2021/09/07/200712/jenis-metode-penelitian-selain-kualitatif-dan-kuantitatif> diakses tanggal 2 November 2018