

Pengembangan Desain Kemasan Makanan Ringan Oleh-Oleh Khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai

Development of Snack Food Packaging Design At Serdang Bedagai Workshop Markets

Ilyas Ali Rangkuti & Daulat Saragi*

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Diterima: 15 Oktober 2021; Direview: 15 Oktober 2021; Disetujui: 12 Desember 2021

Email: daulatsaragi@unimed.ac.id

Abstrak

Latar belakang dalam penelitian ini adalah pedagang Pasar Bengkel Serdang Bedagai kurang memahami pengelolaan desain kemasan dengan perancang desain karenanya produk oleh-oleh yang dijual menjadi kurang menarik dan terlihat kurang higienis. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk dapat membantu pedagang dapat mengembangkan Desain Kemasan yang baik. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah desain kemasan makanan dengan jumlah populasi sebanyak 15 desain kemasan. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 6 desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel. Sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling purposive, dengan populasi desain kemasan terdiri atas 15 desain kemasan dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode R&D (Level 3) yaitu penelitian meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada, ini bertujuan untuk mengembangkan desain dengan menggunakan prinsip bentuk, bahan, warna dan tipografi pada desain kemasan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai. Hasil penelitian pengembangan 6 desain kemasan baik dari penggunaan bentuk, bahan, tipografi dan warna semuanya sudah dinyatakan layak dan mencapai nilai yang diharapkan oleh peneliti. Semua hasil pengembangan desain kemasan terlihat lebih menarik, higienis, mewah, rapih, bersih dan memiliki nilai ekonomis.

Kata Kunci: Pengembangan Desain Kemasan; Pasar Bengkel; Pedagang.

Abstract

The background in this study is that the Serdang Bedagai Bengkel Market traders do not understand the management of packaging design with design designers, therefore the souvenirs sold are less attractive and look less hygienic. This research was conducted with the aim of helping traders to develop good packaging designs. The population taken in this study is food packaging design with a total population of 15 packaging designs. The samples taken in this study were 6 designs of packaging for snacks typical of Pasar Bengkel. Samples were taken using purposive sampling technique, with a packaging design population consisting of 15 packaging designs and in this study the researchers used the R&D method (Level 3), namely research and testing to develop existing products, this aims to develop designs using the principle of form, materials, colors and typography on light packaging designs typical of Serdang Bedagai Bengkel Market. The results of research on the development of 6 packaging designs from the use of shapes, materials, typography and colors have all been declared feasible and achieved the values expected by the researchers. All the results of the development of packaging designs look more attractive, hygienic, luxurious, neat, clean and have economic value.

Keywords: Packaging Design Development; Workshop Market; Traders.

How to Cite: Rangkuti, I.A., & Saragih, D. (2022). Pengembangan Desain Kemasan Makanan Ringan Oleh-oleh Khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4 (3):1837-1852.

PENDAHULUAN

Rutinitas sehari-hari yang dilakukan oleh manusia baik yang masih bersekolah, bekerja, berwirausaha, maupun ibu rumah tangga tentunya menimbulkan kejenuhan, dan kepenatan dalam hidup. Oleh karena itu perlu adanya refreshing, perbedaan suasana dengan yang biasa dilakukan ataupun melakukan saat teduh untuk melakukan sebuah perjalanan dengan teman maupun keluarga ke suatu tempat tertentu. Perjalanan wisata terjadi karena manusia ingin menyenangkan hati dan raga agar tidak bosan untuk melakukan pekerjaan seperti biasanya. Bagi para pekerja yang biasa rutinitasnya bekerja setiap hari, seperti hari senin sampai sabtu sudah pasti membutuhkan dengan yang namanya liburan. Liburan yang dimaksud ialah berwisata ke tempat yang belum pernah dikunjungi, bagi wisatawan setelah melakukan perjalanan pasti tidak lupa untuk membawa salah satu buah tangan/oleh-oleh dari tempat mereka berkunjung.

Buah tangan/oleh-oleh ini dibedakan menjadi dua jenis yang harus dipahami, yaitu buah tangan sebagai produk hiasan dan oleh-oleh untuk makanan ringan. Buah tangan yang dimaksud merupakan hasil kreasi kerajinan tangan yang dimiliki dari suatu tempat tersebut, yang dimana oleh-oleh ini bisa dikatakan sebuah hasil kuliner dari tempat itu sendiri. Banyak wisatawan tidak ingin kehilangan momen disaat mereka melakukan sebuah liburan, dengan membeli sesuatu yang bisa dijadikan buah tangan yang dapat dibawa pulang maupun diberikan kepada orang terdekat seperti, saudara, sahabat maupun tetangga. Berbagai jenis oleh-oleh mempunyai kemasan yang berbeda-beda. Dari perbedaan tersebut jarang dijumpai kemasan yang menarik perhatian, sehingga perlu adanya desain yang unik dan menarik agar banyak diminati para wisatawan. Desain kemasan pada makanan akan sangat mempengaruhi minat para pembeli (Risvantry & Erdansyah, 2020; Mustika & Erdansyah, 2020; Sinaga & Triyanto, 2020). Pembeli akan selalu memperhatikan semua jenis barang/makanan yang mereka ingin miliki, baik dari nilai kebersihan, menarik, serta bagaimana cara membawa barang/makanan itu untuk dibawa pulang.

Maka dari itu kemasan menjadi hal penting yang harus sangat setiap diperhatikan oleh pedagang. Karena oleh-oleh yang akan dijual kepada wisatawan haruslah dapat memberikan kesan yang menarik kepada pembeli. Pembeli yang berada di Pasar Bengkel sebagian besar ialah wisatawan, untuk itu pada pedagang harus mampu memberikan kesan yang menarik kepada wisatawan, apalagi biasanya makanan yang mereka beli sebagian juga akan diberikan kepada orang terdekat seperti teman, saudara maupun tetangga. Pedagang harus memperhatikan bagaimana caranya agar produk mereka mampu memenuhi syarat sebagai oleh-oleh dengan kemasan menarik yang wajib dibawa pulang oleh wisatawan. Kemudian hasil wawancara dengan beberapa pembeli dan wisatawan yang berbelanja di Pasar Bengkel Serdang Bedagai disimpulkan bahwa *"Kemasan merupakan salah satu hal yang paling membuat saya tertarik untuk membeli produk tersebut. Karena dengan adanya kemasan tersebut saya mengetahui informasi apa yang terdapat pada produk yang saya beli, seperti tanggal kadaluarsa, komposisi, label halal dsb. Untuk itu sangat disayangkan jika produk yang dijual disini masih dibilang dikemas dengan kemasan yang sederhana untuk dipasarkan"*.

Pasar Bengkel lebih tepatnya di jalan Bengkel Kota Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai, memiliki pusat jajanan oleh-oleh makanan ringan. Pasar bengkel ini menjadi pusat oleh-oleh karena letaknya yang berada di jalan lintas dari Kota Medan-Samosir dan Balige maupun sebaliknya. Namun, apabila melewati dan melalui jalan Tol dari Medan ke Tebing Tinggi atau sebaliknya maka tidak menemukan pusat tempat jual oleh-oleh tersebut. Adapun Toko yang menjadi titik untuk melakukakn penelitian ini yaitu Toko Novita Sari, dan juga sebagai pembanding ada Toko Siti Rahayu, Toko Wati, Toko Riska dan Toko Sari. Semua Toko tersebut sama-sama menjual jajanan oleh-oleh khas Pasar Bengkel.

Pasar Bengkel yang merupakan tempat pusat oleh-oleh setiap harinya buka 24 jam. Namun, ada juga sebagian kios yang tidak buka sampai 24 jam. Pusat oleh-oleh Pasar Bengkel Jalan perbaungan Tebing Tinggi kabupaten Serdang Bedagai, sudah terkenal dan sudah ada semenjak tahun 1995 dan kini sudah 26 tahun berdiri. Bagi para pengunjung yang ingin membeli dodol berbagai rasa, perkilo gramnya mencapai harga Rp. 60.000, untuk perbungkus dengan berat setengah kilo gram dijual dengan harga Rp. 30.000. Pusat jajanan oleh-oleh di Pasar Bengkel ini, sudah terkenal dan sudah ada sejak tahun 1995. Ada banyak jenis oleh-oleh yang bisa dibawa



pulang dari Pasar Bengkel selain Dodol, diantaranya ada Kripik, Rengginang, Raja Manis, Cakar Ayam, Kripik Sanjay, Pisang Sale, Kacang Gulung, Kripik Ubi Rambat, Opak Pedas, Kripik Sukun, Kripik Pisang, dan beberapa aneka jajanan lainnya.

Kriteria jajanan oleh-oleh makanan ringan yang dijual pedagang ternyata masih banyak yang belum memiliki standar didalam pengemasan produk jajanan oleh-oleh milik mereka. Produk tidak dikemas dengan unik dan menarik. Kemudian kemasan menjadi permasalahan yang dimiliki oleh para pedagang, karena tidak sedikit pedagang yang tidak memperdulikan desain kemasan pada produk jajanan yang mereka jual. Maka dengan begitu juga bukan tidak mungkin akan menurunkan minat para pembeli seperti biasanya.



Gambar 1. Makanan Ringan Oleh-oleh khas Pasar Bengkel yang belum memenuhi standar Desain dan Kemasan yang berlaku.
Sumber Gambar (Penulis)



Gambar 2. Contoh desain kemasan yang baik yang memenuhi standar Desain dan Kemasan yang berlaku.
Sumber Gambar (Penulis)

Dari hasil observasi dilihat pada Gambar 1 dan wawancara sementara kepada pedagang, diketahui bahwa pedagang masih tidak tahu bagaimana cara membuat dengan para desainer tentang merancang kemasan yang unik dan menarik. Pedagang Pasar Bengkel ini ternyata sebahagian besar tidak bergantung kepada perancang desain kemasan, maka dari itu kebanyakan hanya bermodalkan plastik transparan yang diberikan label kecil yang ditempel/dimasukan sekalian kedalam kemasan produk mereka. Tentunya ini akan menjadikan para wisatawan mengurungkan niatnya untuk membeli jajanan tersebut dalam jumlah banyak, karena kemasan terlihat kurang menarik dan tidak higienis.

Adapun yang dapat menjadi perbandingan terdapat dari Gambar 2, menunjukkan dua bentuk desain kemasan yang di kemas dengan menarik. Bisa dilihat dari desain tersebut tampak sangat mencolok, bersih, higienis, serta nyaman dibawa. Karenanya kemasan menjadi permasalahan yang harus diatasi oleh para pedagang, karena banyak pedagang yang tidak memperdulikan desain kemasan pada produk jajanan yang mereka jual. Berkaitan daripada itu, disisi lain jika para pedagang berupaya untuk mencari mencari solusi terhadap desain yang sudah ada dengan cara mengembangkan desain, diharapkan dengan hal tersebut produk yang mereka jual akan meningkatkan nilai penjualan pada produk mereka. Kemudian dengan adanya pengembangan

desain tersebut nilai harga jual pada produk juga otomatis akan meningkat, seperti contoh Dodol yang biasanya dijual dengan harga Rp. 60.000 perkilo gramnya kini bisa menjadi dengan harga Rp. 80.000-90.000 perkilo gramnya. Karena dengan adanya pengembangan pada desain kemasan makanan ringan mereka, desain kemasan yang sudah dikembangkan akan terlihat lebih menarik dan higienis. Melalui kemasan yang di desain menarik akan menaikkan minat belanja para wisatawan.

Dewasa ini penulis membuat dugaan sementara bahwa, ternyata penggunaan desain yang berkesan sederhana tidak akan memiliki nilai daya tarik terhadap pembeli. Menurut Masayu (Christine Suharto Cenadi, 2000, Jurnal Nirmana, Vol.2 No.1 Hal.92) menjelaskan *"Sesungguhnya tampilan kemasan suatu produk memberikan pengaruh dimata konsumen, karena melalui kemasan tersebut konsumen mendapatkan pesan dari isi produk didalamnya, baik melalui tulisan informasi yang tertera dikemasan tersebut, maupun dari tampilan suatu kemasan yang memberikan citra atau kesan tersendiri dimata konsumen sehingga konsumen dapat memutuskan untuk membeli atau tidak membeli suatu produk"*.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan pengembangan desain kemasan oleh-oleh yang berada di Pasar Bengkel tersebut dengan menggunakan langkah- langkah penelitian R&D Richey and Klein. Penelitian ini dengan berfokus pada Perancangan dan Penelitian Pengembangan bersifat mengembangkan produk yang telah ada, baik dari segi bentuk maupun fungsinya dari awal sampai akhir. Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan level 3 sebagai langkah yang dipakai, tahap dari penelitian level 3 ini adalah mengkaji produk yang telah ada, untuk diketahui spesifikasi, kelebihan dan kekurangan/kelemahan produk tersebut. Berdasarkan kelebihan dan kekurangan produk tersebut, selanjutnya peneliti melakukan studi literatur (kajian teori dan hasil penelitian/pengalaman yang relevan). Berdasarkan studi literatur tersebut selanjutnya peneliti membuat rancangan produk yang bersifat menyempurnakan/mengembangkan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan nanti harus lebih efektif, efisien, dan lebih praktis digunakan daripada produk yang telah ada. Pengembangan akan dilakukan dengan menggunakan prinsip desain pada bahan, bentuk, warna, dan tipografi yang akan menjadikannya lebih menarik lagi dengan pengembangan yang di luar dugaan pada desain sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, salah satu tahapan dalam proses penarikan sampel yakni dengan menentukan batasan populasi yang akan diteliti. Populasi yang dipakai oleh peneliti adalah desain kemasan Toko Novita Sari yang terdiri atas 15 desain kemasan makanan ringan untuk melaksanakan pengembangan terhadap desain kemasan yang mereka produksi berbasis meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada (level 3). Toko Novita Sari sendiri adalah sebuah Toko tempat menampung dari produk titipan yang berada disekitaran pusat Pasar Bengkel Serdang Bedagai yang meliputi makanan ringan rengginang, kacang gulung, kelanting, ceker ayam, kripik pisang dan hanya dodol yang mereka produksi sendiri.

Sebagaimana yang disebutkan Siyoto dan Sodik (2015) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Yang dimaksud dengan populasi di sini ialah tidak hanya terpaku pada makhluk hidup, akan tetapi juga semua obyek penelitian yang dapat diteliti. Populasi tak hanya meliputi jumlah obyek yang diteliti, akan tetapi meliputi semua karakteristik serta sifat- sifat yang dimiliki obyek tersebut.

Dari kesimpulan di atas, maka populasi dalam objek penelitian ini adalah desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel yang berada di Toko Novitas Sari di Jalan Bengkel Kota Perbaungan Serdang Berdagai dengan jumlah populasi sebanyak 15 desain kemasan makanan ringan.

Siyoto dan Sodik (2015) sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Atau sampel juga bisa disebut sebagai bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu yang dapat mewakili populasinya. Sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 6 dari 15 desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel.



Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling purposive. Siyoto dan Sodik (2015) mengatakan “sampling purposive adalah Suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus”. Hal ini dilakukan karena peneliti memilih desain yang bermasalah, desain kemasan produk yang dipasarkan tidak sesuai dengan etika bisnis. Karenanya terdapat beberapa produk unggulan juga mengalami permasalahan terhadap desain kemasan yang diproduksi.

Dalam hal ini sampel penelitian diambil 40% dari 100% populasi desain kemasan makanan ringan khas Pasar Bengkel yaitu sebanyak 6 desain kemasan berdasarkan pertimbangan waktu, kemampuan, biaya peneliti serta kriteria yang telah ditentukan dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.



Gambar 3. Sampel Penelitian
Sumber Gambar (Penulis)

Setiap penelitian harus menggunakan metode untuk mencapai suatu tujuan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain dengan menggunakan prinsip bentuk, bahan, warna dan tipografi pada desain kemasan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel, maka metode yang digunakan adalah metode meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada (Level 3). Richey dan Klein (2007), mengemukakan bahwa “Penelitian desain dan pengembangan adalah istilah umum untuk studi desain dan pengembangan menggunakan kumpulan metode dan strategi tradisional yang luas, baik kuantitatif maupun kualitatif. Metode mana yang Anda pilih dan bagaimana metode ini digunakan tidak hanya bergantung pada sifat masalah dan pertanyaan penelitian, tetapi juga pada apakah Anda melakukan penelitian produk dan alat atau model penelitian”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka penelitian pengembangan dilakukan melalui serangkaian langkah yang sistematis, setiap langkah yang dilakukan selalu mengacu pada hasil dari langkah sebelumnya hingga akhirnya diperoleh suatu produk yang baru. Maka diketahui bahwa pengembangan merupakan perwujudan spesifikasi desain menjadi suatu bentuk fisik. Pengembangan dapat berupa kegiatan menghasilkan produk yang baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Perlu dilakukan analisis kebutuhan sebelum melakukan pengembangan dan kemudian dilakukan uji keefektifan ketika produk telah dihasilkan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data dari lapangan, mengkaji produk yang telah ada, melakukan studi literatur, membuat rancangan menyempurnakan/ mengembangkan produk yang telah ada. Berdasarkan prosedur pengembangan tersebut, terlihat bahwa prosedur pengembangan dari Richey dan Klein memiliki langkah-langkah yang lebih tersusun dan sesuai dengan jenis penelitian yang peneliti lakukan, revisi dilakukan setiap setelah melakukan uji, hingga diperoleh produk yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Hal inilah yang medasari penulis melakukan pengembangan alat peraga dengan mengacu pada prosedur pengembangan dari Richey dan Klein.

Teknik pengumpul data yang digunakan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada validator untuk dijawabnya. Sedangkan data yang didokumentasikan berupa angket hasil observasi dan angket dari penilaian ahli (Siyoto dan Sodik, 2015).

Untuk menjawab rumusan masalah penelitian dibutuhkan adanya data yang baik dan tepat. Maka digunakan teknik pengumpulan data dengan cara (1) Observasi atau pengamatan langsung, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi, (4) Studi Pustaka, dan (5) Angket.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian dan Pengembangan Richey dan Klein Level 3 (Meneliti dan Menguji untuk Mengembangkan Produk yang Telah Ada) (Sugiyono,2017), yaitu (1) Mengkaji desain kemasan yang telah ada, untuk diketahui spesifikasi, kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada desain tersebut. selanjutnya peneliti melakukan studi literatur dan selanjutnya peneliti membuat rancangan desain kemasan yang bersifat mengembangkan desain yang telah ada. (2) Rancangan desain kemasan yang telah dikembangkan selanjutnya diuji internal berarti menguji rancangan berdasarkan pendapat para ahli dan praktisi. Yang dipandang ahli adalah mereka yang mempunyai gelar yang sesuai dengan desain/rancangan yang akan dikaji. Yang termasuk praktisi adalah orang-orang yang telah biasa menggunakan produk yang sejenis.

Desain kemasan tersebut kemudian akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi berbasis Vektor yang hasil akhirnya berupa file JPG kemudian dicetak dengan ukuran yang disesuaikan, yaitu dengan aplikasi Adobe Illustrator 2019. Dengan kedua aplikasi tersebut peneliti akan mengembangkan desain produk yang telah ada sebelumnya di Pasar Bengkel tersebut. Setelah desain yang telah dikembangkan kemudian peneliti mengambil tiga narasumber penguji sebagai tim validator untuk desain yang telah dikembangkan tersebut, ketiga validator tersebut yaitu Saudara Andrian Fadlan Wibowo, S.Pd. (Senior Graphic Design di StickEarn, Jakarta Pusat), Bapak Drs. Dwi Budiwiwaramulja, M.Sn. (Dosen Mata Kuliah Grafis Komputer), dan Bapak Raden Burhan SND, S.Pd., M.Ds. (Dosen Mata Kuliah Grafis Komputer).

Hasil dari penguji selanjutnya digunakan untuk merevisi desain yang telah dikembangkan sebelumnya. Setelah validator memberikan penilaian terhadap pengembangan desain kemasan oleh peneliti, selanjutnya peneliti akan memberikan kembali hasil pengembangan desain kemasan pada tahap II dan jika hasil pengembangan desain kemasan telah mencapai yang diharapkan maka peneliti akan memberikan gambaran kepada sejumlah pedagang dan pembeli agar mereka juga memberikan pendapat mereka terhadap pengembangan desain kemasan yang dilaksanakan oleh peneliti.

Untuk menghitung hasil penilaian, teknik analisis data yang dipergunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan uji coba pengembangan pada pengembangan desain kemasan makanan ringan Pasar bengkel yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kualitatif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Untuk data kuantitatif, supaya dapat dibaca dalam bentuk informasi yang terstruktur maka analisis datanya menggunakan presentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus berikut:

$$(N \times 5 + N \times 4 + N \times 3 + N \times 2 + N \times 1) : 75 \times 100 = \text{Hasil Skor}$$

Keterangan:



$N \times 5,4,3,2,1$ = Jumlah Hasil Skor dari satu Indikator penilaian.
 75 = Jumlah skor dari tiap aspek penilaian Desain Kemasan.
 Hasil Skor = Hasil penjumlahan skor maksimal tiap aspek penilaian Desain Kemasan.

Interpretasi hasil analisis untuk masing-masing instrument adalah :

Tabel 1 Interpretasi Hasil Penilaian Desain Kemasan

Presentase	Katagori
90%-100%	Sangat Baik
80%-89%	Baik
70%-79%	Cukup Baik
60%-69%	Kurang Baik
0%-59s%	Sangat Kurang Baik

Hasil penilaian ini dinyatakan baik apabila validator/penguji $\geq 80\%$ dan $\geq 90\%$ sangat baik desain memberikan respon positif terhadap aspek-aspek yang ditanyakan dalam angket.

Setelah itu melakukan rekapitulasi hasil penilaian dengan mentabulasikan data yang bertujuan untuk memudahkan pengamatan dan evaluasi dari hasil penelitian, selanjutnya menarik kesimpulan hasil penelitian. Indikator penilaian desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel ini merujuk pada bahan, bentuk, tipografi dan warna. Berikut ini adalah lembar pengamatannya :

Tabel 2 Penilaian Terhadap Desain Kemasan yang Telah dikembangkan (Untuk Validator)

No.	Sampel	Hasil Penilaian Aspek yang diamati							Jlh	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Kemasan Dodol									
2	Kemasan Kripik Pisang									
3	Kemasan Rengginang Kayu									
4	Kemasann Kacang Gulung									
5	Kemasan Cakar Ayam									
6	Kemasan Kelanting									
	Jumlah									
	Rata-rata									

Konversi Jenjang Penilaian

90%-100%	Sangat Baik
80%-89%	Baik
70%-79%	Cukup Baik
60%-69%	Kurang Baik
0%-59s%	Sangat Kurang Baik

Keterangan Aspek yang diamati

1 = Functional Benefit	5 = Visibility
2 = Emotional Benefit	6 = Clarity
3 = Legibility	7 = Warna
4 = Readability	

Tabel 3. Angket Penilaian Terhadap Desain Kemasan yang Telah dikembangkan (Untuk Validator)

No.	Indikator	Deskriptor	Skor	Saran
-----	-----------	------------	------	-------

			SB	B	CB	KB	TB	
1.	<i>Function Benefit</i> (Fungsi Manfaat)	1. Bentuk desain kemasan sesuai dengan isi kemasan.						
		2. Desain kemasan yang dibuat berguna untuk melindungi isi dari kemasan.						
		3. Kemasan memiliki informasi tentang isi produk, seperti informasi komposisi, berat dan waktu <i>expired</i> .						
		4. Bentuk kemasan yang dibuat mudah digunakan oleh konsumen, seperti untuk membuka kemasan dan menyimpan kemasan.						
		5. Desain kemasan mudah untuk didistribusikan ke berbagai daerah karena tidak mengandung bahan kimia yang berbahaya.						
2.	<i>Emotional Benefit</i> (Fungsi Emosional)	1. Desain memberi kepuasan disaat melihat yang sudah dikembangkan.						
		2. Kepuasan konsumen karena desain sesuai dengan isi kemasan yang dibuat.						
		3. Efek visual yang diberikan oleh desain kemasan memiliki nilai yang layak untuk dikembangkan.						
		4. Desain kemasan yang sudah dikembangkan layak untuk dipasarkan.						
		5. Pelanggan akan merasa puas dan nyaman setelah membeli produk dengan desain yang sudah dikembangkan.						
3.	<i>Legibility</i> (Kemudahan Membaca)	1. Penggunaan huruf pada desain yang sudah dikembangkan mudah untuk dibaca.						
		2. Huruf yang digunakan sesuai dengan karakter pada isi kemasan.						
		3. Desain huruf sesuai dengan rasa isi kemasan dan warna isi kemasan.						
		4. Huruf memiliki nilai yang kuat untuk isi kemasan tersebut.						
		5. Visual yang diberikan huruf memberikan ketertarikan terhadap konsumen.						
4.	<i>Readability</i> (Keterbacaan)	1. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca.						
		2. Keterbacaan huruf yang sesuai dengan isi kemasan.						
		3. Penggunaan huruf tidak membuat konsumen kesulitan untuk membacanya.						
		4. Jenis huruf yang sesuai dan jarak spasi antar huruf baik.						
		5. Desain huruf yang berbeda jenis namun didalam satu desain kemasan jelas dan tidak membuat konsumen bingung untuk membacanya.						
5.	<i>Visibility</i> (Jarak Pandang)	1. Jarak pandang huruf yang diberikan pada desain tidak menyulitkan untuk dibaca.						
		2. Huruf mudah untuk dibaca pada jarak yang sudah ditentukan.						
		3. Penggunaan huruf yang berbeda-beda namun mudah untuk dibaca.						
		4. Desain huruf memberikan mata nyaman untuk membacanya walaupun dari jarak tertentu.						
		5. Karakter huruf tidak berlebihan dan jenis huruf yang tepat sesuai dengan konsep yang ditampilkan.						
6.	<i>Clarity</i> (Kejelasan Huruf)	1. Huruf yang digunakan jelas untuk dibaca.						
		2. Menggunakan warna yang sesuai dengan objek lainnya.						
		3. Menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan isi kemasan.						
		4. Kontras antara objek dan latar belakang yang baik.						
		5. Desain huruf yang tidak berlebihan.						
7	Warna	1. Kesesuaian warna dengan tema kemasan.						
		2. Penggunaan dominan warna yang digunakan pada desain kemasan yang sudah						

	dikembangkan.						
	3. Kualitas warna yang digunakan baik.						
	4. Aneka warna terhadap visual, tipografi kontras dan menyatu menjadi kesatuan yang utuh.						
	5. Keharmonisan warna yang sesuai dengan konsep yang telah dirancang.						

Tabel 4. Angket Penilaian Terhadap Desain Kemasan yang Telah dikembangkan (Untuk Pedagang)

No.	Pertanyaan	SB	B	CB	KB
1	Akses bahan kemasan yang mudah untuk ditemukan.				
2	Cakupan wilayah pemasaran dan distribusimeningkat.				
3	Kelengkapan Sarana Produksi dan Mesin.				
4	Harga desain kemasan masih terjangkau.				
5	Desain kemasan memberikan dampak positif terhadap nilai penjualan.				
6	Pedagang akan menjadi percaya diri untuk mendistribusikan produk mereka.				
7	Respon inovatif terhadap kebutuhan konsumen.				
8	Desain kemasan memiliki daya Tarik wisata.				
9	Wisatawan akan senang membeli produk dengan kemasan yang terbaru.				
10	Setiap daerah (Khususnya Pasar Bengkel) wajib memperbaharui desain kemasannya.				
11	Kemasan mampu melindungi produk dengan baik.				
12	Tampilan produk kemasan menjadi lebih baik.				
13	Pedagang akan mudah dikenali dengan jenis desain kemasan yang sudah di kembangkan.				
14	Desain kemasan ringan dan mudah untuk di distribusikan.				
15	Desain kemasan sesuai dengan isi dan bentuk makanan.				
16	Kemasan menjadi lebih menarik perhatian pembeli.				
17	Desain kemasan akan meningkatkan minat para wisatawan.				
18	Kemasan menjadi lebih mudah untuk dikemas.				
19	Isi kemasan bisa digunakan kembali.				
20	Kemasan ramah lingkungan.				
Jumlah					

Keterangan Singkat:

90-100 %	SB	= Sangat Baik
80-89 %.	B	= Baik
70-79 %	CB	= Cukup Baik
0-69 %.	KB	= Kurang Baik

Tabel 5. Angket Penilaian Terhadap Desain Kemasan yang Telah dikembangkan (Untuk Pembeli)

No.	Pertanyaan	SB	B	CB	KB
1	Kemasan yang digunakan mudah dibawa.				
2	Kemasan lebih baik dan cukup berharga untuk diberikan sebagai oleh-oleh.				
3	Harga yang ditawarkan lebih meningkat, namun sesuai dengan desain kemasan.				
4	Desain kemasan lebih tahan lama dan menarik.				
5	Desain kemasan sangat sesuai dengan isi kemasan.				
6	Pembeli akan menjadi lebih percaya diri untuk memberikannya kepada orang terdekat.				
7	Minat membeli akan meningkat.				
8	Desain kemasan yang sudah dikembangkan sangat menarik.				
9	Merasa senang membeli produk dengan kemasan yang terbaru.				
10	Setiap daerah (Khususnya Pasar Bengkel) wajib memperbaharui desain kemasannya.				
11	Kemasan mampu melindungi produk dengan baik.				
12	Tampilan produk kemasan menjadi lebih baik.				
13	Desain kemasan lebih berkelas.				
14	Desain kemasan ringan dan mudah untuk di bawa kemana saja.				
15	Desain kemasan sesuai dengan isi dan bentuk makanan.				
16	Informasi yang dicantumkan kemasan sangat jelas.				
17	Warna kemasan menarik perhatian.				
18	Kemasan lebih bersih dan rapih.				
19	Kemasan mudah untuk dibuka dan ditutup.				
20	Kemasan ramah lingkungan.				
Jumlah					

Keterangan Singkat:

90-100 %	SB	= Sangat Baik
80-89 %.	B	= Baik
70-79 %	CB	= Cukup Baik



0-69 %. KB = Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat pengembangan, dalam hal ini yang menjadi sampel penelitian adalah 15 desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai yang berada pada Toko Novita Sari. Pada saat penelitian, peneliti mengambil 40% dari populasi sampel desain tersebut yang menjadikan 6 desain untuk dikembangkan mulai dari unsur warna, bentuk, bahan, dan tipografi.

Setelah proses pengembangan desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel selesai, maka akan dihasilkan 6 desain kemasan yang telah dikembangkan, kemudian akan dinilai oleh ahli desain sebagai validator yang sudah disiapkan oleh peneliti dalam pencapaian penilaian pengembangan desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai. Cara penilaian yang disajikan oleh peneliti berbentuk tabel penilaian, yang selanjutnya di berikan kepada validator. Hasil penilaian oleh validator akan menjadi pedoman peneliti dalam mendeskripsikan hasil pengembangan desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai apakah sudah layak atau masih perlu perbaikan terhadap rancangan desain kemasan yang dikembangkan peneliti.

Di dalam penilaian desain kemasan oleh validator, peneliti bergerak menjumpai tim validator secara satu persatu dengan juga tidak lupa mengikuti standar protokol kesehatan agar terhindar dari virus Covid-19 dimasa pandemi sekarang ini. Karena ini semua sudah peraturan yang sudah diberikan oleh pemerintah dan harus dijalani dengan sebaik mungkin. Hasil dari ketiga penilaian yang diberikan oleh validator selanjutnya akan digabungkan ketiganya menjadi satu agar nilai yang diharapkan oleh peneliti agar terlihat pencapaiannya.

Data Hasil Penilaian Tahap I

Pada pembahasan ini, peneliti langsung menggabungkan hasil nilai dari ketiga tim validator, hasil ini akan langsung terlihat sebagaimana yang sudah dibahas pada Bab III sebelumnya. Nantinya satu persatu desain akan dirumuskan dengan tampilan data berbentuk tabel yang sudah dihitung dengann jenjang nilai 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup Baik), 2 (Kurang Baik) dan 1 (Tidak Baik).

Hasil dari penilaian yang diberikan oleh validator ini tentunya akan menjadi penentu kepada peneliti, yang dimana jika hasil ditemukan dengan nilai 70-79, 80-89 maka data tersebut masih didalam kategori (Baik) dan data hasil penilaian tersebut masih berada dibawah pencapaian yang diharapkan oleh peneliti. Hasil data penilaian yang diharapkan oleh peneliti ialah dengan jenjang nilai 90- 100 (Sangat Baik). Jika hasil nantinya tidak memenuhi seperti yang dicapai oleh peneliti, selanjutnya peneliti akan membuat/merancang Desain Kemasan yang baru untuk disempurnakan dan menjadi desain kemasan yang sangat layak untuk digunakan. Adapun hasil pengembangan desain kemasan tahap I yang dilakukan oleh peneliti ialah sebagai berikut :





Gambar 4. Hasil Pengembangan Desain Kemasan Oleh Peneliti (Tahap I)

Sumber Gambar (Peneliti)

Adapun ukuran dari tiap-tiap desain kemasan yang dikembangkan oleh peneliti adalah :

1. Kemasan Dodol : P 11 x L 8 x T 4 cm
2. Kemasan Rengginang : P 14 x L 12 x T 10 cm
3. Kemasan Ceker Ayam : P 12 x L 8 x T 10 cm
4. Kemasan Kripik Pisang : D 8,5 cm dan T 23 cm
5. Kemasan Kelanting : D 8,5 cm dan T 16 cm
6. Kemasan Kacang Gulung : P 12 x L 12 x T 4,5 cm

Keterangan :

P = Panjang L = Lebar T = Tinggi D = Diameter

Adapun hasil penilaian yang sudah dikumpulkan oleh peneliti dari ketiga validator ialah :

Tabel 6. Hasil Penilaian Terhadap 6 Desain Kemasan yang Telah dikembangkan (Tahap I)

No.	Sampel	Hasil Penilaian Aspek yang diamati							Jlh	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Kemasan Dodol	82,66	78,66	84	80	85,33	85,33	84	580	82,85
2	Kemasan Kripik Pisang	85,33	88	96	90,66	86,55	88	89,33	624	89,14
3	Kemasan Rengginang Kayu	74,66	77,33	85,33	85,33	81,33	81,33	81,33	566	80,95
4	Kemasann Kacang Gulung	85,33	89,33	84	88	85,33	96	88	616	88
5	Kemasan Cakar Ayam	80	82,66	84	84	74,66	88	88	581	83,04
6	Kemasan Kelanting	84	93,33	89,33	82,66	89,33	88	85,33	612	87,42
Jumlah										511,4
Rata-rata										85,23

Dari hasil data table 6, maka sudah jelas terlihat semua hasil penilaian yang sudah diberikan oleh tim validator sebagai penilai desain yang telah dikembangkan oleh peneliti. Data yang dihitung ialah data yang benar- benar diberikann oleh validator. Hasil yang diharapkan oleh peneliti ternyata belum sampai kepada jenjang nilai = 90-100 (Sangat Baik), dan masih hasil rata-rata yang dicapai ialah = 80-89 (Baik).

Jadi untuk ini peneliti wajib membuat/merancang kembali desain kemasan makanan ringan yang lebih baik, agar hasil yang diharapkan oleh peneliti menjadi sangat baik. Untuk itu, setelah ketiga validator memberikan penilaian terhadap desain kemasan yang dikembangkan oleh peneliti, tidak lupa juga validator memberikan masukan beserta sarannya terhadap desain yang mereka beri nilai. Masukan ini sangat membantu kepada peneliti agar membuat/ merancang kembali desain kemasan yang lebih baik selanjutnya. Masukan ini tentunya langsung dipakai oleh peneliti untuk kembali merevisi hasil desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai selanjutnya. Tahap demi tahap akan dilalui oleh peneliti demi mencapai apa yang diharapkan oleh peneliti, dan hasil yang memuaskan akan menjadi tujuan utama peneliti melakukan penelitian pengembangan ini.

Data Hasil Penilaian Tahap II

Pada pembahasan ini, peneliti langsung menggabungkan hasil nilai dari ketiga tim validator pada hasil penilaian desain kemasan makanan ringan pada tahap I dengan tahap II. Pada tahap ini desain kemasan pada tahap I memiliki banyak kekurangan diantaranya pada Bentuk, Bahan, Warna maupun Tipografi. Untuk itu peneliti sudah merancang kembali semua jenis desain kemasan tersebut dengan tampilan yang lebih menarik lagi sesuai dengan masukan dan arahan yang diberikan langsung oleh tim validator.

Hasil dari penilaian yang diberikan oleh validator pada tahap I dan tahap II ini tentunya akan menjadi penentu kepada peneliti, yang dimana hasil tersebut haruslah berbeda dengan tahap II menjadi lebih sangat baik lagi. Nantinya kedua hasil penilaian tersebut agar digambarkan langsung berupa grafik batang pada setiap jenis desain kemasan. Tujuannya ialah untuk memberikan bagaimana tingkat kemajuan yang sudah dicapai oleh peneliti didalam pengembangan desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai. Adapun hasil nilai yang sudah dikumpulkan oleh peneliti dari ketiga validator tahap II ialah :



Gambar 5. Hasil Pengembangan Desain Kemasan Oleh Peneliti (Tahap II)
Sumber Gambar (Peneliti)

Adapun ukuran dari tiap-tiap desain kemasan yang dikembangkan oleh peneliti adalah :

1. Kemasan Dodol : P16 x L10,5 x T 5 cm
2. Kemasan Rengginang : P 12x L12 x T 7,5 cm
3. Kemasan Ceker Ayam : P 12,5 x L12,5 x T 4,5 cm
4. Kemasan Kripik Pisang : D 9 cm dan Tinggi 21 cm
5. Kemasan Kelanting : D 9 cm dan Tinggi 17 cm
6. Kemasan Kacang Gulung : P 12,5 x L 12,5 x T 3 cm

Keterangan :

P = Panjang T = Tinggi L = Lebar D = Diameter

Adapun hasil penilaian yang sudah dikumpulkan oleh peneliti dari ketiga validator ialah :

Tabel 7. Hasil Penilaian Terhadap 6 Desain Kemasan yang Telah dikembangkan (Tahap II)

No.	Sampel	Hasil Penilaian Aspek yang diamati							Jlh	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Kemasan Dodol	100	98,66	100	98,66	100	100	98,66	696	99,42
2	Kemasan Kripik Pisang	100	100	97,33	98,66	98,66	98,66	100	693	99,04
3	Kemasan Rengginang Kayu	100	100	100	100	97,33	96	100	693	99,04
4	Kemasann Kacang Gulung	100	100	100	98,66	100	97,33	100	696	99,42
5	Kemasan Cakar Ayam	100	98,66	98,66	100	98,66	100	100	696	99,42
6	Kemasan Kelanting	100	100	98,66	97,33	97,33	98,66	100	692	98,85
Jumlah										595,19
Rata-rata										99,19

Dari hasil data, maka sudah jelas terlihat semua hasil penilaian yang sudah diberikan oleh tim validator pada tahap II sebagai penilai desain yang telah dikembangkan oleh peneliti. Data yang dihitung ialah data yang benar-benar diberikann oleh validator. Hasil yang diharapkan oleh peneliti ternyata sudah sampai kepada jenjang nilai = 90-100 (Sangat Baik), dan sebelumnya pada tahap I masih hasil rata-rata yang dicapai ialah = 80-89 (Baik). Jadi, untuk ini peneliti sudah dianggap berhasil untuk pengembangan desain kemasan makanan ringan tersebut maka peneliti selanjutnya akan memberikan kemasan kepada pedagang dan pembeli untuk mengetahui bagaimana pendapat mereka terhadap desain kemasan yang peneliti kembangkan. Kepada pedagang yang berjumlah 5 orang dan kepada pembeli berjumlah 5 orang, jadi masing-masing tiap pedagang dan pembeli akan diberikan angket penilaian yang sebelumnya sudah disiapkan oleh peneliti.

Data Hasil Penilaian Oleh Pedagang

Tabel 8. Hasil Penilaian Terhadap 6 Desain Kemasan yang Telah dikembangkan (Oleh Pedagang)

No.	Nama	Umur	SB	B	CB	KB	Jumlah
1	Tengku Nurul Humayrah	20	20	0	0	0	100
2	Juliyanti	43	19	1	0	0	98,75
3	Rosmawar	25	20	0	0	0	100
4	Rahmayanti Sofia	27	20	0	0	0	100
5	Fatmawati	20	20	0	0	0	100
Total							498,75
Rata-rata							99,75

Hasil penilaian pada tabel keenam desain kemasan yang dikembangkan oleh peneliti berada pada ketegori SB (Sangat Baik), dengan jumlah total nilai = 498,75 dan nilai rata-rata 99,75%. Jadi,



hasil penilaian yang diberikan pada keenam desain kemasan rata-rata memiliki nilai pada tiap aspek semua berada pada kategori 90-100% = Sangat Baik.

Pengembangan desain kemasan yang dilakukan peneliti ini menandakan bahwa hasil penelitian sudah mencapai nilai yang diharapkan/layak untuk dipergunakan. Adapun komentar yang peneliti simpulkan dari kelima pedagang tersebut ialah *“Kami sangat menyukai desain kemasan ini, kami terkejut masih ada orang yang mau memberikan masukan terhadap desain kemasan makanan yang kami jual, walaupun kami hanya penjual bukan seorang pembuat desain kemasan, kami tentu masih bisa memberikan konsep ini kepada Percetakan desain kemasan yang berada disekitar kami, dan kali ini juga kami menerima mahasiswa penelitian yang bisa memberikan dampak yang baik pada usaha pedagang makanan ringan oleh-oleh seperti kami. Kami sangat berterima kasih, semoga ini bisa membuat kami lebih percaya diri lagi dan membuat kami bisa menggunakan konsep yang diberikan oleh peneliti kepada kami secepatnya”*.

Dari hasil pemberian angket dan tanggapan diatas juga dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai yang dilakukan oleh peneliti membawa pedagang kepada arah yang lebih baik lain didalam membuat konsep desain kemasan pada jajanan yang mereka jual. Untuk itu, peneliti juga berterima kasih kepada para pedagang yang sudah meluangkan sedikit waktunya untuk memberikan komentar terhadap penelitian pengembangan desain kemasan yang dilaksanakan oleh peneliti.

Data Hasil Penilaian Oleh Pembeli

Tabel 9. Hasil Penilaian Terhadap 6 Desain Kemasan yang Telah dikembangkan (Oleh Pembeli)

No.	Nama	Umur	SB	B	CB	KB	Jumlah
1	Feby Syahfitri	22	19	1	0	0	98,75
2	Intan Ayuna Fahri	19	20	0	0	0	100
3	Dewi Sartika	23	19	1	0	0	98,75
4	Nagin Nurjannah	35	19	1	0	0	98,75
5	Rahmi Ilmi Sari	21	18	2	0	0	90
Total							486,25
Rata-rata							97,25

Hasil penilaian pada tabel keenam desain kemasan yang dikembangkan oleh peneliti berada pada ketegori SB (Sangat Baik), dengan jumlah total nilai = 486,25 dan nilai rata-rata 97,25%. Jadi, hasil penilaian yang diberikan pada keenam desain kemasan rata-rata memiliki nilai pada tiap aspek semua berada pada kategori 90-100% = Sangat Baik.

Pengembangan desain kemasan yang dilakukan peneliti ini menandakan bahwa hasil penelitian sudah mencapai nilai yang diharapkan/layak untuk dipergunakan. Adapun komentar yang peneliti simpulkan dari kelima pembeli tersebut ialah *“Kami merasa desain yang dikembangkan oleh peneliti ini mampu membuat kami puas akan setelah membeli jajanan makanan ringan yang berada di Pasar Bengkel ini, ini terbukti karena pada jaman sekarang teknologi sudah semakin canggih dan apa yang kita butuhkan hampir semuanya bisa kita dapatkan dengan mudah, untuk itu kami sangat senang membeli sebuah produk disini dengan tampilan yang menarik seperti desain yang telah dikembangkan oleh peneliti. Karena pada dasarnya setiap kami membeli sebuah produk pasti kami akan melihat desain kemasannya terlebih dahulu. Semoga hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti saat ini bisa membuka wawasan kepada para pedagang untuk bisa menerapkannya kepada produk yang mereka jual. Karena akan sia-sia jika hasil penelitian ini tidak terpakai oleh para pedagang. Desain kemasan yang dikembangkan oleh peneliti ini sangat bagus dan menarik”*.

Dapat dilihat dari hasil angket dan tanggapan yang diberikan oleh pembeli diatas juga dapat disimpulkan bahwa desain kemasan yang dikembangkan oleh peneliti dianggap berhasil. Untuk itu, pada dasarnya para pembeli sangat senang jika menemukan produk yang ingin mereka beli dengan tampilan seperti yang peneliti kembangkan saat ini dan juga peneliti berterima kasih

kepada kelima pembeli yang telah meluangkan sedikit waktunya untuk memberikan jejak pendapat mereka terhadap penelitian pengembangan desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai.

Data Hasil Penilaian Keseluruhan

Tabel 10. Hasil Keseluruhan Pengembangan Desain Kemasan Makanan Ringan Oleh-oleh Khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai

Identifikasi	%	Kemasan Dodol	Kemasan Kripik Pisang	Kemasan Rengginang	Kemasan Kacang Gulung	Kemasan Ceker Ayam	Kemasan Kelanting
Teori	100	97,25	97,25	97,25	99,75	99,75	99,75
Empiris	100	99,75	99,75	99,75	97,25	97,25	97,25
Validator	100	99,42	99,04	99,94	99,42	99,42	98,85
Pedagang	100	99,75	99,75	99,75	99,75	99,75	99,75
Pembeli	100	97,25	97,25	99,25	97,25	97,25	97,25
Jumlah	100	493,42	493,04	493,04	493,42	493,42	429,85

Jumlah keseluruhan 2.896,19

Dengan nilai rata-rata 482,69

Maka dari hasil penggabungan pada tabel 10, terlihat jelas semua data yang sudah dikumpulkan dan hasil dari penelitian sudah mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti yaitu data mencapai skor 482,69% yang dimana hasil maksimum pada Identifikasi mencapai skor 500%, semua data tersebut berhasil peneliti dapatkan dari Teori, Empiris, Validator, Pedagang dan Pembeli. Untuk itu hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai dinyatakan didalam kategori berhasil.

SIMPULAN

Hasil pengembangan 6 desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai baik dari penggunaan bentuk, bahan, tipografi dan warna semuanya sudah mencapai hal yang diharapkan oleh peneliti dengan hasil awal masih banyak kekurangan dan dengan hasil akhir yang sangat memuaskan. Pada tahap awal pengembangan ke-6 desain kemasan tersebut baik itu kemasan dodol, rengginang, kacang gulung, ceker ayam, kripik pisang dan kelanting semua masih terlihat biasa saja serta masih ada kemasan yang mudah rusak seperti kemasan kripik pisang, rengginang, ceker ayam dan kelanting. Desain kemasan tersebut tentunya sudah direvisi oleh peneliti dengan masukan dan saran dari tim validator. Untuk itu beberapa desain kemasan produk tersebut mengalami perubahan bentuk, bahan dan warna. Selanjutnya peneliti memperbaharui semua jenis desain kemasan tersebut dengan tampilan yang lebih menarik, higienis, mewah, rapih, dan bersih. Pengembangan desain kemasan makanan ringan oleh-oleh khas Pasar Bengkel Serdang Bedagai yang dilaksanakan oleh peneliti ini mendapati respon yang sangat baik dari para pedagang, karena mereka merasa telah di dukung oleh peneliti agar mereka bisa menjadikan produk mereka dengan tampilan yang lebih baik lagi. Untuk itu para pedagang juga menyadari efek dari kemasan yang mereka biasa pakai untuk produk mereka, ini bisa menurunkan minat para pembeli karena melihat desain kemasan yang tidak menarik. Dengan hasil pengembangan desain kemasan makanan ringan khas Pasar Bengkel oleh peneliti saat ini menjadikan para pedagang menjadi lebih bersemangat untuk merancang desain kemasan pada produk yang mereka jual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G dan Harris. (2010). *Design Thinking*. Singapura. AVA Book Production.
- Atmojo, W.T. (2011). *Barong dan Garuda dari Sakral ke Profan*. Yogyakarta. Kanisius Yogyakarta.
- Dabner, D dan Stewart. (2014). *Graphic Design School*. Canada. Hoboken, New Jersey.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa Depdiknas.
- Gall, M. D., Gall dan Borg. (2003). *Education Research*. United States Of America. Pearson Education.
- Irawan, B dan Tamara. (2013). *Dasar-dasar Desain*. Jakarta. Griya Kreasi.
- Kartono, G (2015). *Tipografi*. Medan. Unimed Press.
- Klimchuck, M. R. K. dan Krasovec. (2012). *Packaging Design (Successful Concept to Shelf)*. Canada. Hoboken, New Jersey.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. C.V Andi Offset.
- Meinel, C dan Leifer. (2019). *Design Thinking Research*. Switzerland. Springer Nature.
- Muri, Y. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Mustika, A., & Erdansyah, F. (2020). Analisis Ornamen (Gerga) Tradisional Karo pada Bangunan Kantor Bupati Karo Kabupaten Karo. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 161-70. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.243>
- Qodriyatun, S. N, DKK. (2018). *Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan Melalui Ekowisata*. Malang. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI.
- Richey, R. C. dan Klein. (2007). *Design and Development Research*. New York. Routledge.
- Risvantry, U., & Erdansyah, F. (2020). Analisis Desain Brosur Pendidikan pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Al – Munadi Medan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 153-160. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.242>
- Roesfitawati. (2017). *Desain Kemasan Produk Makanan Olahan*. Jakarta. Kementerian Perdagangan Republik Indonesia.
- Sinaga, D., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ilustrasi Cover Novel Harry Potter Edisi Indonesia Karya Nicolas Fiber Ditinjau Dari Elemen Visual. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 265-272. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.292>
- Siyoto, S dan Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif. Pendekatan, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung. Alfabeta.