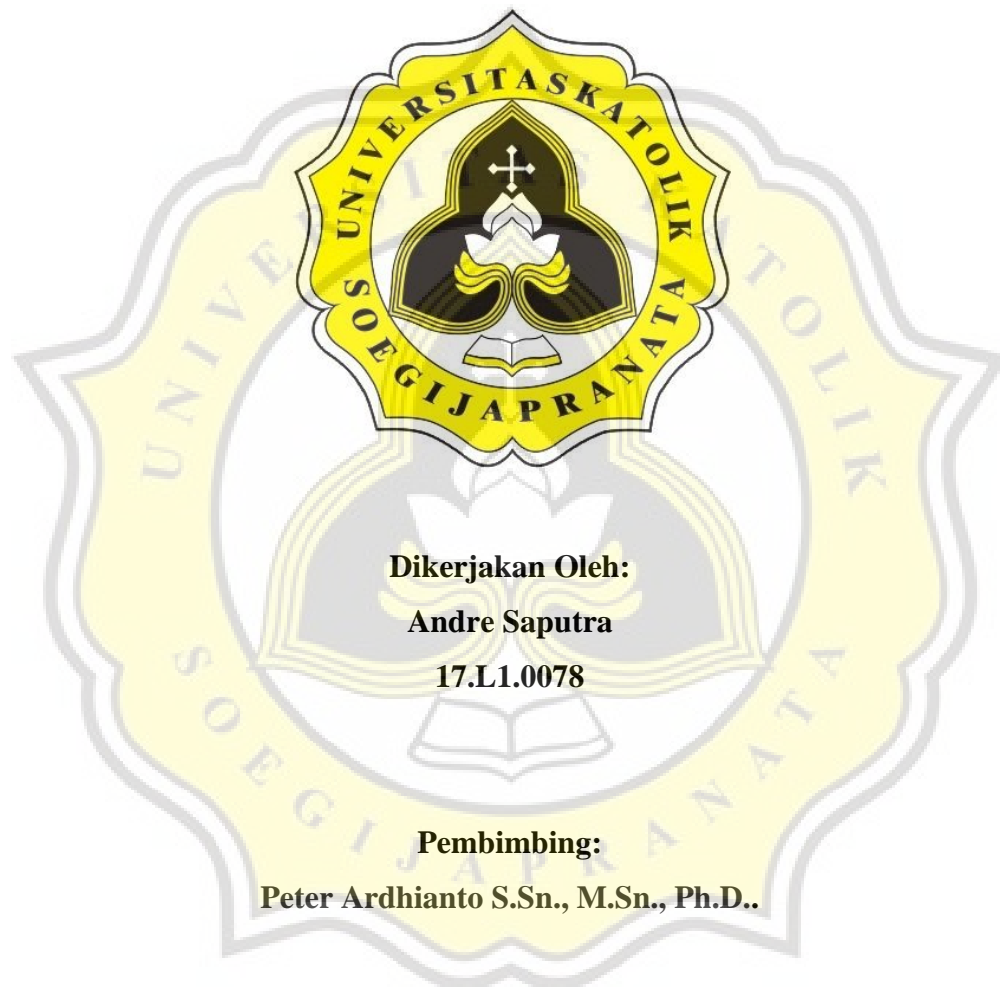


LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KEMASAN MAKANAN OLAHAN IKAN PADA PRODUK UMKM
DENGAN METODE AUGMENTED REALITY**



Dikerjakan Oleh:

Andre Saputra

17.L1.0078

Pembimbing:

Peter Ardhianto S.Sn., M.Sn., Ph.D..

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

2023

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KEMASAN MAKANAN OLAHAN IKAN PADA PRODUK UMKM DENGAN METODE AUGMENTED REALITY

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Desain



Dikerjakan Oleh:

Andre Saputra

17.L1.0078

Pembimbing:

Peter Ardianto S.Sn., M.Sn., Ph.D..

PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

2023

ABSTRAK

Pengemasan adalah proses memberikan penutup atau pelindung untuk sebuah produk sehingga produk tetap terjaga selama proses penyimpanan dan distribusi. Kemasan juga biasanya memiliki sejumlah informasi yang berguna bagi semua pihak yang terkait dengan isi kemasan. UMKM Putri Laut yang berada di tambakrejo semarang merupakan home industry yang memproduksi jenis” ikan mulai dari ikan udang, baby fish, wader, bandeng presto dan masih banyak lagi. Kemasan yang digunakan untuk mengemas produk khususnya produk olahan ikan masih berupa kemasan kotak dan bungkusuan seperti pada umumnya, Bentuk kemasan yang ada saat ini masih kurang menarik karena hanya berupa kotak biasa dan bungkusuan. Selain itu banyak masyarakat khususnya anak-anak yang tidak tertarik untuk makan produk olahan ikan

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. Oleh karena itu dengan adanya permasalahan tersebut saat ini sedang memasuki era yang semakin terintegrasi dengan teknologi, maka sebagai perancang desain visual dengan media digital juga harus mempertimbangkan segmentasi pada anak-anak atau masyarakat yang akan menggunakan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-harinya.

Kata Kunci : Kemasan, Umkm, Semarang, Anak-anak, Ikan, 3D, Augmented Reality

ABSTRACT

Packaging is the process of providing a cover or protector for a product so that the product is maintained during the storage and distribution process. Packaging also usually has a number of useful information for all parties related to the contents of the package. UMKM Putri Laut located in Tambakrejo Semarang is a home industry that produces types of fish ranging from shrimp, baby fish, waders, presto milkfish and many more. The packaging used to package products, especially processed fish products, is still in the form of boxes and packages as usual. The current form of packaging is still unattractive because it is only in the form of ordinary boxes and packages. In addition, many people, especially children, are not interested in eating processed fish products. Augmented Reality or AR is a technology that achieves real-time merging of digital computer-generated content with the real world. Augmented Reality allows users to see 2D or 3D virtual objects projected onto the real world. Therefore, with these problems, we are currently entering an era that is increasingly integrated with technology, so as a visual design designer with digital media, we must also consider the segmentation of children or people who will use technological devices in their daily lives.

Keywords: Packaging, Umkm, Semarang, Children, Fish, 3D, Augmented Reality