

Analisis Desain Kemasan Makanan Ringan Karya Siswa Kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi Ditinjau Dari Elemen Visual Seni Rupa

Annisa Amalia

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

Daulat Saragi

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

Raden Burhan Surya Nata Diningrat

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

Korespondensi penulis : Annisaamalia02@gmail.com

Abstract. Based on the background that has been explained by the research, 50% of students who have not yet been able to understand graphic design learning materials are because students who have acquired these skills do not have such educational backgrounds. This research aims to determine and describe the abilities of SLBE students in applying visual elements of fine arts to snack packaging designs created by class IX SLBE Negeri Pembina Province Level students. This research includes quantitative and qualitative descriptive research. The results of this research explain that students' understanding of packaging design using the CorelDraw application has increased quite significantly compared to before. This can be seen from the results of the students' work on pre-test and post-test packaging designs which were produced quite well. From the results of the assessment of work I which obtained an average score (r) = 79 and the results of the assessment of work II which obtained an average score (r) = 81, it can be concluded that the results of the post-test work that had been designed by the students received an average score of average (r) = 80 (good) and experienced an increase of 8%.

Keywords: *Analysis, Packaging Design, Visual Elements of Fine Arts.*

Abstrak. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, siswa yang belum mampu memahami materi pembelajaran desain grafis sebanyak 50% hal ini dikarenakan guru yang mengampu keterampilan tersebut tidak berlatar belakang pendidikan seni rupa. Dan guru mengalami kesulitan dalam hal menyampaikan materi pembelajaran desain grafis yang menggunakan program aplikasi Corel Draw serta hasil desain kemasan tidak sesuai dengan elemen visual seni rupa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan siswa SLBE dalam menerapkan elemen visual seni rupa pada desain kemasan makanan ringan karya siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pemahaman siswa mengenai desain kemasan yang menggunakan aplikasi coreldraw sudah cukup meningkat dibandingkan sebelumnya, hal ini dapat dilihat dari hasil karya siswa pada desain kemasan pre-test dan post-test yang dihasilkan sudah cukup bagus. Dari hasil penilaian karya I yang memperoleh nilai rata-rata (r) = 79 dan hasil penilaian karya II memperoleh nilai rata-rata (r) = 81, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil karya post-test yang telah didesain oleh siswa mendapat nilai rata-rata (r) = 80 (baik) dan mengalami peningkatan sebanyak 8%.

Kata kunci: Analisis, Desain Kemasan, Elemen Visual Seni Rupa.

LATAR BELAKANG

Pembelajaran seni sangat penting dikarenakan seni dan manusia adalah dua objek yang tidak dapat dipisahkan, karena seni adalah bentuk ekspresi jiwa serta cermin tujuan hidup manusia. Keduanya akan selalu berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. Dalam desain grafis terdapat beberapa unsur penting yang memiliki kegunaan atau ciri khas tersendiri, baik

untuk membuat gambar atau mengedit suatu gambar berikut merupakan penjelasan singkat dari setiap unsur yang ada dalam desain grafis. Unsur-unsur desain grafis antara lain: Garis (*line*), bidang (*shape*), warna (*colour*), tekstur (*texture*), gelap dan terang. Agar mendapatkan suatu karya desain grafis yang memiliki nilai estetis/indah harus memenuhi elemen visual tersebut. Setelah melakukan peninjauan saat melakukan observasi di kelas XI SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi bersama guru kelas, yaitu Ibu Ramini. Guru mengalami kesulitan dalam hal menyampaikan materi Pembelajaran desain grafis yang menggunakan program aplikasi Corel Draw serta penguasaan atau pemahaman yang masih kurang. Beberapa siswa juga belum mampu memahami materi pembelajaran desain grafis dan bagaimana cara mendesain dikomputer. Karena di SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi guru yang mengampu keterampilan tersebut tidak berlatar belakang pendidikan seni rupa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah analisis desain kemasan makanan ringan pada siswa kelas XI SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi, kemudian akan dilihat dari Elemen Visual Seni Rupa dan kesesuaian konsep.

KAJIAN TEORITIS

Proses pendidikan seni memiliki tujuan khusus untuk mengembangkan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Soehardjo (dalam Sobandi, 2008:44), bahwa seni adalah usaha sadar yang diberikan pada siswa dalam bentuk bimbingan, pengajaran atau latihan agar siswa mampu menguasai kemampuan kesenian yang dibutuhkan. Dalam konteks pembelajaran, pendidikan seni rupa digunakan sebagai bentuk penalaran kemampuan dari guru pada siswa agar menguasai keterampilan dalam berkarya seni. Menurut Giriluhita (2022), Elemen seni rupa merupakan bagian dari struktur seni rupa yang digunakan untuk menghasilkan sebuah karya seni atau desain. Macam-macam elemen seni rupa diantaranya:

1. **Titik** , Titik adalah unsur paling dasar dan paling kecil di bidang seni rupa, terlihat sebagai titik karena umumnya berukuran kecil.
2. **Garis**, Garis merupakan kumpulan atau deretan titik-titik, atau penghubung yang paling dekat antara dua titik.
3. **Bidang**, Bidang memiliki dua dimensi yaitu panjang dan lebar selayaknya selembar kertas. Bidang ada dua jenis, yaitu bidang geometris dan bidang organis.
4. **Ruang**, Unsur keruangan dari sebuah karya seni rupa menunjukkan dimensi dari karya seni rupa tersebut
5. **Warna**, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru.

6. **Tekstur**, sifat permukaan pada setiap benda yang dapat dianalisa melalui dua aspek, yaitu kualitas raba permukaan dan kualitas visual suatu benda.
7. **Gelap terang**, Unsur gelap terang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda.

Desain kemasan produk merupakan elemen penting dalam menarik perhatian konsumen dan mempengaruhi keputusan pembelian suatu produk. Berikut adalah beberapa prinsip desain kemasan produk yaitu :

- 1) **Kejelasan pesan**: Pesan yang disampaikan pada sebuah kemasan harus singkat, jelas, dan mudah dipahami.
- 2) **Daya Tarik Visual**: Desain harus menarik dan mampu menonjol di antara produk lain di rak toko. Penggunaan warna, bentuk, dan gambar yang menarik dapat membantu mencapai tujuan ini.
- 3) **Keaslian**: Desain kemasan harus unik dan berbeda dari yang lain. Membuat desain dengan berkreasi pada bentuk kemasan atau elemen desain grafisnya.
- 4) **Kesesuaian**: Desain kemasan harus sesuai dengan jenis produk di dalamnya. Misalnya, desain untuk produk anak-anak biasanya menggunakan warna cerah dan karakter kartun. Sedangkan produk mewah mungkin menggunakan bahan berkualitas tinggi dan palet warna yang lebih elegan.
- 5) **Fungsionalitas**: Kemasan harus fungsional, harus mempertimbangkan cara produk akan dibuka, ditutup, dan disimpan.
- 6) **Kejujuran**: Kemasan tidak boleh menyesatkan konsumen dengan menampilkan produk lebih baik atau lebih besar daripada kenyataannya.
- 7) **Keamanan**: Kemasan harus mampu melindungi produk yang ada di dalamnya dari kerusakan selama transportasi dan penyimpanan.
- 8) **Informasi**: Kemasan harus menyediakan informasi yang cukup mengenai produk, termasuk instruksi penggunaan, bahan-bahan, dan tanggal kadaluarsa.

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif. Lokasi penelitian ditetapkan di SLBE Negeri Pembina Medan yang bertempat Jl. Guru Sinub mba No.5, Helvetia Tim, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Penulis memilih SLBE Negeri Pembina Medan sebagai lokasi penelitian dikarenakan Sekolah Luar Biasa yang mampu mendidik atau mengasah/membentuk kemampuan siswa

secara baik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-April 2024. Sumber data dalam penelitian ini adalah orang sebagai narasumber, dalam penelitian ini, narasumber yang dipilih oleh peneliti adalah guru wali kelas dan hasil karya sebagai data pendukung yang terkait dengan subjek penelitian. Untuk membuktikan keberhasilan proses pembelajaran peneliti menggunakan pre-test dan post-test. Adapun dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan beberapa instrumen seperti:

a. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan secara langsung, dimana peneliti langsung turun kelapangan dalam kegiatan mengamati. Pada tahap ini peneliti, melakukan observasi dengan melihat kondisi dan mengamati Siswa Kelas IX SLBE Negeri Pembina, dari cara mereka berkomunikasi dengan teman dan gurunya serta mengamati sejauh mana pemahaman mereka mengenai pengoperasian komputer dan cara mereka mendesain pada komputer.

b. Wawancara

Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh lewat teknik yang lain sebelumnya.

Pada tahap ini peneliti membuat daftar pertanyaan pada siswa Kelas IX SLBE Negeri Pembina dengan tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu untuk mengetahui pendalaman pengetahuan mereka mengenai cara membuat Desain Kemasan Makanan yang akan ditinjau dari elemen visual seni rupa.

c. Dokumentasi

Sugiyono (2019) mengemukakan dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, dan sketsa. Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2019).

d. Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.

Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekedar memerhatikan, akan

tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkrit. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

Penelitian selama dalam proses pembelajaran, dan untuk tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar (KBM) maka pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara bersamaan dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi sebanyak 9 orang terdiri 4 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki.

Dalam menilai hasil desain kemasan makanan pada siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina, penulis menggunakan instrument penilaian yang sudah disusun. Menurut Sukmadinata (2010:230), menjelaskan instrumen bersifat mengukur, karena berisi pertanyaan atau pernyataan yang alternatif jawabannya memiliki standar jawaban tertentu, benar-salah, atau skala jawaban.

Tabel 3.2 Indikator Penilaian
(sumber : Annisa Amalia)

No.	Aspek Penilaian (A)	Bobot	Nilai
1.	Warna Kemasan	4	
2.	Bahan Kemasan	4	
3.	Ukuran Kemasan	3	
4.	Bentuk Kemasan	5	
5.	Kesesuaian Kemasan	2	
6.	Tipografi Kemasan	2	
7.	Fungsional Kemasan	2	
Jumlah			
Rata-rata (r)			

$$r = \frac{\text{Jumlah Nilai A}}{7}$$

Keterangan:

- Warna kemasan = warna harus menarik
- Bahan kemasan = bahan apa yang digunakan dalam membuat kemasan.
- Ukuran kemasan = Memilih ukuran yang tepat
- Bentuk kemasan = Kemasan yang mudah dibawa.
- Kesesuaian kemasan = Desain kemasan harus sesuai dengan jenis produk.
- Tipografi kemasan = Kemasan harus menyediakan informasi yang cukup tentang produk didalamnya.
- Fungsional kemasan = Kemasan mudah disimpan, dibuka/tutup kembali.

e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah penelitian kualitatif studi kasus. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis dari Miles dan Huberman (1992:16). Dalam teknik analisis ini terdapat tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan data yang abstrak menjadi sebuah rangkuman yang jelas dan terperinci. Data tersebut didapat dari proses wawancara.

Proses selanjutnya ialah penyajian data. Penyajian data merupakan proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan naratif dari hasil penelitian tentang “Analisis Desain Kemasan Makanan Ringan Pada siswa Kelas XI SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi Ditinjau Dari Elemen Visual Seni Rupa”. Langkah terakhir adalah verifikasi data. Data yang telah diproses kemudian ditarik kesimpulan. Hasil analisis disusun untuk mengungkap realita pelaksanaan dengan teknik pre-test dan post-test dalam mengukur keberhasilan analisis desain kemasan makanan ringan siswa kelas IX SLBE ditinjau dari elemen visual seni rupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Melakukan pre-test dan post-test

Dari prosedural pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan selama 2 minggu dengan 6 kali pertemuan. Sebelum peneliti melakukan proses pembelajaran kepada siswa, peneliti melakukan pre-test kepada siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam mendesain kemasan menggunakan program aplikasi Corel Draw. Hasil desain kemasan makanan ringan pada saat pre-test yang telah dilakukan kepada siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut :



Gambar 4.1 hasil desain kemasan siswa pada saat pre-tes
(sumber : Annisa Amalia)

Prestest yang dilakukan pada siswa kelas IX SLBE Negeri pembina tingkat provinsi menunjukkan bahwa ada sekitar 50% siswa yang belum mampu mengaplikasikan materi desain kemasan makanan ringan dengan program aplikasi coreldraw. Maka dari itu, peneliti memberikan pemahaman materi yang tepat agar seluruh siswa mampu mengaplikasikan materi desain kemasan makanan ringan dengan program aplikasi coreldraw dengan baik. Pada proses pembelajaran di kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh peneliti. Setelah memberikan materi dan diakhir pembelajaran peneliti memberikan post-test untuk membuktikan keberhasilan dari penelitian ini, berikut hasil post-test yang telah dilakukan.



Gambar 4.2 hasil desain kemasan siswa pada saat post-test
(sumber : Annisa Amalia)

Dari hasil pemaparan pre-test dan post-test yang telah dilakukan, maka kondisi tersebut menggambarkan perubahan yang cukup besar. Dimana hasil post-test membuktikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan berpengaruh pada hasil belajar.

2. Mendesain kemasan dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw

Pada penelitian ini, langkah-langkah yang dapat diambil untuk memastikan seluruh siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi mampu dalam mendesain kemasan dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw agar karya yang dihasilkan lebih bagus dan menarik adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan contoh-contoh desain kemasan yang menarik dan sederhana sebagai referensi.
2. Mengajarkan langkah-langkah dasar dalam menggunakan program aplikasi coreldraw secara bertahap, mulai dari pengenalan antarmuka hingga teknik-teknik dasar desain.
3. Memberikan waktu kepada siswa untuk berlatih secara langsung dengan bimbingan individu jika diperlukan.
4. Menggunakan bantuan visual seperti video tutorial dan penjabaran melalui power point dengan teks yang jelas dan gambaran yang mudah dipahami.
5. Memberikan umpan balik positif dan dorongan kepada siswa agar terus mencoba dan mengembangkan keterampilan mereka dalam desain kemasan.

3. Hasil desain kemasan makanan ringan karya siswa kelas IX SLBE

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis desain kemasan makanan ringan karya siswa kelas XI SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi berdasarkan elemen–elemen visual seni rupa diantaranya yang terdiri dari titik, garis, bentuk, bidang, tekstur, warna, dan gelap terang. Karya desain kemasan makanan ringan yang diteliti antara lain sebanyak 18 karya dengan objek makanan ringan yaitu donat, yang dinilai oleh tim penilai yang terdiri dari, Drs. Gamal Kartono, M.Si (penilai I) dan guru kelas XI SLBE Negeri Pembina , Ramini (Penilai II). Hasil penilaian yang diperoleh didasarkan pada pembobotan serta diinterpretasikan dengan ketentuan nilai KKM (75) yang telah ditentukan pihak sekolah.

Hasil dari penelitian dalam bentuk tabulasi data tersebut kemudian digabungkan dan dibuat jumlah rata–rata tiap unsur yang diteliti untuk mengetahui lebih rinci sejauh mana kemampuan siswa dalam menerapkan elemen–elemen visual seni rupa diantaranya yang terdiri dari titik, garis, bentuk, bidang, tekstur, warna, dan gelap terang pada karya desain kemasan makanan ringan karya siswa kelas XI SLBE Negeri Pembina Tingkat Provinsi.

Hasil penelitian terhadap desain kemasan makanan ringan siswa kelas XI SLBE Negeri Pembina Tingkat provinsi yang ditinjau dari elemen visual seni rupa, maka diperoleh data-data sebagai berikut :

Tabel 4.1 Indikator Penilaian

(sumber : Annisa Amalia)

No.	Aspek Penilaian (A)	Bobot	Nilai	B X N
1.	Warna Kemasan	5		
2.	Bahan Kemasan	4		
3.	Ukuran Kemasan	3		
4.	Bentuk Kemasan	4		
5.	Kesesuaian Kemasan	2		
6.	Tipografi Kemasan	5		
7.	Fungsional Kemasan	2		
Jumlah		25		
Rata-rata (r)				

$$r = \frac{\text{Jumlah Nilai A}}{7}$$

$$\text{Nilai akhir} = \frac{P(1) + P(2)}{2}$$

Tabel 4.2 Rentang dan konversi nilai kelas XI SLBE

(Sumber : Annisa Amalia)

Skala 0 -100	Kriteria	Bobot	Keterangan
85-100	A	5	Sangat baik
75-84	B	4	Baik
65-74	C	3	Cukup baik
0-64	E	2	Kurang baik

Karya Pre-test

Hasil Penilai 1 : Drs. Gamal Kartono, M. Si

**Tabel 4.3 Lembar penilaian karya pre-test oleh Penilai 1
(sumber : Annisa Amalia)**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tipografi kemasan	Fungsional Kemasan (0-100)			
1.	Abdul Halim Husni	85	72	72	72	70	82	70	523	75	B
2.	Albert Benaya T.	85	72	72	72	70	82	70	523	75	B
3.	Aggi wira pratama	68	72	72	72	70	70	70	494	70	C
4.	Keisha Sabila	85	72	72	72	70	82	70	523	75	B
5.	Nabila Okta vega	70	72	72	72	70	72	70	498	71	C
6.	Tazkia Rahayu	85	72	72	72	70	82	70	523	75	B
7.	Paldi Kusuma	68	72	72	72	70	70	70	494	70	C
8.	Prabowo Ajisusilo	70	72	72	72	70	70	70	496	71	C
9.	Yasmin	70	72	72	72	70	70	70	496	71	C
Jumlah Nilai		686	648	648	648	630	680	630	4570	653	
Nilai rata – rata		76	72	72	72	70	75	70	508	72	

Hasil Penilai II : Ramini S.Pd

Tabel 4.4 Lembar Penilaian karya pre-test oleh Penilai 1
(sumber : Annisa Amalia)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tipografi kemasan	Fungsional Kemasan (0-100)			
1.	Abdul Halim Husni	85	74	74	74	70	85	70	532	76	B
2.	Albert Benaya T.	83	74	74	74	70	85	70	528	75	B
3.	Aggi wira pratama	70	74	74	74	70	70	70	502	71	C
4.	Keisha Sabila	80	74	74	74	70	80	70	525	75	B
5.	Nabila Okta vega	80	74	74	74	80	80	70	525	75	B
6.	Tazkia Rahayu	70	74	74	74	70	70	70	502	71	C
7.	Paldi Kusuma	70	74	74	74	70	70	70	502	71	C
8.	Prabowo Ajjusilo	70	74	74	74	70	70	70	502	71	C
9.	Yasmin	70	74	74	74	70	70	70	502	71	C
Jumlah Nilai		678	666	666	666	630	680	630	4620	656	
Nilai rata – rata		75	74	74	74	70	75	70	513	73	

Rekapitulasi hasil penilaian karya pre-test desain kemasan makanan ringan oleh Penilai I dan Penilai II

Tabel 4.5 Lembar Rekapitulasi Hasil penilaian karya I oleh Penilai I dan Penilai II

(sumber : Annisa Amalia)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tpografi Kemasan	Fungsional Kemasan			
1.	Abdul Halim Husni	85	73	73	73	70	83	70	527	75	B
2.	Albert Benaya T.	85	73	73	73	70	83	70	526	75	B
3.	Aggi wira pratama	80	73	73	73	70	70	70	498	71	C
4.	Keisha Sabila	81	73	73	73	70	81	70	522	75	B
5.	Nabila Okta vega	83	73	73	73	70	76	70	510	73	C
6.	Tazkia Rahayu	84	73	73	73	70	76	70	512	73	C
7.	Paldi Kusuma	81	73	73	73	70	70	70	498	71	C
8.	Prabowo Ajisusilo	82	73	73	73	70	70	70	499	71	C
9.	Yasmin	81	73	73	73	70	70	70	499	71	C
Jumlah Nilai		681	657	657	657	630	679	630	4591	655	
Nilai rata – rata		76	73	73	73	70	75	70	510	72	

Hasil rekapitulasi karya pre-test

Karya hasil desain kemasan makanan ringan oleh Penilai I dan Penilai II seperti pada tabel 4.5 tersebut menunjukkan secara umum dari hasil desain kemasan makanan ringan karya siswa kelas XI SLBE Negeri pembina Tingkat Provinsi mendapat predikat nilai baik. Penilaian karya pre-test terhadap ketujuh aspek penilaian tersebut secara umum mendapat nilai 510 dengan rata-rata (r) = 72 (cukup baik)

Karya Post-test

Hasil Penilai 1 : Drs. Gamal Kartono, M. Si

Karya 1**Tabel 4.6 Lembar Penilaian karya post-test oleh Penilai I****(sumber : Annisa Amalia)**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tipografi kemasan	Fungsional Kemasan (0-100)			
1.	Abdul Halim Husni	85	75	75	75	70	85	75	540	77	B
2.	Albert Benaya T.	85	75	75	75	70	85	75	540	77	B
3.	Aggi wira pratama	80	75	75	75	70	70	75	520	74	C
4.	Keisha Sabila	80	75	75	75	70	75	75	525	75	B
5.	Nabila Okta vega	80	75	75	75	80	75	75	535	76	B
6.	Tazkia Rahayu	85	75	75	75	80	75	75	540	77	B
7.	Paldi Kusuma	80	75	75	75	75	70	70	520	74	C
8.	Prabowo Ajisusilo	80	75	75	75	75	70	70	520	74	C
9.	Yasmin	80	75	75	75	75	70	70	520	74	C
Jumlah Nilai		735	675	675	675	665	672	660	4760	678	
Nilai rata – rata		82	75	75	75	74	75	73	529	75	

Karya II

Tabel 4.7 Lembar Penilaian karya post-test oleh Penilai I
(sumber : Annisa Amalia)

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tipografi Kemasan	Fungsional Kemasan			
1.	Abdul Halim Husni	85	80	80	80	85	80	80	555	79	B
2.	Albert Benaya T.	85	80	80	80	85	80	80	552	79	B
3.	Aggi wira pratama	80	80	80	80	80	75	80	545	78	B
4.	Keisha Sabila	85	80	80	80	80	80	80	557	79	B
5.	Nabila Okta vega	85	80	80	80	80	80	80	559	80	B
6.	Tazkia Rahayu	85	80	80	80	80	80	80	559	80	B
7.	Paldi Kusuma	80	80	80	80	75	75	80	547	78	B
8.	Prabowo Ajisusilo	80	80	80	80	75	75	80	550	78	B
9.	Yasmin	80	80	80	80	75	75	80	549	78	B
Jumlah Nilai		735	765	720	675	712	653	720	4973	709	
Nilai rata – rata		82	85	80	75	79	72	80	552	79	

Hasil Penilai II : Ramini S.Pd

Karya 1

Tabel 4.8 Lembar Penilaian karya post-test oleh Penilai II
(sumber : Annisa Amalia)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna Kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tipografi Kemasan	Fungsional Kemasan			
1.	Abdul Halim Husni	82	80	80	80	85	81	80	568	81	B
2.	Albert Benaya T.	85	80	80	80	80	83	80	568	81	B
3.	Aggi wira pratama	80	80	80	80	80	80	80	560	80	B
4.	Keisha Sabila	82	80	80	80	80	81	80	563	80	B
5.	Nabila Okta vega	85	80	80	80	80	80	80	565	81	B
6.	Tazkia Rahayu	82	80	80	80	85	81	88	576	82	B
7.	Paldi Kusuma	81	80	80	80	78	78	80	557	79	B
8.	Prabowo Ajisusilo	84	80	80	80	80	80	80	564	81	B
9.	Yasmin	82	80	80	80	75	82	80	559	80	B
Jumlah Nilai		743	720	720	720	723	726	720	5080	725	
Nilai rata – rata		83	80	80	80	80	81	80	564	81	

Karya 2

**Tabel 4.8 Lembar Penilaian karya post-test oleh Penilai II
(sumber : Annisa Amalia)**

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tipografi Kemasan	Fungsional Kemasan			
1.	Abdul Halim Husni	82	80	80	90	83	85	80	580	83	B
2.	Albert Benaya T.	87	80	80	90	82	85	80	584	83	B
3.	Aggi wira pratama	80	80	80	90	80	82	80	572	82	B
4.	Keisha Sabila	92	80	80	90	82	85	80	589	84	B
5.	Nabila Okta vega	80	80	80	90	75	75	80	560	80	B
6.	Tazkia Rahayu	75	80	80	90	75	75	80	555	79	B
7.	Paldi Kusuma	80	80	80	90	82	81	80	573	82	B
8.	Prabowo Ajisusilo	82	80	80	90	84	84	80	580	83	B
9.	Yasmin	81	80	80	9	83	84	80	574	82	B
Jumlah Nilai		739	720	720	810	726	736	720	5167	738	
Nilai rata – rata		82	80	80	90	81	82	80	574	82	

Rekapitulasi hasil penilaian karya post-test desain kemasan makanan ringan oleh Penilai I dan Penilai II

Karya 1

Tabel 4.9 Lembar Rekapitulasi Hasil penilaian karya I oleh Penilai I dan Penilai II

(sumber : Annisa Amalia)

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tpografi Kemasan	Fungsional Kemasan			
1.	Abdul Halim Husni	84	78	78	78	78	83	78	557	80	B
2.	Albert Benaya T.	85	78	78	78	83	84	78	564	81	B
3.	Aggi wira pratama	80	78	78	78	75	75	78	542	77	B
4.	Keisha Sabila	81	78	78	78	75	78	78	546	78	B
5.	Nabila Okta vega	83	78	78	78	80	78	78	553	79	B
6.	Tazkia Rahayu	84	78	78	78	83	78	78	557	80	B
7.	Paldi Kusuma	81	78	78	78	77	74	75	541	77	B
8.	Prabowo Ajisusilo	82	78	78	78	78	75	75	544	78	B
9.	Yasmin	81	78	78	78	75	76	75	541	77	B
Jumlah Nilai		741	702	702	702	704	701	693	4945	707	
Nilai rata – rata		82	78	78	78	78	78	77	549	79	

Karya 2

Tabel 4.10 Lembar Rekapitulasi Hasil penilaian karya II oleh Penilai I dan Penilai II

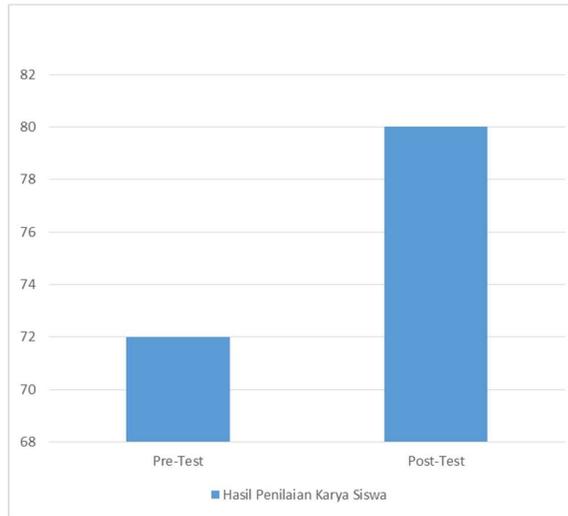
(sumber : Annisa Amalia)

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Jumlah Nilai	Nilai Rata-Rata (r)	Ket
		Warna kemasan	Bahan Kemasan	Ukuran Kemasan	Bentuk Kemasan	Kesesuaian Kemasan	Tipografi Kemasan	Fungsional Kemasan			
1.	Abdul Halim Husni	84	80	80	85	84	80	80	573	82	B
2.	Albert Benaya T.	86	80	80	85	85	83	80	573	83	B
3.	Aggi wira pratama	80	80	80	85	81	79	80	565	81	B
4.	Keisha Sabila	89	80	80	85	81	83	80	578	83	B
5.	Nabila Okta vega	83	80	80	85	78	78	80	564	81	B
6.	Tazkia Rahayu	80	80	80	85	78	78	80	561	80	B
7.	Paldi Kusuma	80	80	80	85	79	78	80	562	80	B
8.	Prabowo Ajisusilo	81	80	80	85	80	80	80	566	81	B
9.	Yasmin	81	80	80	85	79	80	80	565	81	B
Jumlah Nilai		744	720	720	765	725	719	720	5113	733	
Nilai rata – rata		83	80	80	85	81	80	80	568	81	

Hasil rekapitulasi karya post-test

Dari hasil penilaian karya I yang memperoleh nilai rata-rata (r) = 79 dan hasil penilaian karya II memperoleh nilai rata-rata (r) = 81, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil karya post-test yang telah didesain oleh siswa mendapat nilai rata-rata (r) = 80 (baik) dan mengalami peningkatan sebanyak 8%.

Grafik Peningkatan Karya siswa dari hasil pre-test dan post-test yang telah dinilai oleh Penilai I dan Penilai II



Gambar 4.3 Hasil penilaian karya siswa dari pre-test dan post-test yang telah dinilai dari Penilai I dan Penilai II
(sumber : Annisa Amalia)

B. Pembahasan

1. Kemampuan siswa dalam pengaplikasian materi desain kemasan dengan program aplikasi Corel Draw

Berdasarkan data yang telah ditemukan peneliti, sebelum memulai proses belajar didalam kelas peneliti melakukan pre-test dengan tujuan mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam mengaplikasikan materi desain kemasan dengan program aplikasi Corel Draw. Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan pre-test data menunjukkan bahwa ada sekitar 50% siswa yang belum mampu mengaplikasikan materi desain kemasan makanan ringan dengan program aplikasi coreldraw. Maka dari itu, peneliti memberikan pemahaman materi yang tepat agar seluruh siswa mampu mengaplikasikan materi desain kemasan makanan ringan dengan program aplikasi coreldraw dengan baik.

Pada proses pembelajaran di kelas IX SLBE Negeri pembina tingkat Provinsi siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh peneliti. Setelah memberikan materi dan diakhir pembelajaran peneliti memberikan post-test untuk membuktikan keberhasilan dari penelitian ini. Pada hasil post-test yang telah dilakukan menunjukkan perubahan yang cukup besar. Dimana hasil post-test membuktikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan berpengaruh pada hasil belajar. Jika didalam suatu kelas banyak siswa yang aktif dan selalu

memperhatikan maka siswa tersebut akan lebih mudah mengaplikasikan materi desain kemasan dengan program aplikasi Corel Draw.

Dari hasil penilaian karya I yang memperoleh nilai rata-rata (r) = 79 dan hasil penilaian karya II memperoleh nilai rata-rata (r)= 81, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil karya post-test yang telah didesain oleh siswa mendapat nilai rata-rata (r) = 80 (baik) dan mengalami peningkatan sebanyak 8%. Dengan hasil tersebut maka seluruh siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi sudah mampu mengaplikasikan materi pembelajaran desain kemasan makanan ringan dengan program aplikasi Corel Draw.

2. Kemampuan siswa mendesain kemasan menggunakan program aplikasi Corel Draw

Kemudian yang dilakukan peneliti dalam memberikan materi desain kemasan agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa kelas IX SLBE Negeri pembina dalam menggunakan aplikasi Corel Draw agar karya dihasilkan lebih bagus dan menarik dengan menyediakan contoh desain kemasan yang menarik, mengajarkan langkah-langkah menggunakan Corel Draw secara bertahap, menggunakan bantuan visual seperti video tutorial dan materi dalam bentuk power point, serta memberikan umpan balik yang positif.

Cara tersebut dinilai jauh lebih efektif untuk membuat siswa lebih mudah mengaplikasikan materi desain kemasan dalam menggunakan program aplikasi Corel Draw dengan baik, karena jika mereka sudah menguasai materi dengan baik sudah pasti karya yang akan dihasilkan lebih bagus dan menarik. Dari karya yang dihasilkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan peneliti menunjukkan bahwa karya tersebut sudah lebih bagus dan sangat menarik . Dengan hasil tersebut maka seluruh siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi sudah mampu mendesain kemasan dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw.

3. Hasil desain kemasan makanan ringan karya siswa kelas IX SLBE ditinjau dari elemen visual seni rupa

Berdasarkan data yang ditabulasikan dari II tim penilai, maka hasil penilaian yang diperoleh, secara keseluruhan dari karya desain kemasan makanan ringan oleh siswa kelas IX SLBE Negeri pembina tingkat provinsi yang didasarkan pada aspek-aspek penilaian sudah dapat dikategorikan baik (B). Untuk penilaian karya I yang mendapat nilai rata-rata = 79 (baik). Aspek penilaian yang paling tinggi adalah aspek warna kemasan yaitu dengan nilai = 741 dengan rata-rata (r) = 82 (baik), kemudian diikuti aspek kesesuaian kemasan dengan nilai = 704 dengan rata-rata = 78 (baik), diikuti aspek tipografi kemasan dengan nilai = 702 dengan rata-rata (r) = 78 (baik), setelah itu aspek ukuran kemasan dengan nilai = 702 dengan

rata-rata (r) = 78 (baik) dan aspek bentuk kemasan dengan nilai = 702 dengan rata-rata (r) = 78 (baik), selanjutnya aspek bahan kemasan dengan nilai = 702 dengan rata-rata (r) = 78 (baik), dan aspek penilaian terendah yaitu aspek fungsional kemasan dengan nilai = 693 dengan rata-rata (r) = 77 (baik),

Untuk penilaian karya II yang mendapat perolehan nilai rata-rata = 81 (baik). Aspek penilaian yang paling tinggi adalah aspek bentuk kemasan yaitu dengan nilai = 765 dengan rata-rata (r) = 85 (baik), kemudian diikuti aspek warna kemasan dengan nilai = 744 dengan rata-rata (r) = 83 (baik), dan diikuti aspek kesesuaian kemasan dengan nilai = 725 dengan rata-rata = 81 (baik), dan diikuti aspek tipografi kemasan dengan nilai = 720 dengan rata-rata = 80 (baik), kemudian aspek bahan kemasan dengan nilai = 720 dengan rata-rata (r) = 80 (baik) setelah itu aspek ukuran kemasan dengan nilai = 720 dengan rata-rata (r) = 80 (baik) dan aspek penilaian terendah adalah diikuti aspek fungsional kemasan dengan nilai = 720 dengan rata-rata = 80 (baik).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, pembahasan, dan pemberian pemahaman tentang elemen visual seni rupa yang akan diterapkan serta bagaimana teknis penerapannya dalam mendesain kemasan makanan ringan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Seluruh siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi sudah mampu mengaplikasikan materi pembelajaran desain kemasan makanan ringan dengan program aplikasi Corel Draw. Hal ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test yang sudah dilakukan. Penilaian karya pre-test terhadap ketujuh aspek penilaian tersebut secara umum mendapat nilai 510 dengan rata-rata (r) = 72 (cukup baik). Sedangkan dari hasil penilaian karya I yang memperoleh nilai rata-rata (r) = 79 dan hasil penilaian karya II memperoleh nilai rata-rata (r) = 81, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil karya post-test yang telah didesain oleh siswa mendapat nilai rata-rata (r) = 80 (baik) dan mengalami peningkatan sebanyak 8%.

Kemudian yang dilakukan peneliti dalam memberikan materi desain kemasan agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa kelas IX SLBE Negeri pembina dalam menggunakan aplikasi Corel Draw agar karya dihasilkan lebih bagus dan menarik dengan menyediakan contoh desain kemasan yang menarik, mengajarkan langkah-langkah menggunakan Corel Draw secara bertahap, menggunakan bantuan visual seperti video tutorial dan materi dalam bentuk power point, serta memberikan umpan balik yang positif. Dengan

cara tersebut maka seluruh siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi sudah mampu mendesain kemasan dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw.

Kemampuan siswa kelas IX SLBE Negeri pembina tingkat Provinsi dalam menerapkan elemen visual seni rupa pada karya desain kemasan makanan ringan yang didasarkan pada aspek-aspek penilaian sudah dapat dikategorikan baik (B). Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dari penilai I dan penilai II untuk penilaian karya I mendapat nilai rata-rata = 79 (baik) dan untuk penilaian karya II mendapat perolehan nilai rata-rata = 81 (baik).

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

Bagi Guru, Berdasarkan kompetensi inti dari struktur kurikulum K13, sebaiknya guru menjelaskan hal-hal faktual yang berkaitan dengan landasan-landasan teoritis yang bersifat pengetahuan sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan indikator-indikator yang digunakan. Guru menjelaskan hal-hal konseptual yang berkaitan dengan ciri suatu objek sehingga anak mampu menangkap ciri objek tersebut. Guru menjelaskan prosedural atau langkah-langkah dalam mendesain kemasan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Bagi Siswa, Dalam mendesain siswa harus bisa mengamati objek yang ada di hadapannya sehingga bisa mengetahui konsep/ciri suatu objek, begitu juga elemen-elemen visual yang terdapat disetiap bagian objek, dengan difasilitasi dan dimotivasi oleh guru. Siswa harus berlatih lebih sering lagi untuk mendesain kemasan dengan mengaplikasikan elemen visual seni rupa.

Bagi Sekolah, Kepada sekolah disarankan untuk lebih banyak membantu siswa-siswi dalam pengadaan referensi sebagai bahan pengetahuan yang lebih untuk memperkaya pengetahuan siswa khususnya dalam materi mendesain. Pihak sekolah hendaknya memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler mendesain bagi siswa, agar kedepannya siswa-siswi dapat berlatih dengan lebih baik dalam bidang mendesain, sehingga kedepannya siswa-siswi Slbe Negeri pembina dapat menghasilkan karya-karya yang berkualitas baik, dengan menerapkan elemen-elemen visual Seni Rupa dalam karya desain yang mereka buat.

DAFTAR REFERENSI

- A.Murtie,S.Psi, *Ensiklopedi Anak Berkebutuhan Khusus*, Yogyakarta: Redaksi Maxima, 2014.
- A.Widiati, "*Peranan Kemasan (Packaging) dalam meningkatkan pemasaran produk usaha mikro kecil menengah (UMKM) di "mas pack" terminal kemasan Pontianak*," jurnal audit dan akuntansi, vol. 8, no. 2, pp. 67-76, 2019.
- C.P.S.P. Rico Elhando Badri, "*Pengembangan inovasi kemasan produk dan meningkatkan daya tarik UMKM wedang jahe di desa sidodadi asri*," jurnal pengabdian kepada masyarakat, vol. 2, no. 2, pp. 347-353, 2022.
- Cenadi, "*Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*". Jurnal Universitas Kristen Petra Surabaya 1(1):27-28, 2019.
- F. C. & A. Isa, *Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013.
- G. A. A. A. Putri, "*Analisis Elemen - Elemen Visual Dan Makna Billboard Nu Green Tea Rasanya Bikin Nyaman*," jurnal desain komunikasi visual, vol. 8, no. 8, pp. 73-80, 2019.
- L. Willsen, *Ragam Tutorial Desain Grafis Bagi Pemula*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2019.
- M. E. Apriyanti, "*Pentingnya Kemasan Terhadap Penjualan Produk Perusahaan*," jurnal pengembangan, vol. 6, no. 3, pp. 50-62, 2020.
- Muharam, A.S. "*Analisa Pengaruh Desain Kemasan Produk dan Daya Tarik Iklan Terhadap Brand Awareness dan Dampaknya Pada Minat Beli Konsumen*". Jurnal Manajemen Ekonomi 1(13): 56-61, 2019.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983.
- Sachari, Agus. *Seni rupa dan Desain SMA Jilid I*, Bandung: PT. Glora Aksara, 2007.
- Sudijono, Ana. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Grafindo Persada, 2003.
- Sugito, Dkk. *Metode Penelitian Penelitian Seni Rupa*, Medan: Universitas Negeri Medan, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sugiyanto, *Seni Budaya Untuk SMP/MTs Kelas XI*, Jakarta : Erlangga, 2014.
- Suradi, K. 2005. "*Pengemasan Bahan Pangan Hasil Ternak Dan Penentuan Waktu Kadaluarsa*". Jurnal Fasilitas Penanganan Pengemasan 1(2): 58- 60
- Suparno, "*Interventasi Pedagonis Kelainan Berbahasa Pada Anak Tunarungu*," jurnal pendidikan, vol. 3, no. 1, pp. 15-28, 2017.

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art & Djarat Art House, 2011.

T. N. & W. Murwonugroho, *Metodologi Riset Seni Rupa & Desain*, Jakarta: Universitas Trisakti, 1998.

Wartono, Teguh. *Pengantar Pendidikan Seni Rupa jilid II*, Yogyakarta: Kunisius, 1984.