



**SMK**  
**BISA-HEBAT**  
SIAP KERJA • SANTUN • MANDIRI • KREATIF

# MODUL AJAR

2022

**PROJEK KREATIF  
DAN  
KEWIRAUSAHAAN**

**DESAIN KEMASAN**



**SMK FASE F**  
kelas xii

**MODUL AJAR  
KURIKULUM MERDEKA**

**MATA PELAJARAN**

**PROJECT KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN**

**DESAIN KEMASAN**



**SMK PUTRA MANDIRI BANGSA**

Alamat : Kp. Lembur Situ, Desa Cimande HilirKecamatan Caringin – Kabupaten Bogor  
16730

1. IDENTITAS MODUL	
<b>Nama Sekolah</b>	SMK Putra Mandiri Bangsa
<b>Nama Penyusun</b>	<b>Dini Wulandari</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	2022-2023
<b>Fase / Kelas</b>	F/XII
<b>Alokasi Waktu</b>	4 x 45 menit (2x pertemuan)
<b>Mata Pelajaran</b>	Project Kreatif dan Kewirausahaan

2. INFORMASI UMUM MODUL	
<b>ELEMEN</b>	Kegiatan Produksi
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)</b>	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat desain kemasan.
<b>DESKRIPSI</b>	Pemahaman siswa terkait pembuatan desain kemasan
<b>DOMAIN / KATA KUNCI</b>	Desain Kemasan
<b>PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif.
<b>MODEL PEMBELAJARAN</b>	<i>Project Base Learning ( PJBL )</i>
<b>MODE PEMBELAJARAN</b>	Pembelajaran tatap muka ( Luring )
<b>METODE PEMBELAJARAN</b>	Diskusi, presentasi, demonstrasi

<b>BENTUK PENILAIAN</b>	Asesmen Non Kognitif dan Kognitif
<b>SUMBAR PEMBELAJARAN</b>	Buku Paket, Modul, Internet dan Lainnya
<b>BAHAN PEMBELAJARAN</b>	Buku Paket, Modul, Literatur
<b>SARANA DAN PRASARANA</b>	LCD Projector, PPT, Video Pembelajaran
<b>TARGET PESERTA DIDIK</b>	15 Peserta didik dari kategori: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> </ul>

### 3. KOMPONEN INTI MODUL

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengidentifikasi tahapan pembuatan desain kemasan</li> <li>2. Peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tahapan-tahapan pembuatan desain kemasan</li> <li>3. Peserta didik dapat menyajikan gambar kerja untuk pembuatan desain kemasan</li> </ol>
<b>PERTANYAAN PEMANTIK</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selain merek dan ide komponen utama suatu produk adalah?</li> <li>2. Hal pertama yang dapat menarik perhatian konsumen saat pembelian sebuah produk adalah?</li> </ol>

### 3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan ke 1

<b>Kegiatan Awal (15 Menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam</li><li>2. Guru mengkondisikan kesiapan belajar .</li><li>3. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta salah satu siswa di kelas untuk memimpin doa. (Beriman bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia)</li><li>4. Selanjutnya mengecek dan melakukan presensi kehadiran seluruh siswa.</li><li>5. Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran, cara penyelesaian materi dan bentuk penilaian tugas.</li><li>6. Guru menyampikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran yaitu bertanya jawab, berkelompok, diskusi dan menyelesaikan tugas LKPD.</li><li>7. Guru melakukan Kesepakatan belajar dengan seluruh siswa yang meliputi:<ol style="list-style-type: none"><li>a) Kesepakatan Mengerjakan tugas tepat waktu</li><li>b) Kesepakatan Aktif dalam kelompok</li><li>c) Kesepakatan Tidak mengganggu teman</li></ol></li></ol>	
<b>Kegiatan Inti (60 menit)</b>	<p>Sintak <i>Proyek Base Learning</i> (PJBL)</p> <p>Aktivitas Guru</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) <b>Pertanyaan esensial</b><ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru menayangkan video tentang desain kemasan</li><li>b. Guru menampilkan Langkah pembuatan desain kemasan</li></ol></li><li>2) <b>Mendesain rencana proyek</b><ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru memberikan tugas dengan mengarahkan peserta didik untuk membuat kelompok kecil yang beranggotakan 5 orang/kelompok</li></ol></li><li>3) <b>Menyusun jadwal</b><ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru memberikan LKPD berisi Langkah dan tugas pembuatan desain kemasan</li></ol></li></ol>	<p>Aktivitas Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik melihat dan mengamati video yang ditayangkan oleh guru dengan seksama serta guru meminta peserta didik menganalisa video tersebut dan menyiapkan beberapa pertanyaan untuk ditayangkan kepada guru</li><li>b. Peserta didik mengamati pembuatan desain kemasan</li><li>a. Peserta didik mengidentifikasi alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan desain kemasan.</li><li>a. Peserta didik membuat Langkah kerja pembuatan desain kemasan</li></ol>

<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil kegiatan pada pertemuan hari ini</li> <li>2. Peserta didik diminta menyampaikan kendala, hal yang belum dipahami dan kesulitan yang dialami selama melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.</li> <li>4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>5. Guru dan peserta didik berdoa</li> <li>6. Guru mengucapkan salam</li> <li>7. Merapikan ruangan seperti semula (piket)</li> </ol>
-------------------------	--

<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b> <b>Pertemuan ke 2</b>	
<b>Kegiatan Awal</b> <b>(15 Menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam</li> <li>2. Guru mengkondisikan kesiapan belajar .</li> <li>8. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta salah satu siswa di kelas untuk memimpin doa. (Beriman bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia)</li> <li>9. Selanjutnya mengecek dan melakukan presensi kehadiran seluruh siswa.</li> <li>10. Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran, cara penyelesaian materi dan bentuk penilaian tugas.</li> <li>11. Guru menyampikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran yaitu bertanya jawab, berkelompok, diskusi dan menyelesaikan tugas LKPD.</li> <li>12. Guru melakukan Kesepakatan belajar dengan seluruh siswa yang meliputi: <ol style="list-style-type: none"> <li>d) Kesepakatan Mengerjakan tugas tepat waktu</li> <li>e) Kesepakatan Aktif dalam kelompok</li> <li>f) Kesepakatan Tidak mengganggu teman</li> </ol> </li> </ol>

<b>Kegiatan Inti (60 Menit)</b>	Sintak <i>Proyek Base Learning</i> (PJBL)	
	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
<b>4) Monitoring</b>	a. Guru mengamati kegiatan peserta didik dengan membimbing dan mengarahkan apabila ada peserta didik yang mengalami kesulitan	a. Peserta didik melaksanakan arahan dari guru dan melaksanakan tugas dengan berkelompok ataupun mandiri pada pembuatan desain kemasan.
<b>5) Menguji Hasil</b>	a. Guru menerima hasil praktek desain kemasan dari peserta didik	a. Peserta didik melakukan tahapan penyelesaian b. Peserta didik mengumpulkan hasil praktek.
<b>6) Evaluasi</b>	a. Guru memeriksa hasil praktik pembuatan desain kemasan peserta didik dan memberikan regleki.	a. Peserta didik menampilkan hasil praktik pembuatan desain hiasan

**Kegiatan Penutup  
(15 Menit)**

1. Guru memberikan quiz kepada peserta didik
2. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil kegiatan pada pertemuan hari ini
3. Peserta didik diminta menyampaikan kendala, hal yang belum dipahami dan kesulitan yang dialami selama melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.
4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya
5. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik.
6. Guru dan peserta didik berdoa
7. Guru mengucapkan salam
8. Merapihkan ruangan seperti semula (piket)

**5. REFLEKSI**

**BAGI GURU**

1. Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan?
2. Bagian rencana pembelajaran manakah yang sulit dilakukan?
3. Apa yang dapat saya lakukan untuk mengatasi hal tersebut?
4. Berapa persen siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran?
5. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran?

	6. Apa yang akan saya lakukan untuk membantu mereka?
<b>BAGI SISWA</b>	1. Apa yang kalian dapatkan dari materi pembelajaran hari ini?
	2. Bagaimana perasaan kalian setelah mengalami pembelajaran hari ini?
	3. Apa yang menjadi kendala pada pembelajaran materi hari ini?
	4. Silakan kalian melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini?
	5. Apa yg kalian harapkan dari pembelajaran pada pertemuan berikutnya?

## LAMPIRAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

### I. Identitas Mata Pelajaran

Satuan Pendidikan : SMK Putra Mandiri Bangsa  
Mata Pelajaran : Project Kreatif dan Kewirausahaan  
Materi : Desain Kemasan  
Kelas : XII  
Tahun Pelajaran : 2022/2023

### II. Identitas Peserta Didik

Nama :  
Kelas/Jurusan :  
Guru Mata Pelajaran : Dini Wulandari, S.pd

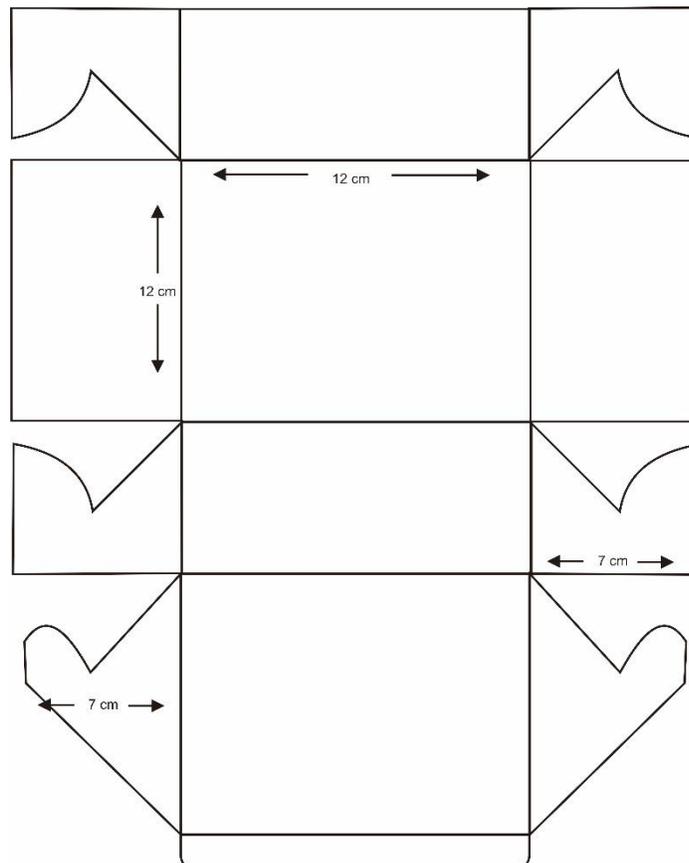
### III. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat desain kemasan.

### IV. Petunjuk Belajar/sekenario Kegiatan

- Tulislah nama dan kelas pada tempat yang disediakan
- Buatlah desain kemasana sekunder
- Berilah motif pada desain kemasan tersebut
- Bertanyalah kepada guru apabila ada kesulitan
- Kerjaakan dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggungjawab

Contoh Gambar Kemasan



## RUBRIK PENILAIAN DESAIN KEMASAN

ASPEK PENGAMATAN	INDIKATOR
Ukuran Desain Kemasan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ukuran sesuai dengan kegunaan dan sistematis</li><li>2. Ukuran sesuai dengan kegunaan tetapi tidak sistematis</li><li>3. Ukuran tidak Sesuai</li></ol>
Gambar Desain Kemasana	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Komposisi dan letak gambar sesuai</li><li>2. Komposisi dan letak gambar kurang sesuai</li><li>3. Komposisi dan letak gambar tidak sesuai</li></ol>
Waktu	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengerjaan kurang dari 60 menit</li><li>2. Pengerjaan pas 60 menit</li><li>3. Pengerjaan lebih dari 60 menit</li></ol>

### Keterangan skor:

3 : Jika 3 indikator muncul

2 : Jika 2 indikator muncul

1 : Jika 1 indikator muncul

### Kriteria Nilai

A = 80-100 = Baik Sekali

B = 70-79 = Baik

C = 60-69 = Cukup

D = <60 = Kurang

## Evaluasi

### Soal Pilihan Ganda

1. Model produk yang pertama yang akan dibuat atau produk sementara ini memperlihatkan bentuk serta fungsi yang sebenarnya, sehingga sebelum perusahaan memproduksi maka model produk diusahakan untuk dibuat terlebih dahulu. Dari pengujian model produk tersebut, apabila lulus uji coba mungkin memberikan gambaran mengenai perubahan-perubahan yang perlu dilakukan serta sebagai informasi dalam penyusunan terakhir desain produk. Model produk tersebut biasa kita sebut dengan ....
  - A. Protobot
  - B. Prototype
  - C. Tikus putih
  - D. Barang uji coba
  - E. Kelinci percobaan
2. Perhatikan pernyataan di bawah ini
  - 1) Kaira membuat satu model baju pesta yang akan digunakan sebagai contoh dan menjelaskan kepada kepada konsumen mengenai detail model, material dan juga hiasan-hiasan yang digunakan.
  - 2) Andi membuat miniatur mobil dari kayu untuk dijual sebagai hiasan
  - 3) Ibu-ibu PKK mengolah limbah rumah tangga menjadi barang yang bisa dijual.
  - 4) Bu Ani membuat berbagai macam sampel model baju yang akan digunakan untuk bahan ajar di sekolah.
  - 5) Rina mencoba membuat baju pesta dengan berbagai macam bahan untuk mengetahui bahan mana yang paling cocok dengan model yang dibuat.Dari pernyataan di atas yang menunjukkan manfaat dari pembuatan prototype adalah ...
  - A. 1 dan 3
  - B. 2 dan 3
  - C. 1 dan 4
  - D. 2 dan 5
  - E. 1 dan 5
3. Produk harus dibuat semenarik mungkin agar konsumen mau membeli produk yang kita buat, untuk menambah menarik pembeli maka produk kita harus dibungkus. Dalam memberikan bungkus produk juga harus memperhatikan kecocokan antara produk dan pembungkusnya. Berikut ini yang tidak cocok dijadikan sebagai pembungkus produk yaitu ....
  - A. Plat besi
  - B. Kemasan Gelas
  - C. Kemasan Kertas

- D. Kemasan plastik
- E. Edible Packaging

4. Perhatikan gambar berikut ini:



Dari gambar di atas yang termasuk kemasan rigid yaitu ...

- A. 1, 2, 3
  - B. 2, 3, 5
  - C. 1, 2, 4
  - D. 1, 3, 5
  - E. 3, 4, 5
5. Salah satu fungsi dari kemasan yaitu melindungi produk dari perbedaan iklim ataupun sarana prasarana transportasi. Maka dari itu apabila kita ingin mengirimkan paket, kemasan yang biasa digunakan untuk melindungi produk adalah ...
- A. Kemasan Primer
  - B. Kemasan Tersier
  - C. Kemasan Sekunder
  - D. Kemasan disposable
  - E. Kemasan multi trip
6. Pada awal pendirian usaha, Vino hanya membungkus produk yang dihasilkannya dengan plastik bening biasa. Seiring berjalannya waktu dia mengubah kemasannya produknya dengan plastik yang didesain dengan nama dan logo tokonya serta memberi tambahan gambar dan warna yang menarik. Tidak disangka produknya semakin banyak dikenal orang dan meningkatkan omset penjualan. Dari pernyataan tersebut dapat kita simpulkan bahwa kemasan mempunyai fungsi ...
- A. Protektif
  - B. Utilisasi
  - C. Profitabiliti
  - D. Promotional

E. Meningkatkan pendapatan

7. Peserta didik jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan diberikan tugas membuat miniatur jembatan dari stik es krim. Kemudian jembatan tersebut di uji coba dengan cara diinjak apakah hasil pekerjaan mereka rusak atau tidak. Miniatur jembatan tersebut termasuk dari prototype ...

A. Visual

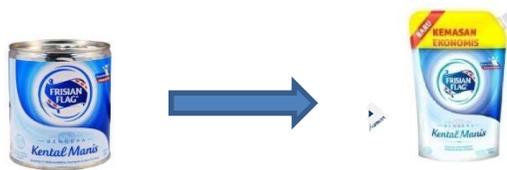
B. Bentuk

C. Fungsional

D. Promotional

E. Pembuktian Teori

8. Perhatikan kemasan berikut



Bisa kita lihat, Frisian Flag membuat suatu inovasi kemasan. Inovasi tersebut mengacu pada faktor ....

A. Estetika

B. Identitas

C. Ergonomi

D. Komunikasi

E. Pengamanan

9. Ketika merancang suatu produk, ternyata prototype tersebut masih memiliki beberapa kelemahan. Langkah apa yang harus dilakukan untuk mengatasi hal tersebut?

A. Menunda produksi barang baru

B. Meniru produk lain yang sudah sukses

C. Mencari ide produk yang lain sebagai alternatif

D. Mencari solusi dari kelemahan tersebut dan memperbaikinya

E. Tetap melanjutkan produksi dengan memberi harga rendah pada produknya

10. Salah satu fungsi kemasan menurut Kotler adalah *Consumer affluence* yaitu konsumen bersedia membayar lebih mahal bagi kemudahan, penampilan, ketergantungan dan prestise dari kemasan yang lebih baik. Sebagai seorang wirausaha, apa yang akan kamu lakukan jika melihat pendapat Kotler ...

A. Membuat kemasan sendiri yang eksklusif pada setiap produk

B. Membuat kemasan yang mirip dengan produk yang sudah terkenal

C. Membuat kemasan seadanya sesuai kemampuan yang dimiliki

D. Membuat kemasan dengan biaya yang paling murah

E. Memakai kemasan biasa yang banyak dijual dipasaran

Rubrik Penilaian

Pilihan Ganda :

Jawaban benar mendapat skor 10 jika salah mendapat skor 0

Nilai = total skor nomor 1-10

## **LEMBAR ASESMEN DIAGNOSTIK NON KOGNITIF**

1. Kalau ada orang yang meminta petunjuk jalan, biasanya saya akan...
  - a. menggambarkan peta jalan tersebut pada selembar kertas
  - b. memberitahukan letak jalan tersebut secara lisan (melalui ucapan)
  - c. mencoba memberitahu dengan isyarat tangan atau langsung mengantarkannya ke jalan tersebut
2. Saya paling suka permainan...
  - a. kata bergambar
  - b. acak kata
  - c. pantomin
3. Saya ingin sekali menonton film di bioskop karena...
  - a. melihat cover iklannya yang menarik
  - b. membaca sinopsis ceritanya yang menarik
  - c. menonton potongan filmnya yang menarik
4. Saya punya guru favorit karena saat mengajar ia selalu menggunakan...
  - a. ceramah, diskusi, dan debat
  - b. diagram, bagan, alur, dan slide
  - c. trial, uji coba, dan praktik
5. Kegiatan belajar yang paling disukai
  - a. Membaca/Mendengar
  - b. Menghitung/Menggambar
  - c. Praktek/olahraga

**INSTRUMEN PENILAIAN PROFIL PELAJAR  
PANCASILA**

NO	NAMA SISWA	ASPEK PENGAMATAN		SKOR	NILAI
		KRITIS	KREATIF		

**RUBRIK PENILAIAN PROFIL PELAJAR  
PANCASILA**

ASPEK PENGAMATAN	INDIKATOR
Kritis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat Mengemukakan ide/ pendapatnya dengan benar.</li> <li>2. Siswa dapat Menyampaikan pendapat secara sistematis.</li> <li>3. Siswa Sopan dalam menyampaikan pendapat.</li> <li>4. Siswa dapat Mengemukakan pendapat dengan bahasa yang baik.</li> </ol>
Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat mempresentasikan tugas dengan menarik.</li> <li>2. Siswa dapat menyampaikan dengan benar dan sesuai materi.</li> <li>3. Siswa dapat mengisi / menjawab LKPD dengan detail dan benar.</li> <li>4. Siswa dapat Mampu mengemukakan ide yang kontekstual.</li> </ol>

**Keterangan skor :**

4 : Jika 4 indikator muncul

3 : Jika 3 indikator muncul

2 : Jika 2 indikator muncul

1 : Jika 1 indikator muncul

### KRITERIA NILAI

A = 80-100 = BAIK SEKALI

B = 70-79 = BAIK

C = 60 -69 = CUKUP

D = < 60 =KURANG

<b>PENGAYAAN DAN REMEDIAL</b>	
<b>PENGAYAAN</b>	Bagi Siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"><li>a. Siswa yang mencapai nilai diberikan materi masih dalam cakupan materi pembelajaran dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan</li><li>b. Siswa yang mencapai nilai diberikan materi melebihi cakupan materi pembelajaran dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan</li></ul>
<b>REMEDIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas</li><li>b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial <i>teaching</i> (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes / non tes.</li></ul>

**GLOSARIUM**

<i>Packaging</i>	kemasan
<i>flexible packaging</i>	Kemasan fleksibel
<i>rigid packaging</i>	Kemasan rigid
<i>semiflexible packaging</i>	Kemasan semi fleksibel

**DAFTAR PUSTAKA**

*Elly Fauzia, dkk (2019) :. Modul Kreatif dan Kewirausahaan SMK kelas XII, Tim MGMP PKK*

*Dony Kusmana (2019) : Produk Kreatif dan kewirausahaan, yudhistira*

## BAHAN BACAAN BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK

## A. KEMASAN PRODUK

## 1. Pengertian

Packaging/kemasan, diartikan secara umum adalah bagian terluar yang membungkus suatu produk dengan tujuan untuk melindungi produk dari cuaca, guncangan dan benturan-benturan, terhadap benda lain. Setiap bentuk barang benda yang membungkus suatu benda di dalamnya dapat disebut dengan packaging/kemasan sejauh hal tersebut memang melindungi isinya. Untuk menampilkan image dan pandangan terhadap suatu isi produk, maka packaging biasanya dibentuk atau di desain sedemikian rupa, sehingga pesan yang akan disampaikan akan dapat ditangkap oleh pemakai produk dengan baik.

## 2. Macam-macam kemasan/produk

Jenis-jenis kemasan antara lain:

- Berdasarkan bahan yang digunakan :

a. Kemasan fleksibel (*flexible packaging*)

Kemasan fleksibel adalah keasan yang tidak keras dan tidak kaku, melainkan mudah dilipat dan dibentuk sesuai dengan keinginan. Bahan yang digunakan antara lain alumunium foil, film plastik, kertas, danlain-lain.



sumber : <https://universalplastics.weebly.com/flexible-packaging.html>  
(Kemasan fleksibel dengan bahan plastik)

b. Kemasan rigid (*rigid packaging*)

kemasan rigid atau kemasan kaku adalah kemasan yang bersifat kuat dan kukuh. Contoh kemasan rigid adalah botol kaca, kaleng, dan peti kayu.



Sumber: <https://katalogpromosi.com/baru-starbucks-cold-brew-1-liter-terbaru-dengankemasan-botol-kaca-premium/>  
(Kemasan rigid bahan kaca)

c. Kemasan semi fleksibel (*semiflexible packaging*)

Kemasan semifleksibel adalah kemasan yang memiliki karakteristik antara kemasan fleksibel dan keasman rigid. Contohnya adalah kertas karton dan kardus.



Sumber : [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:BK\\_Packaging.jpg](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:BK_Packaging.jpg)  
(Kemasan semifleksibel bahan karton)

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

- a. **Kemasan Primer**, yaitu bahan kemas langsung mewadahi bahan pangan (kaleng susu, botol minuman, dll).
- b. **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
- c. **Kemasan Tersier dan Kuarter**, yaitu kemasan yang diperlukan untuk menyimpan, pengiriman atau identifikasi. Kemasan tersier umumnya digunakan sebagai pelindung selama pengangkutan.

**contoh gambar :**



Sumber: <https://cuppacakezone.wordpress.com/2017/09/28/pengertian-macam-macamdan-jenis-kemasan/>

(Contoh kemasan primer, sekunder dan tersier)

- Berdasarkan frekuensi pemakaiannya, kemasan dibagi menjadi tiga jenis:

- a. **Kemasan sekali pakai (Disposable)**, yaitu kemasan yang langsung dibuang setelah satu kali pakai. Contohnya bungkus plastik, bungkus permen, bungkus daun, karton dus, makanan kaleng.
- b. **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.
- c. **Kemasan yang tidak dibuang (Semi Disposable)**. Kemasan ini biasanya digunakan untuk kepentingan lain di rumah konsumen setelah dipakai. Contohnya kaleng biskuit, kaleng susu dan berbagai jenis botol.



Sumber : <https://dewidifadafa.blogspot.com/2019/09/memilah-cara-bahan-kemasan-danalat.html>  
(Contoh kemasan berdasarkan frekuensi pemakaian)

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

**a. 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.



Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/rumah-tangga/tempat-penyimpananorganizer/6rk9ot-jual-pet636-botol-plastik-minuman-100ml-essen-tutup-natural-segel>  
(Contoh kemasan siap pakai)

**b. 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.



Sumber: <https://mesinpengemas.id/jenis-jenis-pengemasan/>  
(Contoh kemasan siap rakit)

### 3. Fungsi Kemasan Produk

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

**a. 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 risiko pembelian produk rusak atau cacat.

**b. 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 :

- a. *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.
- b. *Consumer affluence*. Konsumen bersedia membayar lebih mahal bagi kemudahan, penampilan, ketergantungan dan prestise dari kemasan yang lebih baik.
- c. *Company and brand image*. Perusahaan mengenal baik kekuatan yang dikandung dari kemasan yang dirancang dengan cermat dalam mempercepat konsumen mengenali perusahaan atau merek produk.
- d. *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 : Kemasan melindungi produk dalam pergerakan. Salah satu fungsi dasar kemasan adalah untuk mengurangi terjadinya kehancuran, busuk, atau kehilangan melalui pencurian atau kesalahan penempatan. Kemasan memberikan cara yang menarik untuk menarik perhatian kepada sebuah produk dan memperkuat citra produk. Kombinasi dari keduanya, marketing dan Logistik dimana kemasan menjual produk dengan menarik perhatian dan mengkomunikasikannya. Memberikan kemudahan saat membawanya Menampilkan produk yang siapa jual, Informatif dan komunikatif

#### **4. Syarat-Syarat dalam membuat kemasan yang baik**

- a. harus dapat melindungi produk dari kotoran dan kontaminasi sehingga produk tetap bersih
- b. harus dapat melindungi dari kerusakan fisik, perubahan kadar air, gas, dan penyinaran (cahaya)
- c. Mudah untuk dibuka/ditutup, mudah ditangani serta mudah dalam pengangkutan dan distribusi.
- d. Efisien dan ekonomis khususnya selama proses pengisian produk ke dalam kemasan
- e. harus mempunyai ukuran, bentuk dan bobot yang sesuai dengan norma atau standar yang ada, mudah dibuang, dan mudah dibentuk atau dicetak.
- f. Dapat menunjukkan identitas, informasi dan penampilan produk yang jelas agar dapat membantu promosi atau penjualan.

#### **5. Faktor-faktor penting yang harus ada dalam kemasan**

##### a. Faktor Pengamanan

Melindungi produk terhadap berbagai kemungkinan yang dapat menjadi penyebab timbulnya kerusakan barang

##### b. Faktor Ekonomi

Perhitungan biaya produksi yang efektif, termasuk pemilihan bahan, sehingga biaya tidak melebihi proporsi manfaatnya

##### c. Faktor Komunikasi

Sebagai media komunikasi yang mencerminkan produk, citra merk, dan juga sebagai bagian dari promosi

d. Faktor Estetika

Keindahan merupakan daya tarik visual yang mencakup pertimbangan penggunaan warna, bentuk, merek/logo, ilustrasi, huruf, dan tata letak untuk mencapai mutu daya tarik visual secara optimal.

e. Faktor Identitas

Secara keseluruhan, kemasan harus berbeda dengan kemasan lain, agar mudah dikenal dan membedakannya dengan produk-produk lain.

f. Faktor Pendistribusian

Mudah didistribusi dari pabrik ke distributor atau pengecer sampai ke tangan konsumen. Di tingkat distributor atau pengecer, kemudahan penyimpanan dan pemajangan perlu dipertimbangkan.

g. Faktor Ergonomi

Berbagai pertimbangan agar kemasan mudah dibawa atau dipegang, dibuka dan mudah disimpan.

## 6. Merancang Kemasan Produk

Dalam merancang kemasan produk ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat label kemasan khususnya bagi wirausahawan, yaitu :

a. Label tidak boleh menyesatkan

b. Memuat informasi yang diperlukan

c. Hal-hal yang seharusnya ada atau tercantum dalam label produk makanan adalah sebagai berikut :

1) Nama produk

2) *Cap/Trade mark* jika ada (merk dagang)

3) Komposisi/daftar bahan yang digunakan

4) Netto atau volume bersih

5) Nama pihak produksi (nama perusahaan)

6) Distributor atau pihak yang mengedarkan jika ada

7) Nomor Registrasi Dinas Kesehatan yang telah teruji dan dinyatakan aman untuk dikonsumsi

8) Kode produksi yang menyatakan tentang *batch* produksi dari produk pada saat pembuatan yang isinya tanggal produksi dan angka atau huruf lainnya yang mencirikan dengan jelas produk tersebut.

9) Keterangan kadaluarsa. Menurut Julianti dan Nurminah (2006), keterangan kadaluarsa dapat ditulis :

- *Best before date* : produk masih dalam kondisi baik dan masih dapat dikonsumsi beberapa saat setelah tanggal yang tercantum terlewat.
- *Use by date* : produk tidak dapat dikonsumsi, karena berbahaya bagi kesehatan manusia (produk yang sangat mudah rusak oleh mikroba) setelah tanggal yang tercantum terlewat.

