

## BAB III

### METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang cara dan metode yang digunakan dalam perancangan logo dan kemasan untuk produsen makanan dan minuman sebagai *client* di UPTI Makanan Minuman dan Kemasan sebagai upaya meningkatkan citra produk dan menambah nilai jual produk, berikut bagan perancangannya :



**Gambar 3.1 Bagan Perancangan**

**Sumber : Hasil Olahan Penulis**

UPTI Mamin dan Kemasan merupakan sebuah instansi negara yang bergerak dibidang jasa pembuatan desain logo dan kemasan produk makanan dan minuman yang dibuat oleh UKM. Untuk membantu UPTI mamin dan Kemasan

dalam pengerjaan khususnya dalam bidang desain, maka diperlukan sumber daya manusia tambahan, karena di sektor ini sumber daya manusia nya sangat terbatas. Maka diperlukan tambahan sumber daya manusia agar mampu memberi pelayanan maksimal dalam menyelesaikan proyek yang telah di pesan oleh client dengan efektif dan efisien. Dengan demikian *client* bisa yakin untuk menggunakan jasa UPTI Mamin dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur. Oleh karena itu penulis akan membantu membuat logo dan kemasan yang telah di pesan oleh *client*. Dalam proses pengerjaannya, penulis melewati beberapa tahap yang dimulai dari Client Brief, pengumpulan informasi, perancangan konsep dan final desain.

### **3.1 Client Brief**

Dalam tahap awal penulis menerima brief yang telah diberi oleh client, yang mana brief ini berisi mengenai apa saja yang diinginkan client dalam kemasan dan logo produk makanan atau minumannya nanti. Misalnya : bentuk kemasan, warna, logo dll.

### **3.2 Pengumpulan Informasi**

Dalam pengumpulan informasi dibutuhkan beberapa metode untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka langkah – langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

### 3.2.1 Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mencari referensi-referensi mengenai desain kemasan, jenis font, logo, dll di internet untuk dijadikan sebagai gambaran-gambaran dalam pengerjaan pembuatan logo dan kemasan produk nantinya. Dengan melakukan observasi ini penulis menjadi mengerti tentang data-data apa saja yang perlu dan tidak perlu untuk ditampilkan dalam sebuah pembuatan logo dan kemasan produk makanan dan minuman.

### 3.2.2 Diskusi

Diskusi ini dilakukan dengan *designer* instansi yang dalam posisinya merupakan mentor dari penulis. Dalam diskusi tersebut penulis menggali informasi tentang data yang telah diisi oleh *client*. Selanjutnya penulis juga mencari informasi mengenai cara kerja yang benar sehingga sesuai dengan ketentuan yang ada di instansi. Dalam diskusi tersebut penulis mendapatkan beberapa tahap yang harus dilakukan penulis untuk mencapai final design:

1. Analisa brief dari client
2. Brain storming
3. Membuat alternative design
4. Asistensi dan revisi
5. Final design

### 3.3 Perancangan Konsep

Setelah melakukan analisa terhadap brief yang telah diberika oleh client maka selanjutnya dilakukan pembuatan desain logo dan kemasan produk. Dalam

pembuatan desain ini, penulis mulai membentuk suatu konsep perancangan desain. Langkah – langkah yang dilakukan dalam perancangan ini adalah :

- a. Penentuan Software
- b. Pembuatan desain logo
- c. Menentukan bentuk kemasan
- d. Melayout kemasan

Langkah-langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

**a. Penentuan Software**

Penentuan software apa yang digunakan merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan pembuatan desain. Karena software merupakan alat bantu untuk mempermudah penulis untuk menerapkan konsep yang telah dibuat untuk di aplikasikan pada bentuk visual dan bentuk nyatanya.

**b. Pembuatan Desain Logo Produk**

Langkah selanjutnya adalah menentukan konsep perancangan desain yang sesuai dengan brief dan keinginan *client*. Mengingat pentingnya sebuah logo pada sebuah produk. Logo harus dibuat semenarik mungkin, tidak hanya itu logo juga harus mudah di ingat sehingga masyarakat lebih “*aware*” terhadap produk tersebut. Adapun elemen – elemen logo yang mesti diperhatikan oleh penulis untuk membuat sebuah logo, diantaranya yaitu : warna, *typography*.

Warna merupakan elemen yang berpengaruh dalam sebuah logo. Pemilihan warna pada sebuah logo tidak boleh sembarangan. Karena warna pada sebuah logo mencitrakan karakter dari sebuah produk tersebut. Oleh karena itu untuk

menentukan pemilihan warna penulis menyesuaikan keinginan *client* dan melihat jenis produknya.

Kemudian elemen yang selanjutnya adalah tipografi. Elemen ini sangat berpengaruh pada tingkat keterbacaan sebuah logo. Tipografi atau tata huruf merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf, untuk menciptakan kesan tertentu. Untuk itu penulis mengutamakan tingkat keterbacaan dan keunikan logo untuk menarik perhatian konsumen.

**c. Menentukan Bentuk Kemasan**

Setelah proses pembuatan logo produk selesai, tahap selanjutnya adalah menentukan bentuk dari kemasan produk yang akan dipakai. Pemilihan bentuk kemasan ini di dasarkan pada jenis produk dan efesiensi ketika kemasan produk tersebut di aplikasikan pada produk milik *client*. Namun terkadang *client* sendiri yang menentukan bentuk kemasan mana yang sesuai dan akan di aplikasikan pada produknya, karena di kantor UPTI Mamin dan Kemasan telah disediakan beberapa alternatif bentuk desain kemasan produk makanan dan minuman.

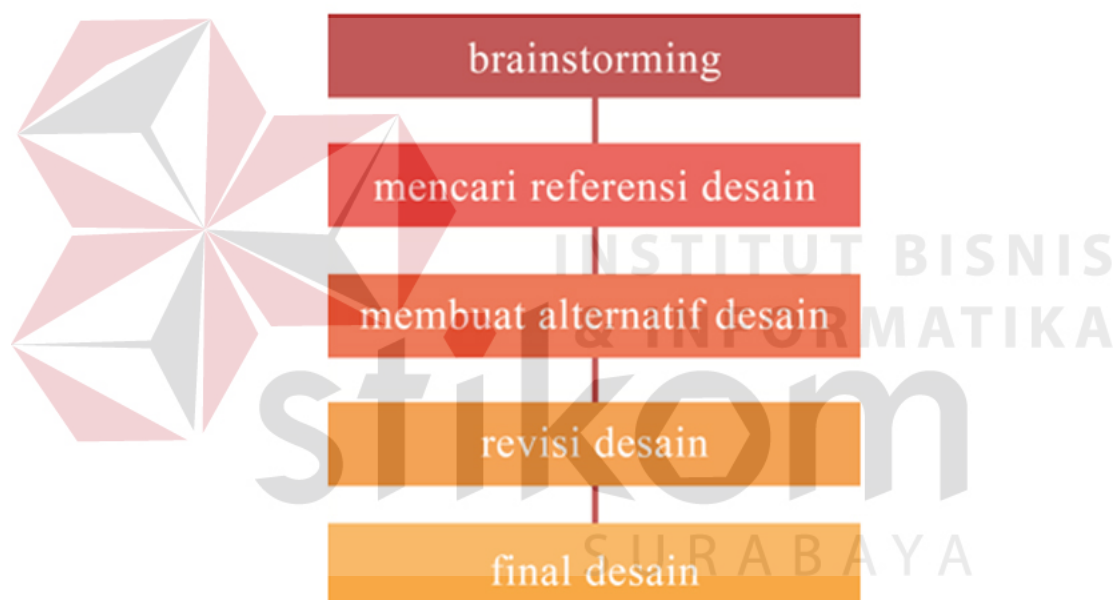
**d. Melayout Kemasan**

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada proses pembuatan desain kemasan. Setelah proses pembuatan logo dan bentuk kemasan ditentukan maka proses selanjutnya adalah melayout kemasan. Layout dapat diartikan sebagai tataletak elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawahnya. Dalam melayout kemasan disini penulis akan menentukan pesan mana yang akan disampaikan atau ditekankan terlebih dahulu. Agar desain kemasan dapat diterima dengan baik oleh

konsumen, ada baiknya penulis juga harus memperhatikan prinsip – prinsip layout, yaitu : urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi.

### 3.4 Bagan Pengerjaan Pembuatan Logo dan Kemasan Produk

Dalam agenda pengerjaan desain logo dan kemasan terdapat beberapa langkah yang akan di tunjukan dalam bagan sebagai berikut :



**Gambar 3.2 Bagan Pengerjaan Pembuatan Logo  
dan Kemasan Produk**

**Sumber : Hasil Olahan Penulis**

Bagan diatas merupakan tahap inti proses kerja yang dilakukan selama Kerja Praktek di UPTI Mamin dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur dengan proses assistensi dengan mentor kami

sebagai pengarah dan pembimbing .Untuk langkah kerjanya akan di jelaskan lebih trperinci sebagai berikut :

### 3.4.1 Brainstorming

Dalam membuat suatu rancangan desain tentu memerlukan ide yang cemerlang agar masalah terpecahkan dan menemukan sebuah konsep yang kreatif. Proses menemukan ide tersebut memerlukan tahap diskusi bersama saling melontarkan ide dan pendapat secara *spontan* dan *random* yang disebut dengan istilah *brainstorming*. Proses ini sangat penting karena dari sinilah bagaimana ide menjadi semakin terekplorasi dari berbagai macam sudut pandang. Berikut beberapa tahap brainstorming ide dalam pembuatan desain logo dan kemasan.

Pertama, mentor kami memberikan brief ,mengenai hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam proses pengerjaan desain logo dan kemasan, kemudian mentor juga memberi arahan mengenai permintaan yang telah di pesan oleh *client*.

Kedua, peserta kerja praktek di berikan kesempatan untuk berpikir untuk memberikan sebuah ide untuk membuat logo dan kemasan produk, kemudian ide tersebut di diskusikan dengan peserta kerja praktik lain.

Ketiga, setelah di berikan sedikit pengarahan dan masukan dari mentor dan peserta kerja praktik lain lalu di buatlah beberapa alternatif desain logo dan kemasan produk yang kemudian akan di assistensikan kepada mentor.

### 3.4.2 Referensi Desain

Pada tahap ini penulis mencari referensi mengenai desain logo dan kemasan sebuah produk, yang nantinya akan dapat djadikan sebuah acuan untuk

mendesain. Referensi dapat berupa buku literatur maupun berupa gambar – gambar di internet.

### 3.4.3 Membuat Alternatif Desain

Setelah melewati proses brainstorming dan mencari referensi untuk mendesain, penulis menuangkan konsep dari hasil brainstorming tersebut kedalam beberapa alternatif bentuk desain berupa olah digital. Yang mana alternatif desain tersebut meliputi desain logo dan kemasan produk. Alternatif desain tersebut nantinya akan di asistensikan pada mentor. Disini mentor akan menilai dan memilih mana desain yang sesuai dengan keinginan client dan jenis produknya.

### 3.4.4 Revisi

Ini merupakan tahap penentu apakah desain kita akan di approve atau tidak. Jika menurut mentor desain yang telah penulis buat kurang sesuai dengan apa yang diinginkan client, maka disinilah proses untuk memperbaiki atau merubah total desain tersebut. Desain akan dibenahi lagi hingga desain tersebut di nilai sesuai dengan apa yang diinginkan *client*.

### 3.4.5 Final Desain

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses pembuatan desain logo dan kemasan. Yang mana desain yang dibuat oleh penulis telah melalui semua proses diatas, karena dinilai telah mengalami perbaikan dan desain lebih sesuai dengan *brief* dan keinginan *client* maka desain di approve oleh mentor. Desain yang telah di *approve* tersebut merupakan hasil akhir dari desain yang telah dibuat oleh penulis.