



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

PERANCANGAN DESAIN KEMASAN DEPOT RESTU IBU



Oleh:

BAIQ PUSPITA DEWI

16420200006

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

PERANCANGAN DESAIN KEMASAN DEPOT RESTU IBU

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

LEMBAR PERSEMBAHAN



**Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya kepada mama
saya dan abah saya yang sangat saya cintai dan saya sayangi karena mereka
yang telah mendukung saya dan mensupport saya selama masa perkuliahan
saya ini berlangsung**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

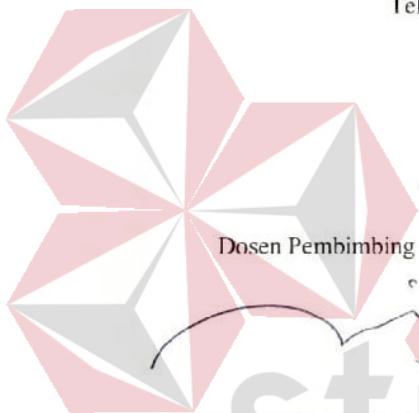
PERANCANGAN DESAIN KEMASAN DEPOT RESTU IBU

Laporan Kerja Praktik oleh

Baiq Puspita Dewi

NIM : 16420200006

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Dosen Pembimbing
Ir Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
NIDN. 0711086702

Surabaya, 22 Februari 2019

Disetujui :

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Penyelia


Vindy Lathifatul Laila
Intro packaging
www.vindy.id
081234567890
Senior Graphic Designer



Ketua Program Studi S1 Desain Produk

Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.

NIDN 0728038603

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Saya:

Nama : Baiq Puspita Dewi
NIM : 16420200006
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN KEMASAN DEPOT RESTU IBU**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni. Saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Februari 2019



Baiq Puspita Dewi

NIM. 16420200006

ABSTRAK

Asia Baru Packaging adalah sebuah percetakan khusus untuk kemasan terutama yang berbahan dasar plastik dan kertas yang sudah mempunyai pengalaman selama bertahun-tahun. Asia Baru Packaging tidak hanya mencetak kemasan produk saja, tetapi juga menciptakan, mendesain ulang bahkan memberikan solusi untuk masalah kemasan yang dihadapi oleh customer, Asia Baru Packaging juga menjaga kualitas secara total mulai dari proses desain, produksi sampai layanan purna jual. Selain itu Asia Baru Packaging juga melayani proses desain sampai produksi dengan bermacam-macam bahan dan efek laminating, UV, Emboss, Hotprint, dan lain lain sesuai pesanan.

Sedangkan Depot Restu Ibu sendiri merupakan salah satu depot makan yang berada di wilayah surabaya. Depot Restu Ibu merupakan salah satu client dari PT.Azia Baru Packaging yang dimana Depot Restu Ibu memesan packaging box makanan kepada PT.Azia Baru Packaging yang dimana pada saat itu saya kerja praktek di PT.Azia Baru Packaging dan kebetulan diberikan kepada saya.



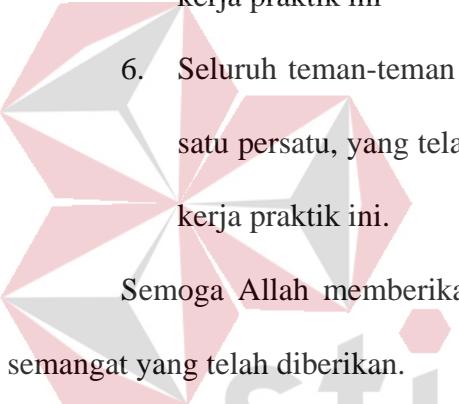
KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil alamin, penulis ucapkan syukur karena berkat dan rahmat Allah Subhanahu wat'ala laporan kerja praktik yang berjudul "**Perancangan Desain Kemasan Depot Restu Ibu**" ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Laporan ini disusun dalam rangka penulisan laporan kerja praktik untuk menyelesaikan mata kuliah "Kerja Praktik" yang dibimbing oleh Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak pengalaman selama kerja praktik serta membantu dalam proses penyelesaian laporan kerja praktik ini, terutama kepada:

1. Semua keluarga dan orang yang telah mensupport Saya terutama kedua orang tua Saya yang selalu mendoakan saya serta hasil terbaik kerja praktik ini dan mendukung dengan memberikan semangat demi segala hal yang berhubungan dengan kerja praktik ini
2. Yang terhormat kepada **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
3. Yang terhormat kepada **Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik sebelum kerja praktik terlaksana hingga selesaiya laporan kerja praktik ini

- 
4. Yang terhormat kepada **Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.** selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan laporan kerja praktik ini
 5. Seluruh *staff* dan *intern* Asia Baru Packaging di masa periode 21 Januari 2019 hingga 22 Februari 2019 yang telah mendukung kelancaran kerja praktik serta kelancaran terselesaikannya laporan kerja praktik ini
 6. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah mendukung kelancaran penyelesaian laporan kerja praktik ini.
- Semoga Allah memberikan balasan yang setimpal karena bantuan dan semangat yang telah diberikan.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA
Surabaya, Februari 2019

Baiq Puspita Dewi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Pelaksanaan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Sejarah Perusahaan	7
2.2 Profil Perusahaan	8
2.2.1 Logo PT. Asia Baru Packaging.....	8
2.2.2 Visi Perusahaan.....	8
2.2.3 Misi Perusahaan	8
2.2.4 Struktur Organisasi	9

2.2.5	Alamat dan Kontak Perusahaan	9
BAB III.....		10
LANDASAN TEORI.....		10
3.1	Media	10
3.1.1	Unsur-Unsur Media.....	10
3.1.2	Jenis-Jenis Media	11
3.2	Kemasan.....	12
3.3	Desain	13
3.4	Unsur Desain.....	14
3.4.1	Unsur Garis	14
3.4.2	Unsur Arah.....	16
3.4.3	Unsur Bidang	16
3.4.4	Unsur Ukuran.....	17
3.4.5	Unsur Tekstur.....	17
3.4.6	Unsur Warna	18
3.7	Layout	19
3.7.1	Elemen Teks.....	20
3.7.2	Elemen Visual.....	23
3.8	Klasifikasi Tipografi	25
3.8.1	<i>Display Type</i> dan <i>Text Type</i>	28
3.8.2	Memilih Huruf	29
4.	<i>Flat Design</i>	30
BAB IV		31
DESKRIPSI PEKERJAAN.....		31
4.1	Penjelasan Pekerjaan.....	31
4.2	Pengumpulan Data	31
4.2.1	Client Brief.....	31
4.3	Perancangan Karya	32
4.3.1	Layout	32
4.3.2	Tipografi	32
4.3.3	Warna.....	33
4.3.4	Sketch Desain Terpilih.....	34
4.3.5	Digital Desain Terpilih.....	35

4.3.6	Implementasi Media.....	36
BAB V.....		37
PENUTUP.....		37
5.1	Kesimpulan	37
5.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA		38
LAMPIRAN.....		39
Lampiran 1	Keterangan Kerja Praktik	39
Lampiran 2	Form KP-5 (Halaman 1).....	40
Lampiran 3	Form KP-5 (Halaman 2).....	41
Lampiran 4	Form KP-6 (Halaman 1).....	42
Lampiran 5	Form KP-6 (Halaman 2).....	43
Lampiran 6	Form KP-6 (Halaman 3).....	44
Lampiran 7	Form KP-7 (Halaman 1).....	45
Lampiran 8	Form KP-7 (Halaman 2).....	46
Lampiran 9	Kartu Bimbingan	47
BIODATA PENULIS.....		48

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 Logo Asia Baru Packaging.....	8
Gambar 2.2.4 Struktur Organisasi Asia Baru Packaging.....	9
Gambar 3.8 Contoh Type Font.....	28
Gambar 4.3.2 Tipografi.....	32
Gambar 4.3.3 Warna.....	33
Gambar 4.3.4 Sketch Desain.....	34
Gambar 4.3.5 Digital Desain Terpilih.....	35
Gambar 4.3.6 Implementasi Media.....	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Keterangan Kerja Praktik	39
Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1)	40
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2)	41
Lampiran 4 Form KP-6 (Halaman 1)	42
Lampiran 5 Form KP-6 (Halaman 2)	43
Lampiran 6 Form KP-6 (Halaman 3)	44
Lampiran 7 Form KP-7 (Halaman 1)	45
Lampiran 8 Form KP-7 (Halaman 2)	46
Lampiran 9 Kartu Bimbingan	47



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Surabaya sangat kental dengan nilai kepahlawanan. Dari sejak awal berdirinya kota ini memiliki sejarah panjang yang terkait dengan nilai-nilai kepahlawanan. Istilah Surabaya terdiri dari kata Sura (Berani) dan Baya (Bahaya), yang kemudian secara harfiah diartikan berani menghadapi bahaya. Nilai kepahlawanan tersebut salah satunya terwujud dalam peristiwa pertempuran antara Raden Wijaya dan Pasukan Mongol pimpinan Kubilai Khan di tahun 1293. Begitu bersejarahnya peristiwa itu diabadikan menjadi tanggal berdirinya kota Surabaya 31 Mei. Masyarakat Surabaya tergambar pada pertempuran 10 Nopember 1945. Arek-arek suroboyo sebutan untuk orang Surabaya, dengan berbekal bambu runcing berani melawan penjajah yang mempunyai senjata canggih pada masanya, sehingga kota Surabaya dijuluki sebagai Kota Pahlawan. Kota Surabaya juga berkaitan dengan aktivitas perdagangan. Secara geografis kota Surabaya memang diciptakan sebagai kota dagang dan pelabuhan. Surabaya merupakan pelabuhan gerbang utama Kerajaan Majapahit. Letaknya yang berada di pesisir utara pulau jawa membuatnya berkembang menjadi sebuah pelabuhan penting di abad ke 14 saat Kerajaan Majapahit. Berlanjut pada masa colonial Belanda pada akhir ke 19, memposisikannya sebagai pelabuhan utama yang berperan sebagai collecting centers dari rangkaian terakhir kegiatan pengumpulan

hasil produksi perkebunan di ujung Timur Pulau Jawa, yang ada di daerah pedalaman untuk di ekspor ke Eropa.

Kota Surabaya juga di padati oleh berbagai macam usaha masyarakat mulai dari usaha seperti UKM hingga perusahaan besar dan bergengsi dari dalam maupun luar negeri. Kota Surabaya sendiri sangat beruntung memiliki walikota seperti Ibu Tri Risma Harini yang sangat bijaksana dalam mengambil berbagai keputusan sehingga pada tahun 2014 Surabaya menerima penghargaan berupa kota dengan penataan lingkungan berkelanjutan terbaik se-ASEAN dan Online Popular City di Guangzhou Asia Baru Packaging merupakan salah satu perusahaan packaging yang menangani banyak client di Jawa Timur, Jawa Tengah, Kalimantan, Sumatera hingga Papua. Depot Restu Ibu sendiri merupakan salah satu client dari PT Asia Baru Packaging yang ingin membuat packaging baru dengan konsep flat design.

Flat design sendiri merupakan desain dengan gaya minimalis dan lebih mengarah pada unsur fungsionalitas dengan sebuah desain bersih yang berarti tanpa adanya bayangan, bevel, tekstur, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. *Flat design* merupakan sebuah bentuk pengubahan bentuk realis menjadi lebih sederhana seperti salah satu contohnya yaitu ikon. *Flat design* adalah gambar sederhana yang dapat mempermudah penyampaian pesan, bahkan lebih cepat. Proses perancangan dari *flat design* harus mengutamakan elemen dari segala penyederhaan objek realis, karena objek harus mudah dipahami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

“Bagaimana merancang desain kemasan depot restu ibu dengan teknik flat desain?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dari kerja praktik di atas maka ditemukan batasan masalahnya sebagai berikut:

- a. Merancang Desain Kemasan Depot Restu Ibu
- b. Merancang Desain Kemasan Depot Restu Ibu yang dirancang oleh penulis dalam bentuk media visual *flat design*.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan laporan kerja praktik ini adalah untuk merancang Desain Kemasan Depot Restu Ibu.

1.5 Manfaat

Berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan di atas, maka diharapkan laporan kerja praktik ini memiliki manfaat dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis laporan kerja praktik ini yaitu diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

Dengan adanya hasil dari kerja praktik ini diharapkan dapat memperkaya referensi dan menjadi sumber acuan laporan kerja praktik di masa depan dengan pembahasan yang sama, serta diharapkan dapat meningkatkan pembelian di Asia Baru Packaging dan juga Depot Restu Ibu khususnya sebagai client Asia Baru Packaging.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis laporan kerja praktik ini yaitu diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Asia Baru Packaging

Dengan adanya hasil dari kerja praktik ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil promosi Asia Baru Packaging kepada masyarakat sekitar.

2. Bagi Depot Restu Ibu

Dengan adanya hasil dari kerja praktik ini diharapkan meningkatkan hasil pemasukan dan menarik konsumen untuk membeli produk.

1.6 Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja praktik:

Tanggal Pelaksanaan : 21 Januari 2019 – 22 Februari 2019

Waktu : 07.30 – 16.30

Bagian : *Creative Designer*

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan kerja praktik ini terdiri dari lima (5) bab yang tersusun secara sistematik. Berikut merupakan urutan per-bab laporan kerja praktik ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat laporan kerja praktik baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, detail pelaksanaan kerja praktik, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum dari perusahaan yaitu, Asia Baru Packaging. Berupa profil perusahaan, visi misi perusahaan, layanan perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta alamat dan kontak perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai segala teori yang digunakan serta berkaitan dalam proses penggerjaan karya.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil karya dari kerja praktik yang selama sebulan dilakukan di Asia Baru Packaging yang berdasarkan pada

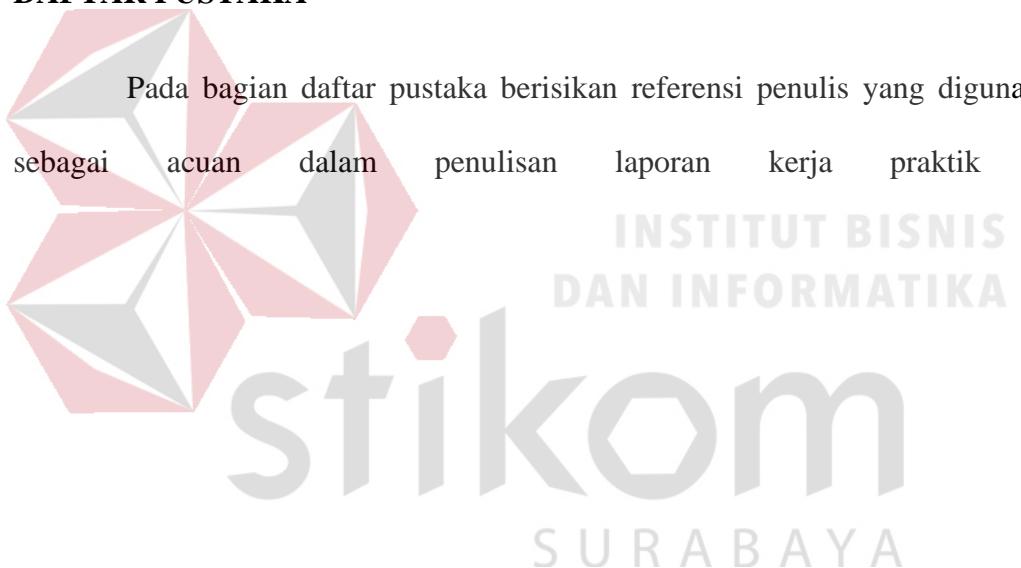
permasalahan sebelumnya yang telah dijelaskan kemudian diimplementasikan ke perusahaan serta penjelasan karyanya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan selama kerja praktik yang telah dilaksanakan dan saran dari penulis berupa masukan yang pengalaman selama kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka berisikan referensi penulis yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik ini



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

Ud Asia Baru Packaging didirikan oleh Bapak Januar pada tahun 1998, bergerak pertama kali di bidang sablon plastik manual dengan karyawan 12 orang. Asia Baru Packaging awalnya berkedudukan di Jl Rangkah VII No.27 Surabaya. Dalam berjalannya waktu, Asia Baru Packaging tidak hanya bergerak di bidang sablon plastik saja tetapi juga memperluas diri di bidang cetak kertas. Pada tahun 2007 Asia Baru menetapkan diri untuk bergerak dalam spesialisasi jasa di bidang kemasan plastik dan kertas.

Seiring dengan perkembangan bisnis dan pertambahan jumlah karyawan, pada bulan Desember 2013 Asia Baru Packaging menempati gedung baru di Jl. Gading I No.9 Surabaya jumlah karyawan yang awalnya hanya 21 orang berkembang menjadi 30 orang. Pada tahun 2016 jumlah karyawan Asia Baru Packaging adalah 42 orang.

2.2 Profil Perusahaan

2.2.1 Logo PT. Asia Baru Packaging



Gambar 2.2.1 Logo Asia Baru Packaging

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

2.2.2 Visi Perusahaan

Adapun visi dari Asia Baru Packaging ini yaitu, sebagai berikut:

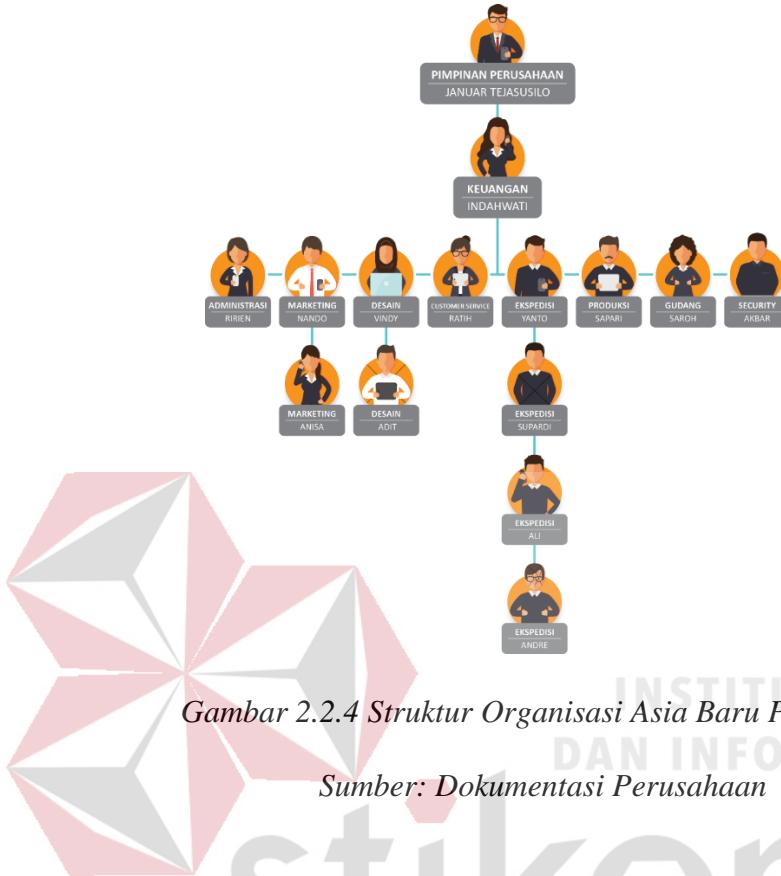
Menjadi salah satu perusahaan yang menjunjung tinggi arti kepercayaan dalam bermitra dengan siapapun. Kami bertekad untuk merealisasikan visi perusahaan kami dengan cara meningkatkan kualitas hasil desain cetakan dan kecepatan dalam penggerjaan sesuai dengan motto perusahaan “*we serve you better*”

2.2.3 Misi Perusahaan

Adapun misi dari Asia Baru Packaging ini yaitu, sebagai berikut:

Mewujudkan produk kemasan yang mempunyai fungsi tidak hanya sebagai pelindung produk, namun juga berfungsi sebagai alat pelanggan kami dalam mempromosikan produk dan unit usahannya.

2.2.4 Struktur Organisasi



2.2.5 Alamat dan Kontak Perusahaan

Nama Perusahaan : Asia Baru Packaging

Alamat : Jl. Gading I No.9 Kedung Cowek / Surabaya 60134

Jam Operasional : Senin – Sabtu, 07.30 WIB – 16.30 WIB

Telepon : 085100903710

Email : asia_baru@hotmail.com

Website : www.asiabaru.com

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Media

Media berasal dari bahasa latin *medium*, dengan arti tengah, perantara, atau pengantar. Apabila dipahami secara garis besarnya media adalah manusia, materi, ataupun kejadian yang dapat memunculkan pengetahuan atau informasi bagi siapapun penerimanya. Menurut Yudha Ardhi (2013: 4), media merupakan sarana pengirim pesan dalam suatu proses komunikasi menuju kepada penerima pesan. Dan menurut AECT (*Assosiation for Education and Communication Technology*) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk melakukan proses komunikasi agar penyampaian pesan sampai pada tujuan.

3.1.1 Unsur-Unsur Media

Media juga memiliki unsur-unsur di dalamnya, berikut penjelasan dari unsur-unsur media:

- a. Orang yang menggunakan atau menjadi media. Dalam ranah pendidikan orang yang termasuk dalam unsur media adalah seperti guru, orang tua, tenaga ahli, dan lain sebagainya.
- b. Sebuah perangkat lunak (*software*) sebagai bahan yang mengandung beberapa pesan yang disajikan dengan alat penyaji maupun tidak. Sebagai contohnya adalah modul, film bingkai, audio, dan lain sebagainya.

- c. Sebuah alat (*device*), apabila bahan merupakan perangkat lunaknya, maka alat adalah perangkat keras (*hardware*) yang mendukung kinerja perangkat lunak tersebut. seperti proyektor, *tape recorder*, radio, televisi, dan lain sebagainya.
- d. Ada pula tempat sebagai terjadinya proses penyaluran media, seperti gedung sekolah, kantor polisi, perpustakaan, dan lainnya. Tempat ini disebut dengan lingkungan (*setting*).
- e. Adapula unsur teknik, sebuah prosedur yang harus disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang, dan lingkungan dalam proses menyajikan pesan. Seperti teknik ceramah, teknik diskusi, teknik kuliah, teknik demonstrasi, dan teknik lainnya.

3.1.2 Jenis-Jenis Media

Secara umum, media memiliki tiga jenis, yaitu media visual yang berarti media yang dapat dilihat seperti koran dan majalah, media audio yang berarti media yang hanya dapat didengar seperti radio, dan media audio visual yang berarti media yang dapat dilihat serta didengar seperti film atau video yang tayang pada televisi.

1. Media Visual

Visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat. Maka media visual adalah media yang dapat dilihat dan dibaca. Penghayatan media visual mengandalkan indera penglihatan dan indera peraba. Media visual banyak dan mudah ditemukan dimana saja, contohnya yaitu foto, gambar, komik, majalah, koran, buku, rambu lalu lintas, dan sebagainya.

2. Media Audio

Audio adalah suara. Maka media audio adalah media yang memiliki suara, hanya dapat didengarkan tanpa dilihat. Media audio membutuhkan penghayatan yang kuat melalui indera pendengaran. Sebagai contoh media audio ialah siaran radio, *tape*, dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual dalam *website* pelajar.co.id merupakan gabungan dari media visual dan media audio. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Penghayatannya tidak hanya mengandalkan satu pancha indera, namun menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran. Contohnya adalah media drama, pertelevisian, dan sebagainya. Internet juga termasuk dalam media audio visual, namun lebih disebut kepada multimedia karena di dalam internet memiliki lebih banyak jenis format media.

3.2 Kemasan

Pada awal tahun 1930 kemasan berkembang menjadi industri yang matang. Berbagai publikasi melayani para pemasok, perancang, dan klien dengan informasi terbaru di bidang ini. Buku *Advertising Age*, diterbitkan pada tahun 1930, memberikan perhatian pada desain kemasan, seperti yang dilakukan majalah khusus industri *American Drugist*.

Desain kemasan adalah bisnis kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi, dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Desain kemasan berlaku untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi, dan membedakan sebuah produk dengan mengkomunikasikan kepribadian atau fungsi produk konsumsi secara unik.

Desain kemasan harus berfungsi sebagai sarana estetika untuk berkomunikasi dengan semua orang dari berbagai latar belakang, minat, dan pekerjaan yang berbeda, karena itu, pengetahuan tentang antropologi, sosiologi, psikologi, etnografi, dapat memberi manfaat dalam proses desain dan pilihan desain yang tepat.

3.3 Desain

Desain merupakan suatu pola rancangan dari sebuah dasar sebelum melakukan pembuatan suatu benda. Desain dihasilkan melalui tahap pertimbangan dan perhitungan yang pasti. Sehingga apabila desain yang tergambaran diatas kertas atau alas gambar itu apabila diserahkan kepada orang lain akan mudah dipahami maksudnya dan orang lain dapat mengerjakan pembuatan benda yang dimaksud.

Maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah rumusan hasil dari proses suatu pemikiran, desain merupakan gambaran dari sang perancang kepada orang lain, dan setiap benda buatan dari pemikiran sang pencipta merupakan penampilan dari desain.

3.4 Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang dipakai dalam melakukan perancangan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain yang membacanya dapat menafsirkan maksud dari desain tersebut. Unsur desain yang dimaksud ialah mulai dari garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, ukuran, nada gelap-terang, serta arah. Melalui unsur-unsur desain ini perancang dapat mewujudkan pola rancangan yang mudah diamati dan dirasakan oleh orang lain atau penikmatnya.

3.4.1 Unsur Garis

Unsur garis merupakan unsur rupa yang paling utama dalam desain. Karena hal pertama yang akan dilakukan adalah menorehkan garis pada suatu rancangan. Garis memiliki beberapa pengertian menurut para ahlinya, yaitu:

- a. Hubungan antara dua titik secara lurus
- b. Kumpulan dari titik-titik yang berderetan lurus
- c. Suatu titik yang diperluas kemudian memiliki panjang, kedudukan, dan arah.

Dalam buku Dasar-Dasar Desain oleh Irawan dan Tamara (2013: 10), bentuk garis sendiri terdiri dari tiga jenis, yaitu garis organis, garis jadian-geometris, dan garis batas. Berikut penjelasan dari ketiga garis tersebut:

1. Garis Organis

Disebut dengan garis organis karena garis yang diciptakan mengadopsi bentuk-bentuk yang ada pada alam. Garis organis sendiri memiliki kesan bentuk yang

lebih bebas, seperti garis yang menyerupai batang dan ranting pohon kering, dan garis yang menyerupai *outline* dari batu.

2. Garis Jadian-Geometris

Seperti namanya, garis jadian-geometris merupakan garis yang geometris, yang berasal dari hasil proses yang menggunakan alat. Garis yang apabila ditautkan kedua ujungnya akan tercipta raut yang secara geometris membuat sebuah bidang.

3. Garis Batas

Garis batas merupakan garis yang terbentuk karena adanya dua bidang atau permukaan yang memiliki warna berbeda atau pertemuan dari kedua permukaan dengan kedudukan berbeda.

Dari ketiga bentuk garis tersebut dapat digolongkan kembali menjadi empat bentuk garis, yaitu garis *outline*, garis kontur, garis kaligrafi, dan garis ekspresif. Garis sebagai *outline* adalah garis siluet atau garis pinggir dari gambar atau bayangan dari sebuah objek. Garis sebagai kontur merupakan garis yang menghubungkan titik-titik memiliki ketinggian yang sama pada suatu area lanskap. Garis kaligrafi, sesuai namanya yaitu keindahan garis yang berbaris pada huruf Arab. Pengertian indah ini juga berfungsi pada huruf-huruf latin, Cina, dan sebagainya. Serta garis ekspresif, ialah garis yang seolah ditorehkan secara spontan dan memiliki kesan gerak dan arah yang dinamis.

Di dalam garis juga memiliki beberapa karakter. Beberapa diantaranya yaitu garis lurus, garis lengkung, dan garis zigzag. Dalam prosesnya, garis dapat berubah bentuk secara bertahap, hal ini disebut dengan gradasi bentuk.

3.4.2 Unsur Arah

Unsur arah pada bentuk atau bidang dapat terasa dan terlihat. Dapat terasa seperti mendatar, tegak lurus, memanjang condong, dan lain sebagainya. Namun benda yang berbentuk bola atau kubus tidak menunjukkan arah tertentu, kesannya diam, namun bola cenderung memiliki kesan arah yang labil karena mudah bergulir kesegala arah yang mendatar.

Dalam mencapai komposisi gerak dan irama, ada dua macam penerapan, taitu arah komplementer dan arah komplementer adalah arah yang memiliki arah berlawanan, seperti atas berlawanan dengan bawah. Tujuan penerapan dalam desain maupun lukisan agar memiliki kesan gerak yang ditimbulkan oleh arah yang tidak keluar dari bidang gambar. Sedangkan arah gelang-gelang merupakan arah yang bergerak dan seolah-olah mengelilingi suatu suatu pusat tertentu. Tujuannya adalah agar kesan gerak tidak keluar dari bidang gambar. Maka pergerakan arah ini disebut gelang-gelang karena menyerupai bentuk gelang.

3.4.3 Unsur Bidang

Bidang memiliki sifat dua dimensi atau bermatra dua, karena tidak memiliki kedalaman. Namun, bidang memiliki luasan dan ukuran. Bidang terbentuk dari beberapa garis dengan arah yang berbeda dan saling berpotongan, atau garis yang ujung pangkalnya saling bertemu. Dan bidang juga terbentuk karena beberapa garis yang saling terpotong satu sama lain.

Sama halnya dengan garis, bidang atau unsur bidang memiliki sifat atau waktu yang bermacam-macam. Adanya perbedaan sifat unsur bidang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana tertentu. Bidang rata yang lebar

menciptakan kesan lapang. Bidang rata-mendatar menciptakan kesan unsur lantai yang mengundang. Bidang rata-tegak menciptakan kesan dinding pembatas. Bidang bergelombang-data menciptakan kesan gerak labil layaknya ombak laut. Bidang bergelombang-tegak menimbulkan kesan menyempit pada ruang yang dibatasinya.

3.4.4 Unsur Ukuran

Ukuran (*size*) benda merupakan unsur yang perlu diperhitungkan dalam desain. Karena besar-kecilnya suatu benda erat hubungannya dengan ruang yang akan menampungnya, dan juga dengan hubungan antara benda itu dengan manusia. Dengan istilah yang lebih lazim, dimensi benda akan menyangkut *skala ruang* dan *dimensi manusia* (Sipahelut dan Petrusumadi, 1991: 34).

3.4.5 Unsur Tekstur

Setiap material memiliki strukturnya masing-masing. Struktur merupakan susunan bahan pada suatu bidang. Dikarenakan adanya struktur bahan pada permukaan bahan tersebut akan menimbulkan “tekstur”. Maka tekstur adalah akibat dari struktur.

Tekstur merupakan keadaan fisik dari permukaan bahan yang dapat dirasakan oleh indera peraba. Seperti permukaan batu, kayu, tembok, dinding bambu, permadani, dan lain sebagainya yang memiliki berbagai tekstur.

Namun pengertian tekstur tidak sebatas pada permukaan benda yang dapat dirasakan oleh indera peraba. Seperti tekstil yang memiliki permukaan halus

namun dengan motif tertentu dapat memancarkan kesan kasar. Dengan adanya kesan ini juga masuk pada pengertian tekstur.

Menurut Irawan dan Tamara (2103: 26), dalam buku Dasar-Dasar Desain menyatakan bahwa tekstur memiliki dua pengukur, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pengukur kuantitatif atau secara objektif seperti licin, halus, kasar, dan sebagainya. Sedangkan pengukur kualitatif atau secara subjektif ialah pengalaman psikis terhadap tekstur.

Tekstur pun dibedakan menjadi dua jenis, yaitu tekstur raba dan tekstur lihat. Tekstur raba atau dapat dinyatakan dengan tekstur nyata ialah apabila permukaan bahan terlihat sangat kasar hingga dapat terlihat oleh mata. Karena hal ini tekstur itu dapat juga disebut patra atau nyata. Patra merupakan suatu bentuk yang memiliki batasan atau ulangan, yang dapat dihayati dengan indera visual. Tekstur dan patra dapat saling berganti kedudukannya. Tekstur yang kasar akan menimbulkan patra. Sedangkan patra pada bidang yang luas dan dilihat dari kejauhan seakan menimbulkan tekstur. Dan tekstur lihat dapat dikatakan sebagai tekstur yang semu karena tekstur yang diciptakan hanya dari sebuah hasil gambar. Tekstur lihat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu, tekstur hias, tekstur semerta yaitu tekstur yang tercipta pada saat proses pembuatan benda, dan tekstur mekanis yaitu tekstur yang tercipta menggunakan sarana mekanis.

3.4.6 Unsur Warna

Warna adalah hal yang paling menonjol dalam unsur desain. Dengan hadirnya warna membuat desain menjadi dapat dilihat, dan unsur warna sendiri

dapat mengungkapkan suasana dari perasaan seseorang atau watak benda yang dirancang oleh perancangnya.

Warna dengan berdasarkan sifatnya yaitu biasa disebut dengan warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Warna berdasarkan macamnya biasa disebut dengan merah, kuning, biru, dan lainnya. Sedangkan watak warna biasa disebut dengan warna panas, warna dingin, warna ringan, warna berat, warna lembut, warna mencolok, warna sedih, warna gembira, dan sebagainya.

3.7 Layout

Layout sebenarnya adalah sebuah tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang pada media tertentu yang mendukung konsep atau informasi yang dibawa oleh perancang. Salah satu proses atau tahapan kerja dalam melakukan desain adalah melayout. Dapat diistilahkan dengan arsitek dan pekerjanya, desain adalah arsiteknya, sedangkan layout adalah pekerjanya. Namun kini definisi layout telah melebur dan meluas dengan definisi desain itu sendiri. Sehingga banyak yang mengatakan bahwa melayout adalah hal sama dengan mendesain (Rustan, 2017: 1).

Menurut Rustan (2017: 23) dalam buku Layout, dalam melakukan proses layout ada beberapa elemen yang harus diperhatikan agar dapat membuat layout yang optimal. Berikut elemen-elemen layout yang harus diperhatikan tersebut:

3.7.1 Elemen Teks

Judul, *head*, *heading*, maupun *headline* merupakan elemen yang biasa mengawali artikel dengan beberapa kata singkat. Dengan penulisan yang berbeda, judul diberikan ukuran yang lebih besar dari tulisan yang lainnya dengan tujuan menarik perhatian pembaca serta menjadi pembaca dengan elemen lainnya. Selain perbedaan ukuran, pemilihan sifat yang tercermin dari pemilihan jenis huruf tersebut harus menarik juga, karena segi estetis dalam judul harus diprioritaskan. Seperti menggunakan tipe huruf yang dekoratif, atau lainnya selama tipe huruf mendukung dengan konten yang akan disajikan. Elemen tulisan dan elemen gambar juga harus menjadi satu kesatuan yang baik agar menjadikan layoutnya seimbang.

Adanya *deck* yang berupa gambaran singkat dari topik yang dibicarakan dalam *bodytext*. Biasa diletakkan diantara judul dan *bodytext*, namun tidak ada ketentuan tersendiri dalam meletakkan *deck*. Fungsi *deck* yaitu sebagai pengantar bagi pembaca sebelum membaca bagian *bodytext*. Untuk membedakan *deck* dengan judul, perancang harus memperhatikan ukuran huruf yang rata-rata lebih kecil dari huruf judul dan tidak lebih kecil dari huruf *bodytext*, tipe huruf yang digunakan harus berbeda dengan tipe huruf judul namun dapat menggunakan jenis huruf yang masih satu keluarga/*family*, serta warna *deck* yang berbeda dari warna judul dan *bodytext*. Keberadaan *deck* menyesuaikan dengan luas area halaman yang tersedia, apabila tidak tersedia area bagi *deck* maka bisa saja ditiadakan. *Deck* banyak disalahartikan sebagai subjudul.

Byline, credit line, writer's credit, bagian dengan berisikan nama penulis yang biasanya juga disertai jabatan atau keterangan singkat lainnya. *Byline* letaknya sebelum *bodytext*, dan juga bisa diletakkan pada akhir naskah.

Bodytext, bodycopy, copy, copytext, adalah isi yang merupakan layout yang paling banyak memberikan informasi mengenai topik bacaan yang disajikan. Keberhasilan suatu *bodytext* ditentukan oleh dukungan dari judul serta *deck*.

Subjudul, subhead, crosshead, memiliki fungsi sebagai pemberi judul untuk segmen-segmen yang berbeda dari judul utama. Biasanya artikel yang cukup panjang dibagi kembali menjadi beberapa bagian atau segmen sesuai dengan topiknya.

Pullquotes, liftouts, yang pada awalnya berupa cuplikan perkataan atau tulisan dari seseorang, namun yang kini telah melalui perluasan arti. Pada suatu karya, *pullquotes* ini memiliki fungsi sebagai penekanan dari sebuah informasi penting. Terkadang *pullquotes* diambil dari beberapa pesan penting didalam *bodytext*.

Caption yang merupakan keterangan singkat menyertai elemen visual dan *inzet*. Keterangan ini biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan memiliki gaya atau tipe huruf yang berbeda dengan *bodytext* dan elemen teks lainnya. Apabila hanya membutuhkan satu keterangan dalam satu elemen visual maka hanya membutuhkan satu keterangan sederhana. Apabila membutuhkan keterangan dengan elemen visual lebih dari satu maka lakukan dengan cara meletakkan masing-masing keterangan secara terpisah dan masing-masing dekat dengan

elemen visualnya, serta keterangan yang dijadikan satu dengan elemen visualnya dapat diberikan penekanan dengan diberikan tanda panah atau angka.

Callouts merupakan keterangan yang ditambahkan elemen garis atau bentuk. *Balloon* merupakan salah satu contoh dari *callouts*.

Kickers, eyebrows, merupakan satu atau beberapa kata pendek yang berada pada bagian atas judul. *Kickers* ini memiliki fungsi sebagai elemen yang mempermudah pembaca untuk menemukan topik yang diinginkan serta sebagai pengingat lokasi saat membaca artikel tersebut. *Kickers* tidak hanya ditandai menggunakan huruf, ada juga yang menggunakan warna dan gambar.

Untuk penanda antarparagraf ada beberapa macam seperti *initial caps* (huruf dengan ukuran besar yang berada pada awal kalimat), *indent* (baris yang menjorok kedalam pada paragraf), *lead line* (beberapa kata pertama paragraf sebagai pembeda), dan spasi antarparagraf (pemberian spasi antara paragraph satu dengan paragraph lainnya). Serta ada pula *header* merupakan area yang berada pada bagian atas kertas. Dan juga *footer* merupakan area yang berada pada bagian sisi bawah kertas.

Running head, running headline, running title, running feet, runners, merupakan judul buku, bab atau topik yang sedang dibaca, nama pengarang, dan informasi lainnya yang terus menerus ada pada setiap halaman dan posisinya pun sama.

Catatan kaki, *footnote*, referensi, sumber/source, berisikan sebuah detail dari informasi dari sebagian tulisan tertentu dalam naskah dan sebagainya. Sesuai dengan namanya catatan kaki berada pada bagian bawah naskah atau pada *footer*.

Nomor halaman ada dengan fungsi memberikan nomor pada setiap halaman agar mempermudah pembaca mengingat lokasi artikel. Dengan adanya nomor halaman, baiknya daftar isi juga dimiliki dalam sebuah naskah. Penomoran halaman tidak selalu menggunakan desain yang biasa, bisa juga dengan variasi sekreatif penulis.

Jump, jump lines, continuation line, merupakan sebuah tulisan singkat guna menginformasikan pembaca bahwa adanya tulisan yang membutuhkan sambungan pada halaman selanjutnya. Biasanya *jumps* bertuliskan “bersambung pada halaman...”, kemudian pada halaman selanjutnya yang berisikan sambungan dari paragraf sebelumnya bertuliskan “sambungan dari halaman 1”.

Signature, mandatories, ini biasa dijumpai pada poster, brosur, dan sebagainya. Posisinya berada pada bagian bawah desain dengan berisikan alamat, nomor telepon, bahkan logo-logo dari penyelenggara atau sponsor apabila berupa poster acara.

Nameplate adalah nama dari surat kabar, majalah, tabloid, maupun koran. Biasanya dibuat dalam ukuran yang besar dan peletakkannya pada bagian atas halaman pada bagian depan halaman (*cover*).

Masthead merupakan area dimana berisikan dari informasi dari penerbitnya seperti nama-nama *staff*, contributor, cara berlangganan, alamat dan logo penerbit, dan lain sebagainya.

3.7.2 Elemen Visual

Elemen visual merupakan segala elemen yang terlihat pada layout selain elemen teks. Elemen visual tidak selalu ada dalam layout, misalnya pada layout

buku telepon atau kamu, dan ada pula layout yang hanya memiliki elemen teks tanpa elemen visual. Elemen visual yang akan dibahas yaitu berupa foto, *artworks*, *infographics*, garis, kotak, *inset*, dan poin.

Adanya elemen foto dalam layout akan membuat desain memiliki kesan yang dapat dipercaya karena memberikan kekuatan terbesar pada media (berita, iklan, dan media lainnya).

Elemen *artworks* ini berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan karya seni lainnya. Adanya *artworks* sebagai pendukung konten pada layout hingga menjadikan desain yang menyajikan informasi yang lebih akurat.

Infographics/informational graphics merupakan data-data hasil *survey* yang disajikan lebih menarik menggunakan grafik (*chart*), table, diagram, bagan, peta, dan bentuk lainnya.

Adanya elemen garis memiliki sifat yang fungsional, diantaranya sebagai pembagi suatu area, penyeimbang berat, serta elemen pengikat desain sebagai satu kesatuan dalam desain (estetis).

Elemen kotak dalam layout berarti bingkai pada teks atau artikel dalam suatu desain. Elemen kotak ini bersifat tambahan atau suplemen dari artikel utama.

Inset merupakan elemen visual berukuran kecil yang berada pada satu bagian dengan elemen visual yang lebih besar. *Inset* memiliki fungsi sebagai pemberi informasi pendukung (penjelas). Biasanya *inset* tergambar dengan gambar-gambar yang seakan memperbesar gambar untuk memperlihatkan detail suatu gambar.

Point, bullets, biasa digunakan untuk menandai setiap baris yang memiliki poin berbeda. Setiap poin biasa ditandai dengan angka, huruf, *bullets*, bahkan *dingbats* (simbol).

3.8 Klasifikasi Tipografi

Adanya klasifikasi pada huruf yaitu dengan tujuan untuk memilih *typeface* yang akan digunakan pada karya desain. Dahulunya untuk membedakan *typeface* dikelompokkan melalui metode yang digunakan seperti mulai dari ciri fisik berupa bentuk huruf, ada tidaknya *serif*, serta berdasarkan alat yang digunakan seperti pena, kuas, dan pahat. Menurut Alexander Lawsonkohl (Rustan 2011: 46), klasifikasi huruf dikelompokkan berdasarkan sejarah dan bentuk hurufnya. Adapun klasifikasi tersebut yaitu berikut penjelasannya:

1. *Black Letter / Old English / Fraktur*

Black letter merupakan tulisan tangan yang populer pada masanya di Jerman (gaya Gothic) dan Irlandia (gaya Celtic). *Black letter* ditulis menggunakan pena yang memiliki ujung lebar, sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang sangat kuat.

Untuk menghemat area kertas atau media yang digunakan, setiap karakternya ditulis dengan saling berdempatan, sehingga hasil keseluruhannya memiliki kesan gelap, berat, dan hitam. Karena hal ini, disebut dengan *typeface black letter*.

2. *Humanist / Venetian*

Huruf dengan gaya *humanist* ini digunakan orang-orang di Italia, gaya ini memiliki banyak *negative space* sehingga berkesan lebih terang dan ringan,

karena hal ini gaya *humanist* juga disebut *White Letter*. Gaya *humanist* ini muncul di tahun 1469, disebut gaya *humanist* karena memiliki goresan lembut dan organis seperti tulisan tangan manusia. Karena gaya *humanist* pertama dibuat di Venesia, Italia, gaya ini juga disebut *venetian*.

3. *Old Style / Old Face / Garalde*

Faktor yang mendukung munculnya gaya baru pada abad 15: *Old Style*, yaitu karena kemahiran dan tingkat akurasi para pembuat huruf semakin lama semakin meningkat. Karakter pada *typeface* ini memiliki bentuk yang presisi, lebih lancip, lebih kontras, serta memiliki kesan yang ringan, karena menjauhi bentuk kaligrafis atau tulisan tangan manusia. Gaya ini mendominasi industri percetakan selama kurang lebihnya 200 tahun.

4. *Transitional*

Pada abad ke-17 muncullah kelompok *typeface* dengan gaya baru yang diciptakan secara ilmiah dan menggunakan prinsip-prinsip matematika, sehingga semakin jauh dari sifat kaligrafis atau tulisan tangan manusia. Gaya ini diciptakan pada sekitaran tahun 1692 oleh Philip Gondjean. Disebut *typeface* Roman du Roi atau *typeface* Raja, karena dibuat berdasarkan perintah Raja Louis XIV. Disebut dengan *typeface* Transitional karena berada diantara *Old Style* dan *Modern*.

5. *Modern*

Disebut dengan *typeface* Modern karena *typeface* ini berada pada akhir abad 17, menuju pada era yang disebut *Modern Age*. Cirinya hamper lepas dengan sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya.

6. *Slab Serif*

Typeface slab serif ini muncul sekitaran abad 19, yang pada awalnya digunakan pada *display type* sebagai penarik perhatian pembaca pada poster iklan dan *flier*. *Typeface* ini juga disebut dengan *Egyptian* karena memiliki bentuk yang berkesan berat dan horizontal, hal ini mirip dengan gaya seni dari arsitektur miliki Mesir kuno.

7. *Sans Serif*

Sans serif yang berarti tanpa *serif* ini muncul pada tahun 1816 sebagai *display type* dan sangat tidak popular hingga memiliki sebutan *Grotesque* (lucu/aneh). Namun, *sans serif* mulai popular di abad 20-an, karena usaha para desainer yang mencari bentuk-bentuk ekspresi baru sebagai penolakan terhadap nilai-nilai lama, yaitu pengkotakkan masyarakat terhadap kelas-kelas tertentu. Gerakan ini disebut dengan *Modern Art Movement*. *Sans serif* dibagi menjadi tiga kelompok yaitu, *Grotesque* yaitu golongan *sans serif* yang muncul sebelum abad 20, *Geometric* yaitu *typeface* yang memiliki bentuk geometris sehingga mengekspresikan masyarakat industry dan mekanis, dan *Humanist* yang memiliki kesan lebih organis disbanding *typeface* lainnya.

8. *Script* dan *Cursive*

Typeface yang bentuknya mirip dengan tulisan tangan, entah memakai alat seperti kuas maupun pena kaligrafi. Perbedaan antara *script* dan *cursive* adalah huruf kecil-kecil milik *script* saling menyambung, sedangkan huruf kecil-kecil milik *cursive* tidak saling menyambung. *Script* maupun *cursive*

diciptakan untuk memadumadankan huruf capital dan huruf kecil, tidak cocok untuk digunakan pada huruf capital semua.

9. *Display / Dekoratif*

Typeface display ini muncul karena adanya kebutuhan dalam dunia periklanan yang muncul pada abad 19. *Display type* didesain dengan ukuran besar disertakan dengan ornament-ornamen yang indah. *Legability* dalam *typeface display* ini tidak terlalu diperhatikan, namun lebih memprioritaskan dari segi keindahan *typeface* tersebut.



Gambar 3.8 Contoh Type Font

Sumber: Website www.dumetschool.com

3.8.1 *Display Type* dan *Text Type*

Display type dan *text type* adalah pengelompokan yang berbeda. *Display type* memiliki fungsi sebagai penarik perhatian pembaca, sedangkan *text type* memiliki fungsi untuk dibaca dengan seksama. Meskipun terlihat memiliki karakter yang sama, apabila *display type* dan *text type* digunakan dengan

kebutuhan yang sama akan memiliki kesan tidak nyaman untuk dibaca. Karena *display type* tidak cocok digunakan untuk kalimat yang panjang (konten), dan *text type* tidak cocok digunakan untuk ukuran yang besar (sebagai *headline*).

3.8.2 Memilih Huruf

Dalam hal memilih huruf ini sama halnya memilih sepatu yang sesuai dengan acara tertentu. Apabila hendak menghadiri acara pesta, maka pertimbangan dalam hal kenyamanan, atasan apa yang sedang dipakai, serta tren pada saat itu, pemilihan sepatu harus dengan tepat. Karena apabila dilihat dari fungsi dan penampilannya, sepatu pesta tidak cocok digunakan untuk mendaki gunung. Hal ini sama seperti penggunaan *typeface*, apabila ada pesan yang harus memberikan kesan tegas, maka *typeface script* tidak cocok digunakan karena memiliki kesan yang melambai.

Dalam pemilihan huruf dapat melihat dari kebutuhan desain, berikut penjelasannya:

1. Tren Huruf

Seiring dengan kebutuhan zaman, sebuah tren juga terlahir dalam tipografi. Memanfaatkan konsep yang ada pada desain, maka *typeface* yang digunakan juga dapat sesuai dengan tren yang ada pada konsep tersebut. Karena, sebaiknya memunculkan fenomena-fenomena yang hadir pada zaman tersebut dengan menampilkan karakteristik huruf yang mewakili visual dari masa tersebut dapat menarik perhatian pembaca.

2. *Custom Typeface*

Custom typeface adalah huruf-huruf yang didesain khusus oleh desain grafis untuk kebutuhan-kebutuhan tertentu.

3. Efek Khusus dalam Desain Huruf

Efek khusus dalam huruf ini digunakan untuk memberikan penguatan pada rancangan agar desain terlihat lebih hidup dan menambah nilai dramatic dari sebuah pesan. Efek yang dibuat tidak sembarangan melainkan sesuai dengan konsep yang ditentukan.

4. *Flat Design*

Flat design dalam website pindexain.com merupakan tren desain kekinian yang malah melawan berbagai teknik desain tiruan yang realistis. *Flat design* ini mendukung kesederhanaan, estetika klasik digital. *Flat design* merupakan desain bersih yang menekankan tanpa adanya bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, memiliki warna yang cerah, serta hanya ilustrasi dua dimensi. Dalam *flat design* jika ada sebuah aspek yang tidak menunjukkan adanya fungsi, maka hal tersebut adalah gangguan untuk pengalaman pengguna atau dipandang sebagai kekacauan yang tidak dibutuhkan dalam desain.

Meskipun memiliki gaya yang minimalis atau sederhana, tidak dapat disebut dengan desain yang membosankan juga. Karena adanya unsur warna yang mencolok menjadikan setiap objek berkesan muncul seperti tombol, hingga menarik perhatian dan memandu mata pengguna agar lebih mudah.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Perancangan Kemasan yang dilaksanakan di PT.Aisia Baru Packaging. Dan di tujuhan kepada Depot Restu Ibu Sebelum proses perancangan desain kemasan depot restu ibu kami menanyakan terlebih dahulu kepada client untuk penentuan konsep serta sketsa, yang akan digunakan untuk penentuan desain. Setelah menemukan penentuan desain, lalu mengikuti bentuk dari penentuan desain yang di temukan tersebut. Hingga pada proses implementasi media yang akan digunakan dalam bentukan kemasan box flat desain.

4.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan guna mendapatkan hasil karya yang sesuai dengan permintaan client tersebut. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara *client brief*.

4.2.1 Client Brief

Client Brief ini akan sangat membantu proses pengerjaan karya sebagai pedoman penulis untuk mendapatkan ide atau rancangan yang sesuai dengan keinginan client. Data-data yang didapat melalui *brief* ini bisa berupa tulisan maupun lisan yang kemudian akan diterapkan pada desain. *Client Brief* yang didapatkan yaitu dapat dari, *senior creative designer* Asia Baru Packaging dan juga client.

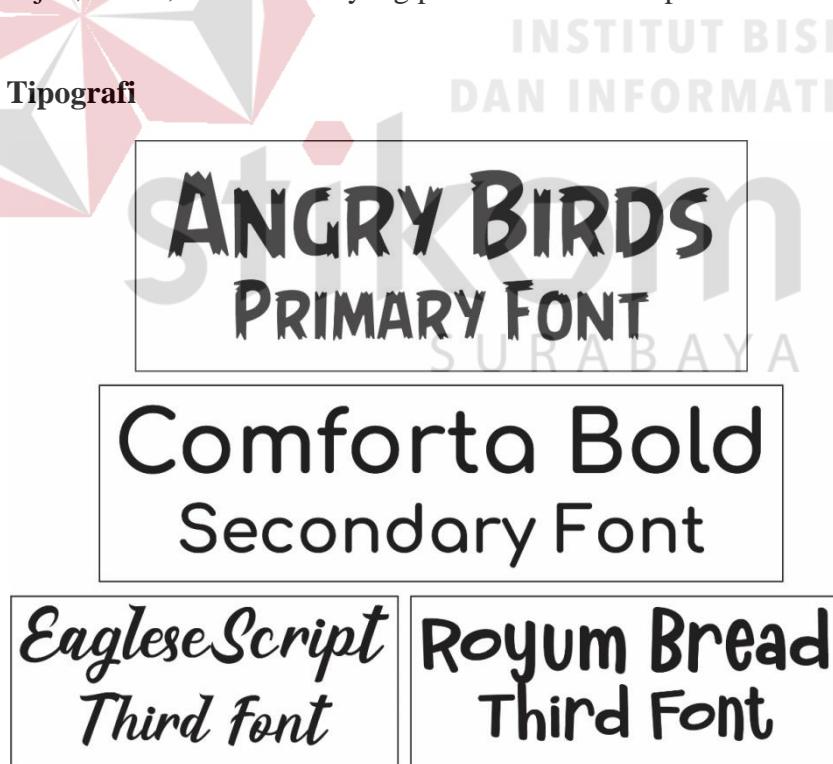
4.3 Perancangan Karya

Setelah mengumpulkan data-data atau informasi melalui *client brief*, maka yang dilakukan dari data tersebut akan didapatkan sebuah konsep yang dapat digunakan untuk merancang desain kemasan box makanan milik Depot Restu Ibu.

4.3.1 Layout

Layout yang digunakan penulis akan mengikuti ketentuan brief yang telah di tentukan dan disetujui oleh senior graphic designer. Namun, ada beberapa bagian yang penulis harus rancang dengan ide kreatif penulis sendiri seperti, bagian objek, benda, atau hal lain yang perlu ditambahkan pada box kemasan.

4.3.2 Tipografi

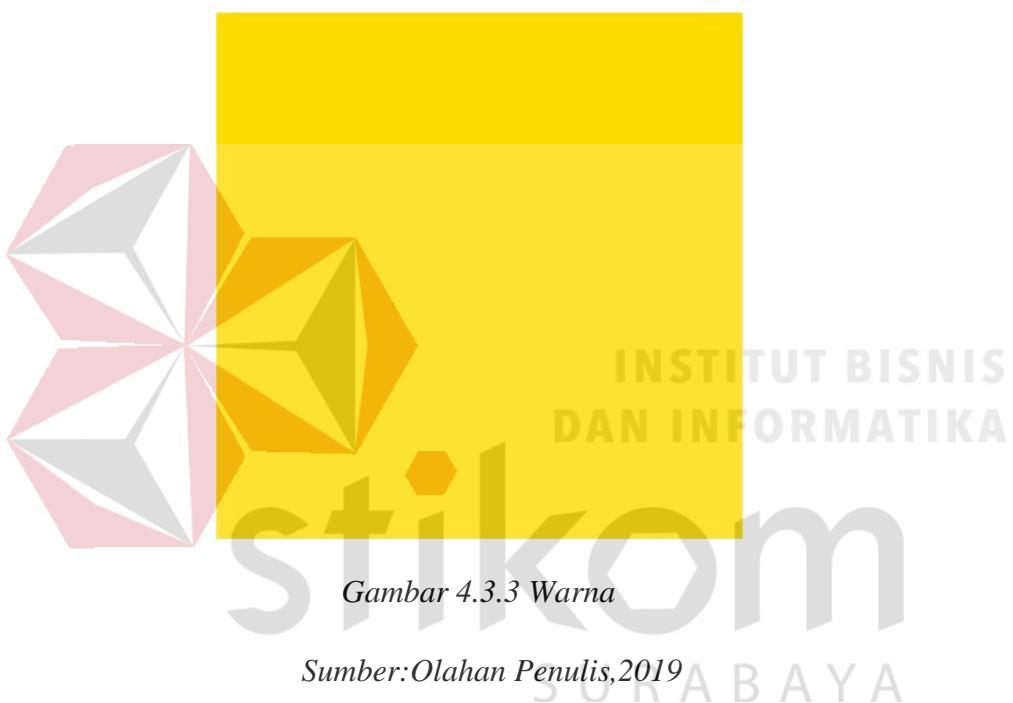


Gambar 4.3.2 Tipografi

Sumber: Olahan Penulis. 2019

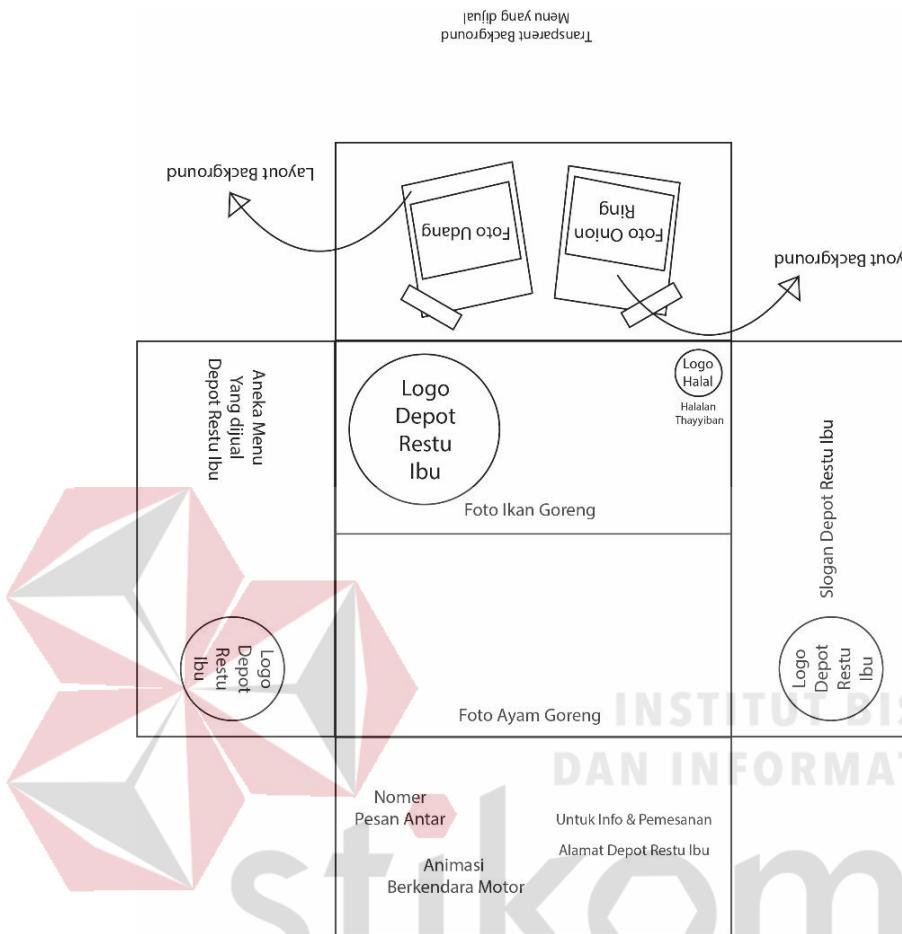
Sedangkan untuk tipografinya sendiri terdiri dari ANGRY BIRDS Primary Font atau font utama. Sedangkan untuk Comforta Bold menjadi Secondary Font atau font kedua. Sedangkan untuk Eaglese Script, dan Royum Bread menjadi Third Font atau font yang ketiga.

4.3.3 Warna



Untuk warna sendiri desain kemasan ini hanya menggunakan 1 warna saja yaitu warna kuning sesuai warna permintaan client dan di terapkan pada kemasan tersebut, warna kuning yang sangat menarik, warna ini sendiri memiliki filosofi keceriaan dan kenyamanan.

4.3.4 Sketch Desain Terpilih



Gambar 4.3.4 Sketch Desain

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Gambar sketch diatas merupakan sketch desain kemasan terpilih di bagian depan kemasan terdapat 2 foto ayam dan ikan goreng, logo depot restu ibu dan logo halal. Bagian atas kemasan terdapat 2 foto onion ring dan udang goreng yang diberi layout. Bagian samping kiri kemasan terdapat teks aneka menu yang dijual dan logo depot restu ibu. Bagian samping kanan terdapat logo dan slogan depot restu ibu. Bagian bawah kemasan terdapat nomer telpon untuk pesan antar dan alamat depot restu ibu. Sketch diatas terinspirasi dan di dapatkan dari brief yang diberikan oleh perusahaan yaitu simple dan modern.

4.3.5 Digital Desain Terpilih



Gambar 4.3.5 Digital Desain

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Digital desain terpilih diatas telah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh perusahaan dan juga telah memenuhi kriteria yang telah di tentukan di awal dengan brief, dan juga sketch sebelumnya. Digital desain diatas begitu menarik dengan komposisi warna dan layout yang telah sesuai.

4.3.6 Implementasi Media



Gambar 4.3.6 Implementasi Media

Sumber: Olahan Penulis, 2019

Implementasi media diatas merupakan hasil dari bentuk 3D Digital Desain box kemasan Depot Restu Ibu dimana bentuk kemasan diatas seperti bentuk aslinya. Terlihat begitu menarik untuk mengemas makanan di Depot Restu Ibu guna meningkatkan penjualan dari Depot Restu Ibu sendiri.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menjalani kerja praktik selama sebulan ini dapat disimpulkan untuk mengerjakan desain kemasan untuk Depot Restu Ibu akan berproses dengan cepat apabila dilakukan sesuai dengan tahapannya, yaitu dimulai dari *client brief*, membuat sketch desain dan menerapkannya dalam bentuk digital. Terdapat perbedaan antara dunia kerja dengan dunia perkuliahan, karena kita semua yang bergeliat dengan dunia desain harus selalu mengikuti sistem dan aturan yang telah ditetapkan oleh perusahaan tersebut.

5.2 Saran

Saya sebagai penulis berharap, saya memahami laporan ini masih jauh dari kata sempurna namun laporan ini telah dibuat secara maksimal dan dapat mencakup segala aspek. Namun untuk itu saya sebagai penulis berharap kritik dan saran yang membangun dan membantu agar saya dapat mengembangkannya lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Irawan, Bambang, dan Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain untuk Arsitektur, Interior-Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri, dan Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Griya Kreasi.

Marianne Rosner Klimchuk, & Sandra A. Krasovec. 2007. *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga.

Rustan, Surianto. 2017. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Saladin, Djaslim. 2003. *Manajemen Pemasaran (Analisis, Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pengendalian)*. Bandung: Linda Karya.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sipahelut, Atisah, dan Petrussumadi. 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sumber Internet

<https://www.freepik.com> (Diakses pada tanggal 1 Juni 2019).

<https://www.dumetschool.com> (Diakses pada tanggal 1 Juni 2019).