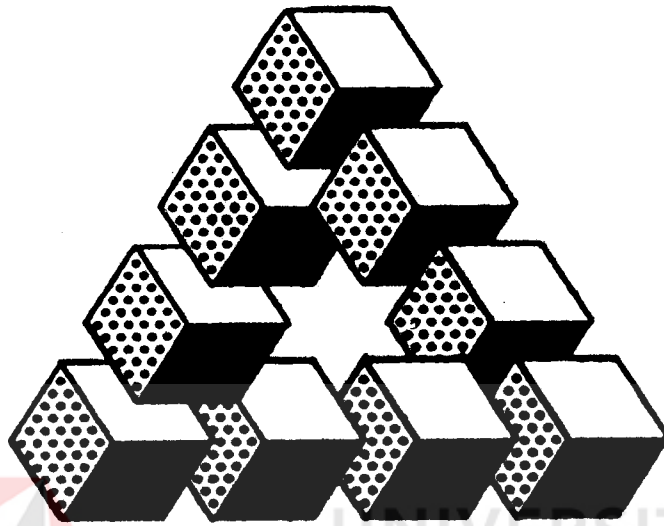


DESAIN KEMASAN MOBIL MAINAN JAGUAR F-424



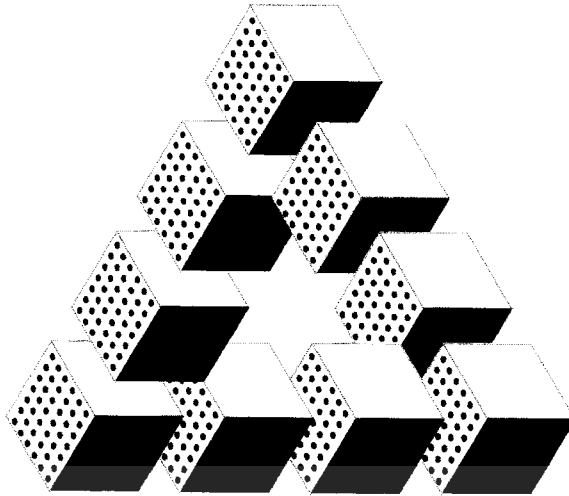
STIKOM

Oleh :

Nama : FAZA WAMUDA
NIM : 00190130003
Program : DI (Diploma Satu)
Program Studi : Komputer Grafik

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
PROGRAM EKSTENSION
2001**

DESAIN KEMASAN MOBIL MAINAN
JAGUAR F-424



STIKOM

Dinamika

Oleh :

Nama : FAZA WAHMUDA
NIM : 00190130003
Program : DI (Diploma Satu)
Program Studi : Komputer Grafik

SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
PROGRAM EKSTENSION
2001

**DESAIN KEMASAN MOBIL MAINAN
JAGUAR F-424**

Diajukan kepada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Diploma Satu Komputer Grafik



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : FAZA WAHMUDA
NIM : 00190130003
Program : DI (Diploma Satu)
Program Studi : Komputer Grafik

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
PROGRAM EKSTENSION**

2001

DESAIN KEMASAN MOBIL MAINAN JAGUAR F-424

Proyek Desain Grafis oleh Faza Wahmuda ini
telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, 03 Agustus 2001

Mengetahui,

Menyetujui,



Drs. Angok Supriyanto, MMT.
Kabag. Program Ekstension

Ranang A. Sugihartono, SPd. MSn.
Dosen Pembimbing

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang dilimpahkan kepada Penulis selama ini, sehingga dapat menyelesaikan laporan Proyek Desain yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Program Diploma Satu Komputer Grafik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer (STIKOM) Surabaya.

Tercapainya penyusunan buku laporan Proyek Desain ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan dari beberapa pihak, untuk itu Penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang telah sudi memberikan tenaga dan pikirannya. Terima kasih serta penghargaan Penulis persembahkan kepada :

1. Ketua STIKOM Surabaya
2. Kabag. Program Ekstension, Drs. Antok Supriyanto, MMT.
3. Bapak Ranang A. Sugihartono, SPd. MSn. selaku dosen pembimbing yang bersedia untuk meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam pembuatan Proyek Desain ini.
4. Bapak Hardman B, SPd selaku dosen wali yang bersedia untuk membantu memecahkan segala masalah yang berkaitan dengan buku laporan Proyek Desain ini.

5. Seluruh dosen pengajar serta kakak co-ass yang memberikan ilmu dari awal sampai akhir masa studi di program D1 Komputer Grafik STIKOM Surabaya.
6. Bapak-Ibu yang selama ini membiayai serta mendorong Penulis untuk belajar di STIKOM Surabaya.
7. Teman-teman seperjuangan, yang selama ini ikut membantu memberikan suatu ide dalam pembuatan maupun segala hal yang Penulis perlukan.
8. Seluruh teman-teman Grafik '00 yang selalu membantu dalam segala hal menyangkut pembuatan buku laporan ini.
9. Semua pihak yang telah sudi membantu dalam buku laporan ini yang terlalu banyak untuk disebutkan satu- persatu.

Dalam penyusunan buku laporan Proyek Desain ini, Penulis mengakui adanya kekurangan. Untuk itu Penulis mengharapkan saran serta kritik dari para pembaca agar Penulis jadikan suatu pelajaran, sehingga buku laporan ini dapat bagi semua pembaca.

Surabaya, 03 Agustus 2001

Penulis

ABSTRAKSI

Wahmuda, Faza. 2001. Desain Kemasan Mobil Mainan Jaguar F-424.
Proyek Desain Grafis. Program Diploma Satu Komputer Grafik
STIKOM Surabaya. Dosen Pembimbing Ranang A. Sugihartono, SPd.
MSn.

Kata kunci : Desain Kemasan, Jaguar F-424

Di jaman era millenium ini dunia otomotif berkembang secara cepat. Perubahan dunia otomotif yang mencolok, memberikan ide suatu perusahaan untuk mendesain mobil mainan yang modelnya meniru mobil sesungguhnya. Dan yang lebih penting lagi, mobil mainan ini diperuntukkan untuk konsumen yang memiliki hoby koleksi mobil mainan dan konsumen yang gemar dengan mobil balap. Mobil mainan tersebut dikemas dengan kemasan yang menarik, mengingat persaingan perusahaan lain yang lebih ketat.

Pada saat ini kemasan sangatlah penting. Karena tanpa kemasan, produk mobil mainan ini akan cepat rusak dan yang paling penting lagi kemasan juga salah satu tujuan untuk menarik minat konsumen. Konsumen akan tertarik apabila desain kemasan mobil mainan ini mempunyai corak warna dan penataan bentuk yang tepat.

Tujuan tentang Proyek Desain ini adalah memperkenalkan pada konsumen khususnya yang memiliki hoby balap mobil maupun koleksi mobil mainan. Dan juga anak-anak yang gemar mainan mobil.

Setelah melakukan pembahasan serta penelitian dari segala segi dan uraian yang telah Penulis hadirkan mengenai desain kemasan produk mobil mainan terutama pembahasan serta penelitian tentang identifikasi masalah dan ruang lingkup serta tujuan maupun penjelasan langkah kerja. Harapan Penulis yaitu ingin bersaing dengan perusahaan lainya dalam mengemas mobil mainan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Peralatan Yang Dibutuhkan.....	3
1.4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	3
1.4.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	3
1.5 Metodologi.....	4
1.6 Skema Desain.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Pendukung.....	6
2.2 <i>Hardware</i> Pendukung.....	7
2.3 <i>Software</i> Pendukung.....	7
BAB III PEMECAHAN MASALAH	9
3.1 Perancangan.....	9
3.1.1 Rancangan Kemasan Dalam.....	9
3.1.2 Rancangan Kemasan Luar.....	16
3.1.3 Rancangan Label Produk.....	23
3.2 Implementasi.....	25
3.2.1 Kemasan Dalam.....	25
3.2.2 Kemasan Luar.....	33
3.2.3 Label Produk.....	36
BAB IV PENUTUP	38
4.1 Kesimpulan.....	38
4.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR GAMBAR

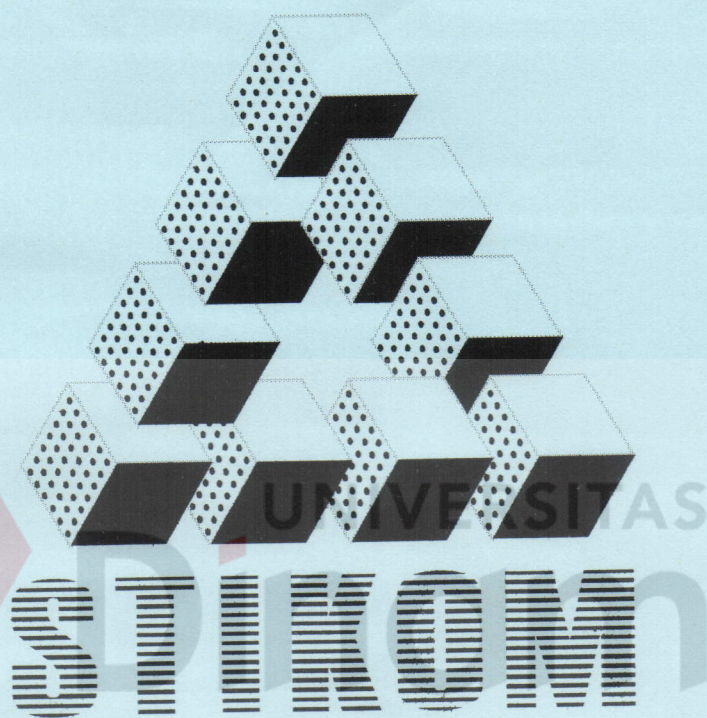
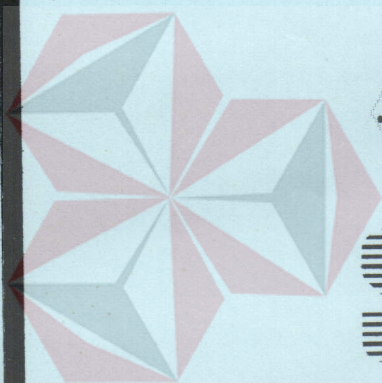
	Halaman
Gambar 1. Sketsa Rancangan Ukuran Kemasan Dalam.....	10
Gambar 2. Sketsa Rancangan Logo Produk.....	11
Gambar 3. Sketsa Rancangan Cara Pemakaian Produk	12
Gambar 4. Sketsa Rancangan Simbol Daur Ulang.....	13
Gambar 5. Sketsa Rancangan Simbol Umur	13
Gambar 6. Sketsa Rancangan Simbol Peringatan.....	14
Gambar 7. Sketsa Rancangan Layout Kemasan Dalam.....	15
Gambar 8. Sketsa Rancangan Bentuk Kemasan Dalam	16
Gambar 9. Sketsa Rancangan Ukuran Kemasan Luar	18
Gambar 10. Sketsa Simbol Isi Kemasan Luar	19
Gambar 11. Sketsa Simbol Panah Kemasan Luar	20
Gambar 12. Sketsa Simbol Payung Kemasan Luar	20
Gambar 13. Sketsa Simbol Gelas Kemasan Luar	21
Gambar 14. Sketsa Rancangan Layout Kemasan Luar	22
Gambar 15. Sketsa Rancangan Bentuk Kemasan Luar	23
Gambar 16. Sketsa Rancangan Label Produk.....	24
Gambar 17. Hasil Pemotretan Dengan Kamera Digital.....	26
Gambar 18. Hasil Rancangan Sisi Depan Atas Kemasan Dalam	27
Gambar 19. Hasil Rancangan Sisi Depan Bawah Kemasan Dalam	27
Gambar 20. Hasil Rancangan Sisi Atas Kemasan Dalam	28
Gambar 21. Hasil Rancangan Sisi Bawah Kemasan Dalam.....	28
Gambar 22. Hasil Rancangan Sisi Samping Kemasan Dalam.....	29
Gambar 23. Hasil Rancangan Sisi Belakang Kemasan Dalam.....	30

Gambar 24. Hasil Rancangan Kemasan Dalam.....	32
Gambar 25. Hasil Rancangan Sisi Depan Belakang Kemasan Luar.....	34
Gambar 26. Hasil Rancangan Sisi Samping Kemasan Luar.....	34
Gambar 27. Hasil Rancangan Kemasan Luar.....	35
Gambar 28. Hasil Rancangan Label Produk.....	37



UNIVERSITAS
Dinamika





STIKOMnika

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman era millenium ini dunia otomotif berkembang secara cepat. Perubahan dunia otomotif yang mencolok, memberikan ide suatu perusahaan untuk mendesain mobil mainan yang modelnya meniru mobil sesungguhnya. Dan yang lebih penting lagi, mobil mainan ini diperuntukkan untuk konsumen yang memiliki hoby koleksi mobil mainan dan konsumen yang gemar dengan mobil balap. Mobil mainan tersebut dikemas dengan kemasan yang menarik, mengingat persaingan perusahaan lain yang lebih ketat.

Tujuan dalam mendesain kemasan mobil mainan ini, Penulis ingin memperkenalkan pada konsumen khususnya yang memiliki hoby balap mobil maupun koleksi mobil mainan. Dan juga anak-anak yang gemar mainan mobil. Harapan penulis yaitu ingin bersaing dengan perusahaan-perusahaan yang membuat produk mobil mainan yang sama kualitasnya dalam mengemas mobil mainan.

1.2 Permasalahan

Banyak sekali perusahaan mainan yang kurang memperhatikan dan kurang memahami betapa pentingnya suatu kemasan produk yang dapat dilihat dari segi:

- a. Penempatan gambar dan tulisan yang tidak harmonis.
- b. Pengolahan warna yang kurang serasi.
- c. Petunjuk penggunaan yang kurang jelas.
- d. Bentuk kemasan yang kurang efisien.
- e. Bentuk kemasan yang kurang memikat.

Hal itu menyebabkan konsumen yang kurang minat untuk membeli produk tersebut.

Oleh karena itu Penulis dituntut untuk:

- a. Bagaimana menempatkan gambar dan tulisan agar tampil harmonis?
- b. Bagaimana mengolah warna agar tampak menarik?
- c. Bagaimana penjelasan tentang cara penggunaan yang komunikatif?
- d. Bagaimana membuat bentuk kemasan agar lebih efisien?
- e. Bagaimana membuat kemasan tampil memikat?

1.3 Tujuan

Tujuan dalam mendesain kemasan mobil mainan ini, Penulis ingin memperkenalkan pada konsumen khususnya yang memiliki hoby balap mobil maupun koleksi mobil mainan. Dan juga anak-anak yang gemar mainan mobil. Harapan penulis yaitu ingin bersaing dengan perusahaan lain dalam mengemas mobil mainan.

Banyak sekali perusahaan mainan yang kurang memperhatikan dan kurang memahami betapa pentingnya suatu kemasan produk. Hal itu menyebabkan

konsumen yang kurang minat untuk membeli produk tersebut. Oleh karena itu Penulis berusaha membuat desain kemasan yang lebih menarik .

1.4 Peralatan yang dibutuhkan

Penulis menggunakan Kamera Digital *Canon A-50 Power Shoot* untuk memotret produk yang akan dikemas. Penulis juga menggunakan dua perangkat komputer, yaitu:

1.4.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Untuk keperluan Proyek Desain ini, Penulis menggunakan komputer jenis *Pentium 233 Mmx*, dengan kapasitas *memory SD RAM 32 Mega Byte*, *monitor* jenis *VGA*. Untuk mencetak hasil akhir digunakan *printer jenis Buble Jet Canon 1000 SP* dengan tinta berwarna.

1.4.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam mendesain kemasan, digunakan beberapa software, antara lain:

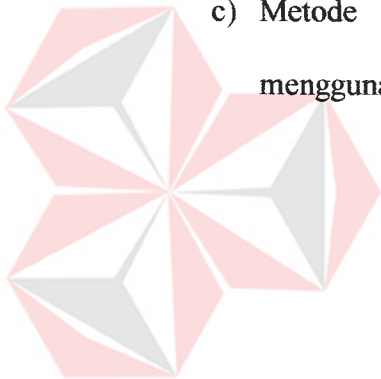
- a. Adobe Photoshop 6.0
- b. Coreldraw 10
- c. ACDsee



1.5 Metodologi

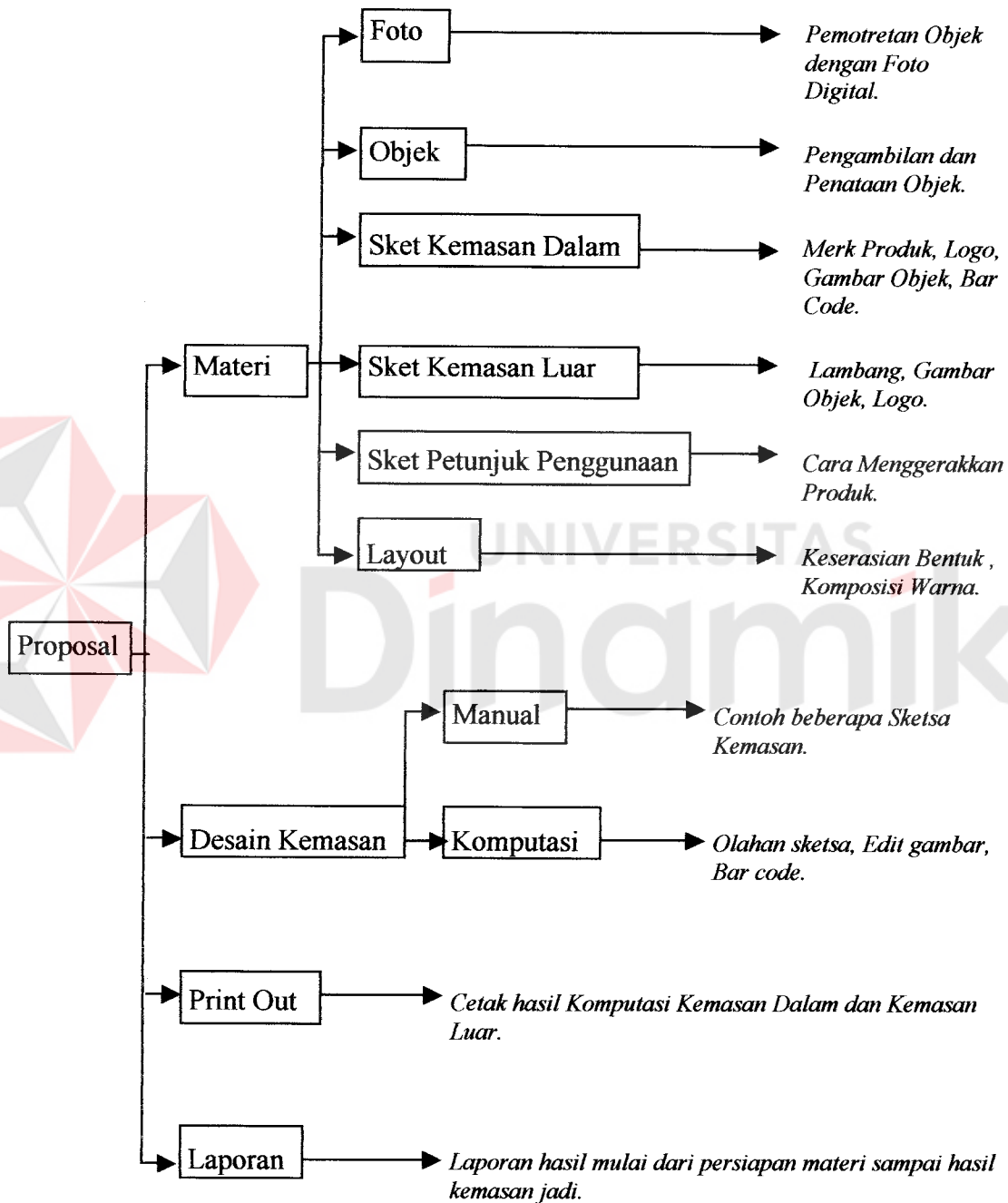
Dalam pembuatan Proyek Desain yang akan Penulis sajikan ini menggunakan beberapa metode yang telah dipelajari baik yang didapat dari perkuliahan maupun dari luar, antara lain:

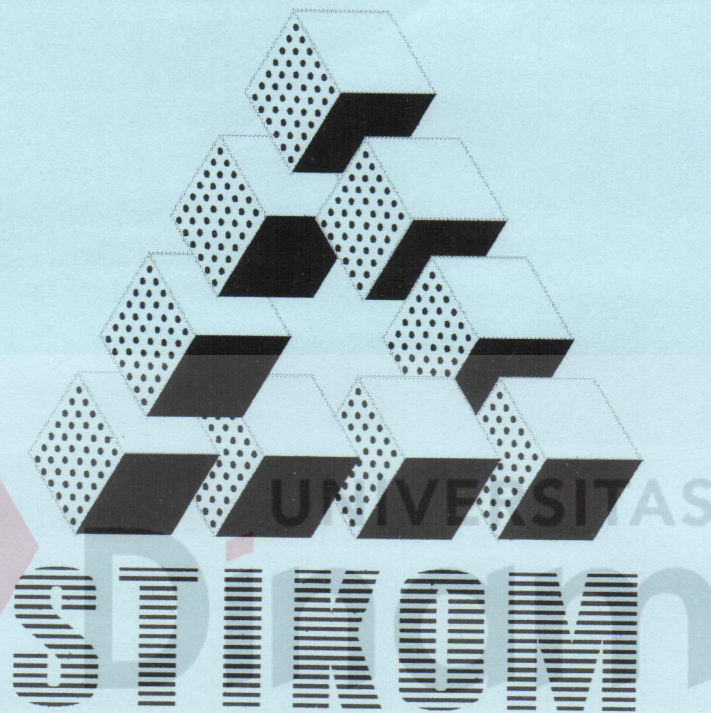
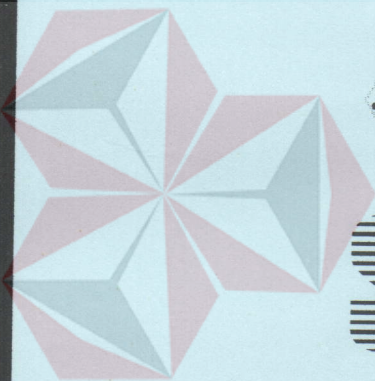
- a) Studi Observasi, yaitu Penulis membandingkan kemasan yang sudah ada dan mencari kekurangan atau kelebihan dari kemasan tersebut.
- b) Metode Rancangan, yaitu Penulis terlebih dahulu merancang bentuk kemasan yang dibuat dalam bentuk sket.
- c) Metode Komputasi, yaitu setelah membuat sket gambar, Penulis menggunakan komputer untuk mengolah kembali desain tersebut.



UNIVERSITAS
Dinamika

1.6 Skema Desain





BAB II

LANDASAN TEORI



BAB II

LANDASAN TEORI

Pada prinsipnya saat ini ada beberapa hal atau masalah yang menjadi syarat suatu desain agar dapat diterima dan diminati oleh konsumen. Landasan dari teori kami diantaranya adalah sebagai berikut :

2.1 Teori Pendukung

Pada saat ini kemasan sangatlah penting. Karena tanpa kemasan, produk mobil mainan ini akan cepat rusak dan yang paling penting lagi kemasan juga salah satu tujuan untuk menarik minat konsumen. Konsumen akan tertarik apabila desain kemasan mobil mainan ini mempunyai corak warna dan penataan bentuk yang tepat.

Karena produk ini mempunyai sasaran pada konsumen dengan usia 3–12 tahun, maka kemasan ini didesain dengan warna-warna yang cerah dan kontras. Dan untuk tipografinya memiliki sifat eksklusif, karena produk mobil mainan ini termasuk mobil mewah dan juga memiliki kecepatan yang tinggi. Sedangkan untuk fotografinya produk ini yang paling ditonjolkan adalah bentuk dan corak warna mobil mainan tersebut, maka untuk image produk tersebut kami tampilkan dengan detail.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu ketelitian dalam pembuatan desain kemasan tersebut karena sangat berpengaruh bagi konsumen dengan usia 3-12

tahun. Karena Konsumen pada usia tersebut masih belum mengerti banyak bahasa yang kita gunakan sehingga informasi lebih banyak berupa simbol dan gambar.

2.2 Hardware Pendukung

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan oleh kami berupa:

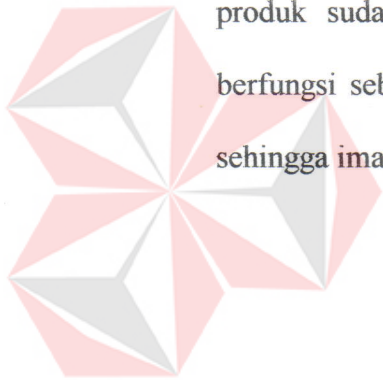
- a. Menggunakan *kamera digital Canon A-50 Power Shoot* untuk memotret produk yang akan dijadikan contoh gambar produk pada kemasan tersebut. Kamera ini tidak memakai klise atau film melainkan memakai kartu yang hasilnya hanya dapat dilihat melalui komputer. Dengan teknik-teknik yang telah diajarkan oleh dosen sebagai pedoman pemotretan.
- b. Menggunakan *printer Buble Jet Canon 1000SP* sebagai alat untuk mencetak hasil desain kemasan luar dan dalam.
- c. Jenis komputer *Pentium 233 Mmx*, dengan kapasitas memory *SD RAM 32 Mega Byte*, monitor jenis *VGA*.

2.3 Software Pendukung

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan:

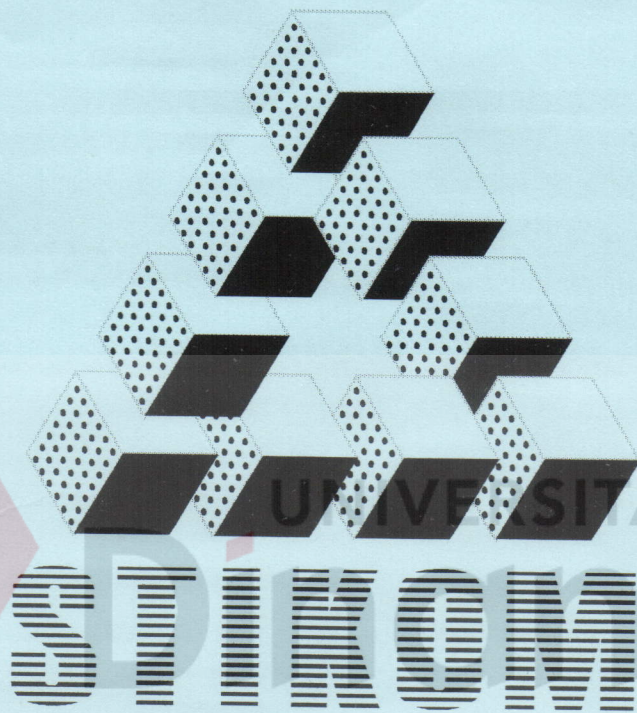
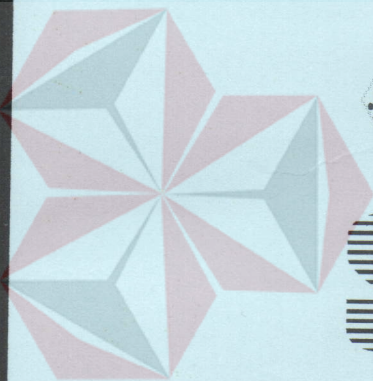
- a. Menggunakan program *Adobe Photoshop 6.0* untuk mengedit/ mengolah desain agar menjadi suatu *image* baru. *Software* ini merupakan *software pixel* yang berfungsi sebagai alat memanipulasi gambar atau *image* dengan sangat detail. Umumnya digunakan untuk medesain cover majalah, background kertas dan juga bagian dari kemasan.

- b. Menggunakan program *Coreldraw* 10 untuk membentuk gambar dan juga untuk menyusun/ menata *image Photoshop* agar menjadi sebuah desain kemasan produk. Dan juga untuk membuat gambar sebagai informasi cara pemakaian produk. *Software* ini merupakan *software vektor* yang kegunaannya untuk membuat bentuk atau membuat *layout*. Umumnya *software* ini digunakan untuk membuat logo, sketsa dan denah ruang atau tempat.
- c. Sedangkan program *ACDsee* untuk melihat dan mengoreksi bentuk kemasan produk sudah tepat ukuran dan resolusinya atau belum. *Software* ini berfungsi sebagai alat untuk melihat file yang berupa *image* atau gambar sehingga *image* tersebut dapat dilihat secara langsung.



UNIVERSITAS
Dinamika





BAB III

PERMECAHAN MASALAH

BAB III

PEMECAHAN MASALAH

3.1 Perancangan

Dalam perancangan desain kemasan ini, langkah pertama kami membuat suatu sketsa desain kemasan yang meliputi sketsa kemasan dalam dan sketsa kemasan luar dengan menentukan ukuran yang tepat agar desain tersebut dapat proporsi apabila dilipat menjadi sebuah kemasan. Maka dari pada itu dibutuhkan ketelitian dalam merancang kemasan tersebut.

3.1.1 Rancangan Kemasan Dalam

Pembuatan sketsa kemasan dalam ini merupakan rancangan/ gambaran tentang desain kemasan yang akan dibuat. Kemasan ini selain berfungsi melindungi produk, juga berfungsi sebagai tempat untuk menarik perhatian dan juga minat konsumen. Kemasan ini juga berfungsi sebagai tempat untuk melindungi produk dari panas cahaya matahari. Dan yang paling penting kemasan ini berfungsi untuk menunjukkan identitas produk. Pertama-tama yang dilakukan adalah membuat sketsa kemasan dalam produk. Dengan ukuran panjang 16,5 cm, lebar 6 cm dan tinggi 7,5 cm. Konsep fisik bentuk kemasan ini berbentuk balok dan pada sisi belakang terdapat tempat gantungan kemasan. Media kertasnya menggunakan kertas

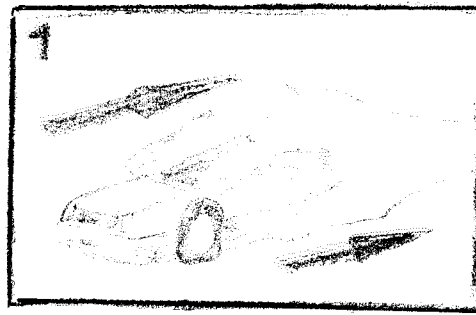
Langkah kedua yaitu, membuat sketsa bentuk gambar atau *layout* kemasan dalam produk yang terdiri dari berbagai macam gambar dan informasi produk yang diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Image* produk berupa foto mobil produk hasil dari pemotretan dengan kamera digital canon A-50 Power Shoot.
- b. Logo produk yang ada di sebelah *image* produk berfungsi agar konsumen dapat mengetahui merk dari produk tersebut.



Gambar 2. Sketsa Rancangan Logo Produk

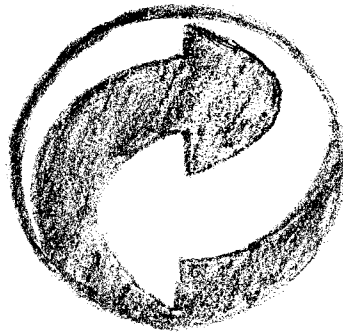
- c. Warna *background* gradasi merah ke kuning. Warna tersebut dipilih karena konsumen usia 3-12 tahun lebih suka warna-warna yang norak, mencolok dan juga ramai.
- d. Informasi cara pemakaian yang berbentuk gambar tangan seseorang yang sedang menjalankan produk dan teks sebagai penjelas dari gambar tersebut.



Gambar 3. Sketsa Cara Pemakaian Produk

- e. Teks *Champion Racer* yang memiliki tujuan agar konsumen tahu tentang spesifikasi produk Jaguar.
- f. Simbol produk yang menjelaskan tentang suatu peringatan keras.

- Simbol Daur Ulang



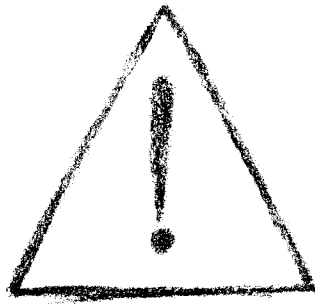
Gambar 4. Sketsa Simbol Daur Ulang

- Simbol Umur



Gambar 5. Sketsa Rancangan Simbol Umur

- Simbol Peringatan

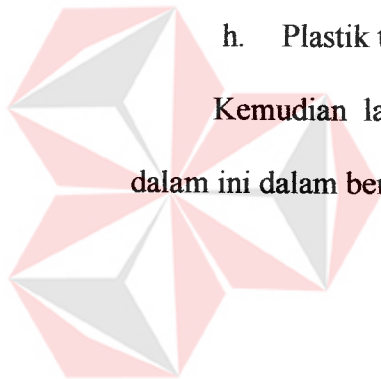


Gambar 6. Sketsa Rancangan Simbol Peringatan

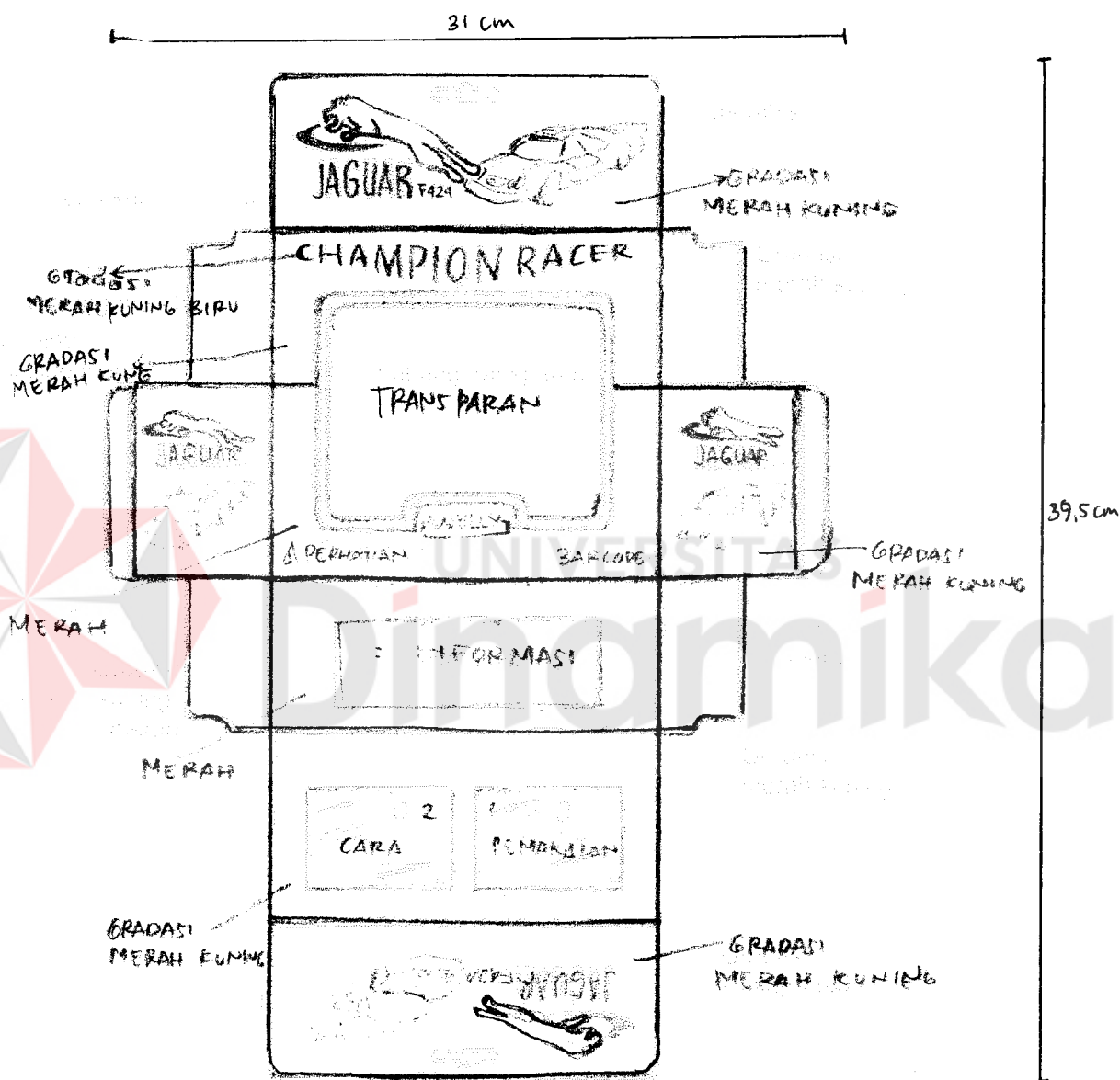
g. *Barcode* produk.

h. Plastik transparan sebagai tempat untuk melihat isi kemasan tersebut.

Kemudian langkah selanjutnya adalah merancang sketsa layout kemasan dalam ini dalam bentuk gambar seperti pada gambar di bawah ini:

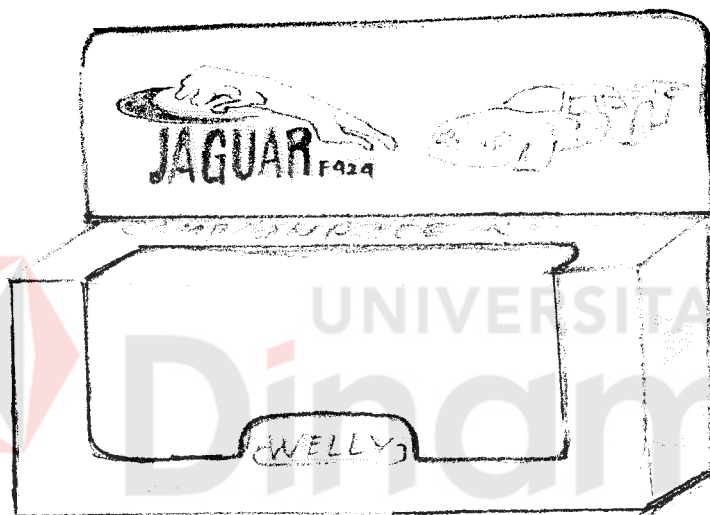


UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 7. Sketsa Rancangan *Layout* Kemasan Dalam

Setelah Sketsa Rancangan Kemasan Dalam selesai, langkah selanjutnya yaitu mencoba melipatnya menjadi kemasan dalam yang sesuai dengan ukuran kemasan tersebut. Sehingga apabila kemasan dalam tersebut telah terbentuk, maka bentuk kemasan dalam akan terlihat seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 8. Sketsa Rancangan Bentuk Kemasan Dalam

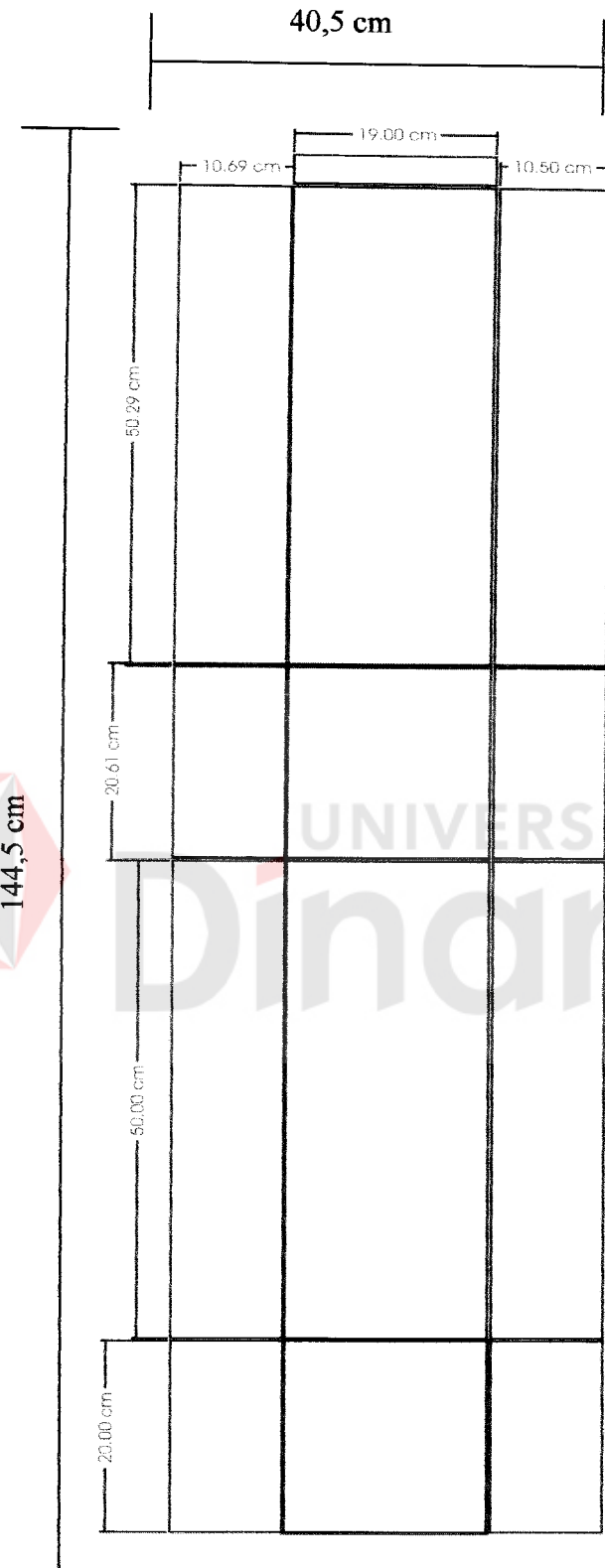
3.1.2 Rancangan Kemasan Luar

Pembuatan kemasan luar ini berfungsi sebagai alat untuk memudahkan pendistribusian dan juga untuk lebih mudahnya menghitung jumlah produk. Kemasan ini selain memudahkan pendistribusian, kemasan ini berfungsi melindungi produk, juga berfungsi sebagai tempat untuk menarik perhatian dan juga

minat konsumen. Kemasan ini juga berfungsi sebagai tempat untuk melindungi produk dari panas cahaya matahari. Dan yang paling penting kemasan ini berfungsi untuk menunjukkan identitas produk. Pembuatan rancangan kemasan luar ini merupakan rancangan kemasan yang paling luar atau kemasan yang isinya terdiri dari 18 (delapan belas) buah kemasan dalam. Dengan posisi tidur dua susun. Konsep fisik bentuk kemasan ini berbentuk balok memanjang. Dengan media kertasnya *Art Paper* dengan ketebalan 1,5 mm. Kemasan ini dicetak dengan teknik cetak offset atau cetak datar. Kemasan luar ini memiliki ukuran 50 x 10.5 x 20 cm seperti pada gambar sketsa di bawah ini:



UNIVERSITAS
Dinamika

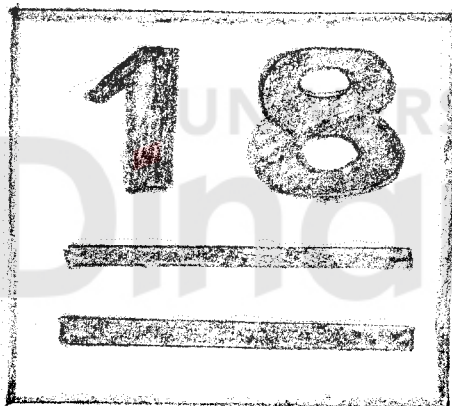


Gambar 9. Sketsa Rancangan Ukuran Kemasan Luar

Kemudian langkah selanjutnya adalah merancang sketsa bentuk atau *layout* kemasan luar produk. *Layout* kemasan luar ini terdiri dari:

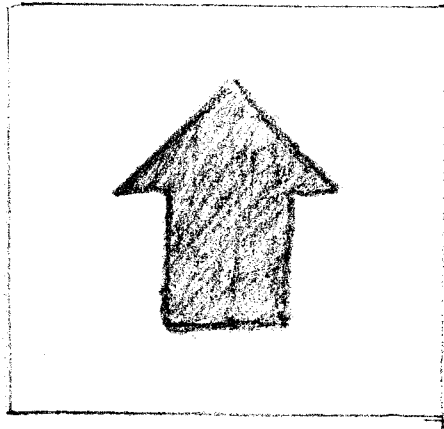
- a. Logo produk sebagai petunjuk identitas produk.
- b. Teks slogan produk *The Art of Performance*.
- c. Dengan *background* teks gradasi merah ke kuning.
- d. Simbol sebagai informasi kemasan.

- Simbol isi dan posisi kemasan luar



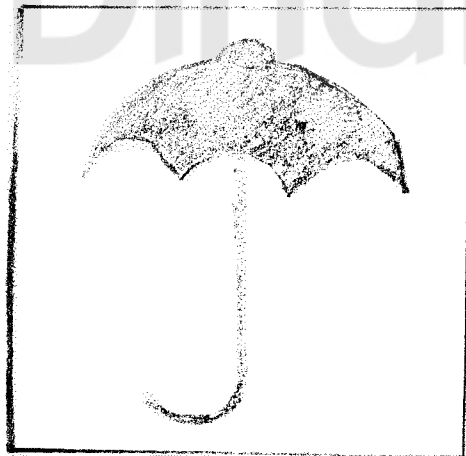
Gambar 10. Sketsa Simbol Isi Kemasan Luar

- Simbol tentang bagian atasnya



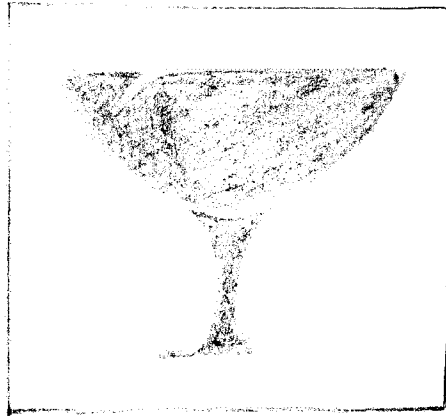
Gambar 11. Sketsa Simbol Panah Kemasan Luar

- Simbol peringatan untuk tidak terkena air



Gambar 12. Sketsa Simbol Payung Kemasan Luar

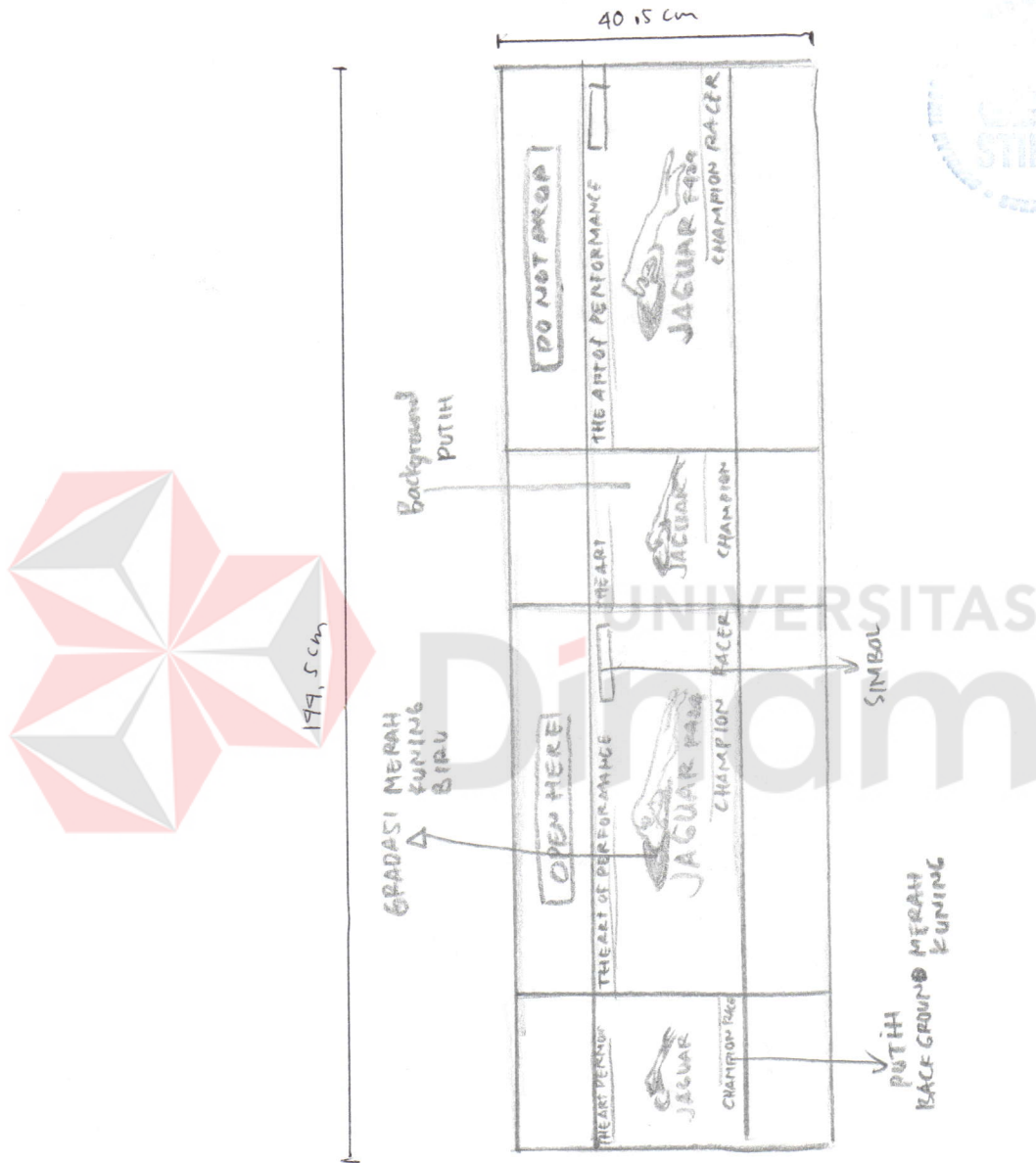
- Simbol peringatan untuk tidak dibanting



Gambar 13. Sketsa Simbol Gelas Kemasan Luar

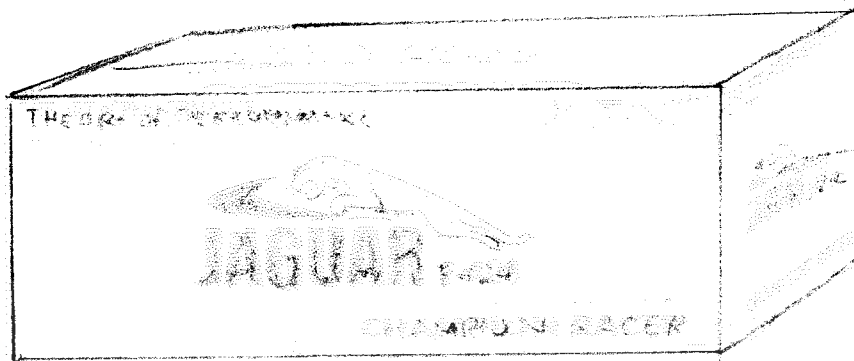
- e. Warna *background* putih karena agar lebih ekonomis dalam mencetaknya.
- f. Teks *Champion Racer* sebagai tipe kegunaan produk.
- g. Dengan *background* teks gradasi merah ke kuning.

Warna logo dan warna teks dibuat ramai, karena untuk menyeimbangi warna *background* yang putih. Selanjutnya menjelaskan sketsa bentuk layout dalam bentuk gambar. (lihat gambar 14).



Gambar 14. Sketsa Rancangan *Layout* Kemasan Luar

Sehingga apabila kemasan luar tersebut dibentuk, maka bentuk kemasan tersebut akan terlihat seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 15. Sketsa Rancangan Bentuk Kemasan Luar

3.1.4 Rancangan Label Produk

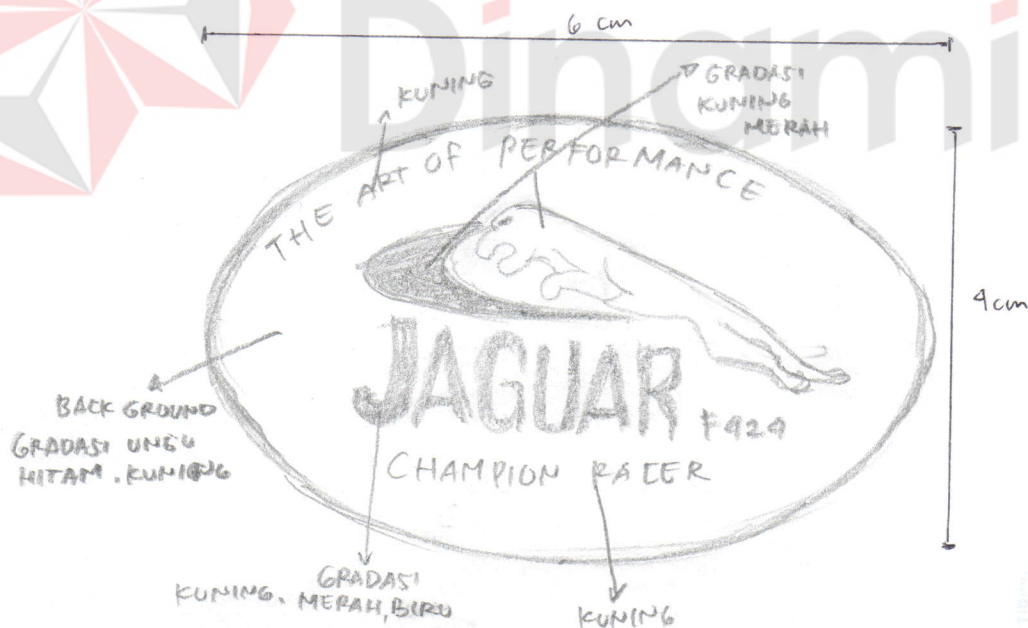
Pembuatan sketsa label dengan ukuran 6 x 4 cm bertujuan untuk menunjukkan citra produk dan sebagai identitas produk tersebut. Label ini ditempatkan pada kemasan dalam dengan cara digantung pada sisi atas kemasan dengan alat gantungnya yaitu tali kecil. Bentuk fisik dari label berbentuk elips atau lingkaran lonjong dengan sisi bolak-balik. Media kertasnya menggunakan kertas *Art Paper* dengan ketebalan 1 mm. Dan dicetak dengan teknik cetak *offset* atau cetak datar.

Kami memberikan gambaran tentang sketsa *layout* label yang terdiri dari berbagai macam gambar dan teks. Bentuk *layout* label ini diantaranya:

- Teks slogan *The Art of Performance* dengan warna merah gradasi kuning.
- Logo produk dengan warna gradasi merah, kuning dan biru.
- Teks *Champion Racer* sebagai fungsi produk.
- Warna *background* gradasi kuning, merah dan hitam.

Penulis juga menjelaskan sketsa tersebut dalam bentuk gambar seperti pada

gambar di bawah ini:



Gambar 16. Sketsa Rancangan Label Produk

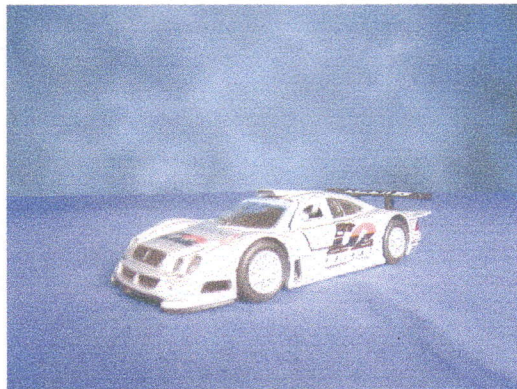
3.2 Implementasi

Dalam implementasi ini, Kami menggunakan komputasi untuk memulai mengolah desain dengan pedoman sketsa-sketsa yang telah dibuat dari perancangan di atas. Implementasi ini terdiri dari :

3.2.1 Kemasan Dalam

Dalam hal pembuatan kemasan dalam produk ini menggunakan:

- a. *Software Coreldraw 10.0*. Pembuatannya menggunakan fasilitas yang telah ada dalam *Coreldraw* yaitu *rectangle tool* untuk pembuatan objek kotak sebagai batasan sisi depan belakang kemasan.
- b. *Text tool* untuk pengetikan informasi produk
- c. Serta menggunakan *Corel Bar code* untuk pembuatan *barcode* produk.
- d. Pembuatan gambar sebagai petunjuk pemakaian juga menggunakan *software Coreldraw 10.0* dengan fasilitas *shape tool* dan *freehand tool*.
- e. Kemudian menggunakan *software Adobe Photoshop 6.0* untuk mengedit *image* produk yang berupa foto hasil dari pemotretan dengan kamera digital canon. (lihat gambar 17).



Gambar 17. Hasil Pemotretan Dengan Kamera Digital Canon

- f. Penempatan logo serta *image* produk dengan warna *background* gradasi merah kuning dan biru yang dilakukan dari *Photoshop* dengan menggunakan *effect bevel emboss* yang kemudian *background* agak diblur.
- g. Teks *Champion Racer* juga menggunakan *Photoshop* dengan fasilitas *text*.
- h. Kemudian pada *option bar* memilih *create warped text*.
- i. Maka teks akan melengkung sesuai dengan pengesetannya.
- j. Dalam pembuatan desain dari *Photoshop* Penulis tidak langsung mengerjakan satu kemasan dalam satu *file Photoshop* melainkan penulis membuat satu kemasan yang terdiri dari beberapa *file Photoshop* yang terdiri dari:

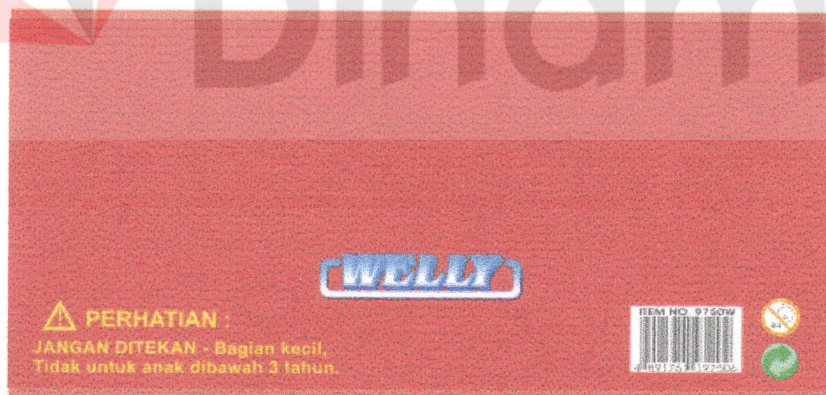


- Sisi depan atas



Gambar 18. Hasil Rancangan Sisi Depan Atas Kemasan Dalam

- Sisi depan bawah



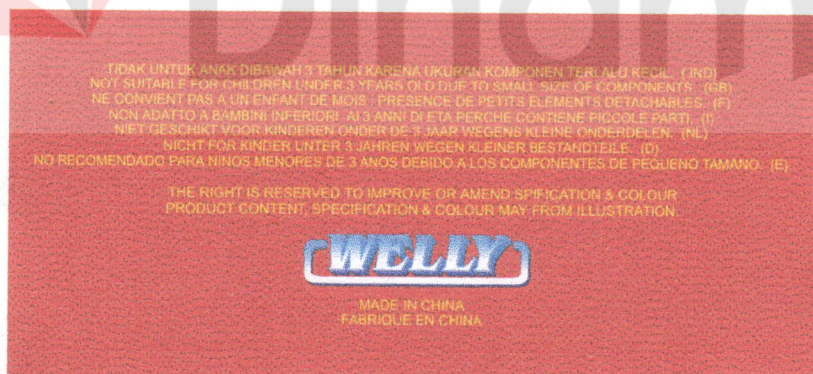
Gambar 19. Hasil Rancangan Sisi Depan Bawah Kemasan Dalam

- Sisi atas



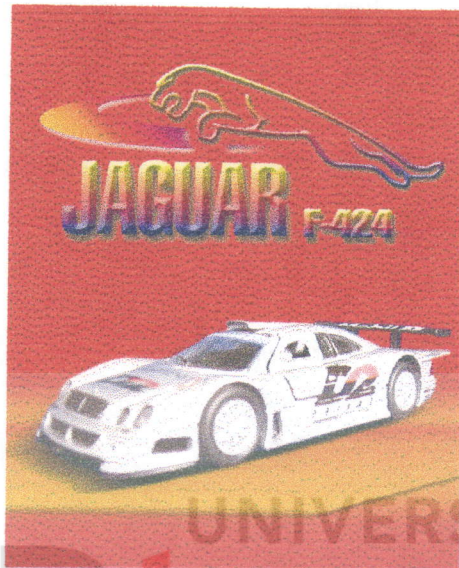
Gambar 20. Hasil Rancangan Sisi Atas Kemasan Dalam

- Sisi bawah



Gambar 21. Hasil Rancangan Sisi Bawah Kemasan Dalam

- Sisi samping kanan dan kiri



Gambar 22. Hasil Rancangan Sisi Samping Kemasan Dalam



- Sisi bagian belakang



Gambar 23. Hasil Rancangan Sisi Belakang Kemasan Dalam

- Kemudian *dieksport* ke *Coreldraw* untuk diletakkan sisi-sisinya sesuai kotak batasan yang telah dibuat dari *Coreldraw*.
- Setelah selesai mendesain Penulis menyimpan dokumen tersebut dengan ekstensi TIF agar hasil *prin out* kemasan tampak terang dan resolusinya tinggi.
- Kemudian membuka *software ACDsee* untuk mengetahui hasil jadi *file* yang berupa TIF.

- n. Langkah akhir yaitu *print out* hasil rancangan kemasan dalam tersebut dengan printer *Canon Buble Jet 1000 SP*.
- o. Setelah *print out*, selanjutnya membentuk kemasan dalam tersebut dalam bentuk jadi 3 dimensi.



UNIVERSITAS
Dinamika

3.2.2 Kemasan Luar

Untuk mengolah desain kemasan luar produk ini penulis menggunakan:

- a. *Software Coreldraw 10.0* dengan fasilitas *rectangle tool* sebagai objek kotak sisi kemasan.
- b. Menggunakan *transparency* pada *toolbox* untuk memberikan warna yang transparan pada *background* teks *The Art of Performance*.
- c. Teks *Champion Racer* berwarna putih dengan *background* gradasi dengan fasilitas *Transparency* pada *Toolbox*.
- d. Juga menggunakan *Shadow* pada *Toolbox* untuk memberikan efek bayangan pada logo produk.
- e. Pembuatan simbol menggunakan fasilitas *Freehand Tool*
- f. Kemudian dibentuk dengan menggunakan *Shape Tool* pada *Software Coreldraw 10.0*.
- g. Selanjutnya hasil rancangan tersebut diekspor ke file TIF agar apabila dicetak hasilnya lebih bagus.
- h. Langkah Selanjutnya yaitu *print out* kemasan luar dengan memakai *printer Canon Buble Jet 1000 SP*.
- i. Kemudian membentuk kemasan luar tersebut menjadi kemasan jadi 3 dimensi.
- j. Kemasan luar ini memiliki sisi depan dan belakang yang sama dan sisi samping kanan dan kiri yang sama pula. Seperti gambar dibawah ini:

- Sisi Depan dan Belakang Kemasan Luar.



Gambar 25. Hasil Rancangan Sisi Depan Belakang Kemasan Luar

- Sisi Samping Kanan dan Kiri Kemasan Luar.



Gambar 26. Hasil Rancangan Sisi Samping Kemasan Luar



Gambar 27. Hasil Rancangan Kemasan Luar

3.2.3 Label Produk

Dari perancangan label produk tersebut kami mulai mengolah rancangan dengan bantuan komputer memakai fasilitas:

- a. *Software Adobe Photoshop 6.0* dengan fasilitas *effect bevel emboss* dan *shadow* untuk membuat logo produk yang berkesan timbul dengan warna gradasi.
- b. Dan untuk teks slogan *THE ART of PERFORMANCE* menggunakan fasilitas *Gradient* dan *Bevel Emboss* agar terkesan timbul pada *Software Photoshop*.
- c. Serta teks *CHAMPION RACER* juga menggunakan fasilitas *Gradient* dan *Bevel Emboss* agar terkesan timbul pada *Software Photoshop* juga.
- d. Untuk background, menggunakan *Software Photoshop* dengan mengambil *image* pemandangan kemudian dengan menggunakan fasilitas *Radial Blur* untuk membuat *image* tampak kabur .
- e. Kemudian *image* tersebut dicopy kemudian dengan fasilitas *Flip Horisontal* maka *image* tersebut terbalik seperti cermin.
- f. Maka *image* tersebut menjadi satu kesatuan *background*.

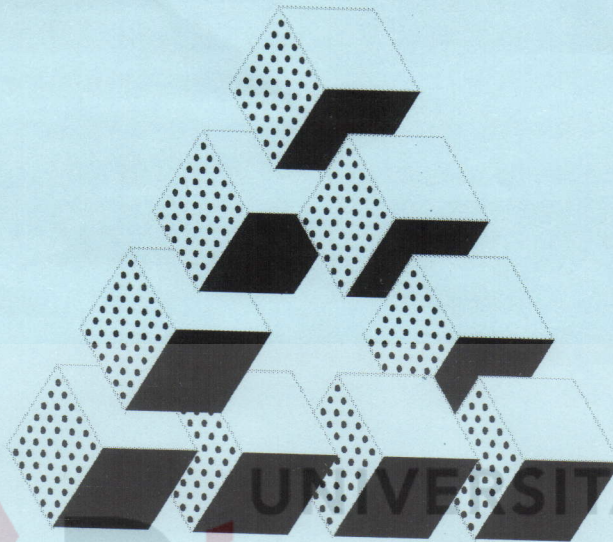
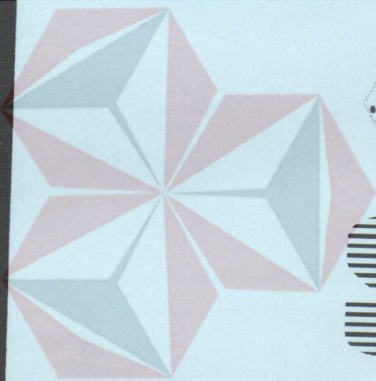




Gambar 28. Hasil Rancangan Label Produk



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
STIKOM *nika*

BAB IV

PENUTUP

BAB IV

PENUTUP

Setelah melakukan pembahasan serta penelitian dari segala segi dan uraian yang telah penulis hadirkan mengenai desain kemasan produk mobil mainan terutama pembahasan serta penelitian tentang identifikasi masalah dan ruang lingkup serta tujuan maupun penjelasan langkah kerja, maka dalam bab terakhir ini penulis memiliki kesimpulan dari uraian di atas serta saran-saran dalam pembuatan suatu desain kemasan produk.

4.1 Kesimpulan

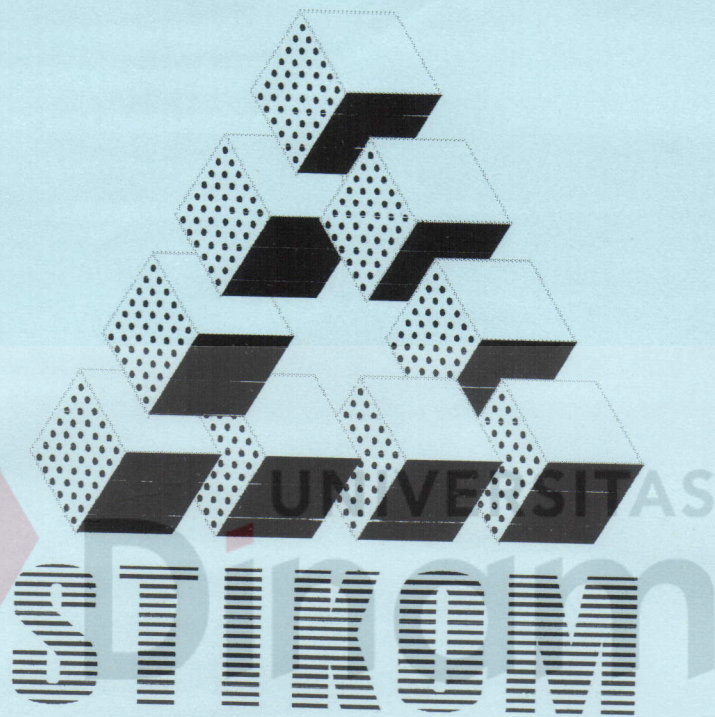
Dalam melakukan perancangan maupun mendesain suatu kemasan produk, Penulis memiliki banyak kendala permasalahan tentang penempatan ukuran yang tepat agar kemasan tersebut apabila dikemas akan tepat antara sisi yang satu dengan sisi yang lain. Karena sasaran produk ini untuk konsumen umur 3-12 tahun Penulis mencari-cari suatu warna-warna yang cocok yang dapat menarik perhatian konsumen pada umur tersebut. Maka Penulis mendapat kesimpulan bahwa warna-warna yang dapat menarik minat konsumen pada usia tersebut adalah warna-warna yang cerah dan kontras. Selain itu Penulis mencoba membuat gambar yang dapat mewakili cara penggunaan agar cepat dimengerti oleh konsumen.

4.2 Saran

Dari kesimpulan tersebut Penulis menyarankan bahwa mendesain kemasan tidaklah mudah karena dibutuhkan suatu ketelitian dalam mengerjakannya. Seorang desainer hendaknya perlu juga mengerti serta memahami kemasan produk-produk desain yang akan dibuat, sehingga desain yang akan dibuat mendapatkan hasil yang memuaskan. Untuk itu, seorang desainer juga perlu untuk mengerti dan memahami ilmu yang berkaitan dengan seni mendesain maupun seni ilustrasi.



UNIVERSITAS
Dinamika



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Don Wright dan Ronnie Shusham. 1995. **Dekstop Publishing by Design**, edisi 2. Jakarta: PT. Dinastindo.

Ed Paulsoun. 1994. **Belajar Coreldraw Dalam Satu Hari**. Cetakan 5 Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Ep, Danger. 1992. **Memilih Warna Kemasan**, Seri Umum No.9. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.

Michael S. Suanggardi. 1992. **Petunjuk Penggunaan Coreldraw**, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Peter Fink. 1994. **Photoshop 5.5 Buat Mereka Kagum**. Edisi 3. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.



UNIVERSITAS
Dinamika