



**DESAIN *PACKAGING* UNTUK MENINGKATKAN NILAI
TAMBAH INDUSTRI MAKANAN DAN MINUMAN**



KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Produk

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

ANDRY SETIAWAN

16.42020.0033

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

DESAIN *PACKAGING* UNTUK MENINGKATKAN NILAI TAMBAH INDUSTRI MAKANAN DAN MINUMAN

Diajukan sebagai salah satu

Syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana

Disusun Oleh :

Nama : Andry Setiawan

Nim : 16.42020.0033

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Produk



UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
“Hidup hanya sekali, hiduplah yang berarti.”
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Ku persembahkan kepada orang tuaku dan teman-temanku tercinta, serta semua pihak yang telah ikut membantuku menyelesaikan dari laporan ini.

Terima kasih banyak

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN *PACKAGING* UNTUK MENINGKATKAN NILAI TAMBAH INDUSTRI MAKANAN DAN MINUMAN

Laporan Kerja Praktik oleh

Andry Setiawan

NIM : 16.42020.0033

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 06 Agustus 2020

Disetujui :



Dosen Pembimbing

Digitally signed by Hardman Budiardjo
DN: cn=Hardman Budiardjo, o=FTI,
Undika, ou=Produksi Film dan
Televisi,
email=hardman@dinamika.ac.id, c=ID
Date: 2020.08.06 12:37:54 +07'00'

Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN : 0711086702



Mahmudi, SE,MM

Kepala Sub. Bag. TU

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Produk

Digitally signed by
Yosef Richo
DN: cn=Yosef Richo,
o=Undika, ou=Despro,
email=yosef@dinamika
.ac.id, c=ID
Date: 2020.08.06
12:37:54 +07'00'

Yosef Richo, S.T., M.S.M.

NIDN : 0728038603

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Andry Setiawan
NIM : 16420200033
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **DESAIN *PACKAGING* UNTUK MENINGKATKAN
NILAI TAMBAH INDUSTRI MAKANAN DAN
MINUMAN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Surabaya Hak Bebas Royalti **Non-Eksklusif** (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juni 2020

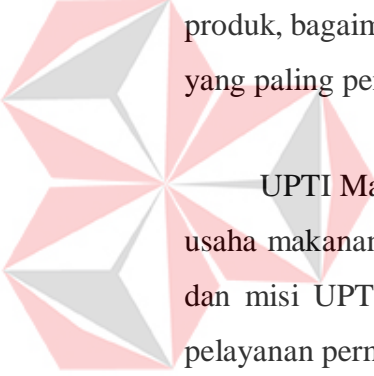


Andry Setiawan

NIM : 16420200033

ABSTRAK

Design packaging atau desain kemasan adalah barang yang digunakan untuk membungkus, guna melindungi kualitas sebuah produk. Tak hanya itu, desain kemasan juga mengacu harus pada rancangan yang telah dibuat. Mulai dari pemilihan bahan dasar, grafik, warna, jenis font, dan segala elemen desain grafis yang tertera di bagian kemasan. Berbagai jenis kemasan pasti pernah kamu temukan setiap harinya. Dari yang berbentuk kotak kecil, sampai bentuk abstrak pun ada. Misalnya seperti yang digunakan untuk kotak susu, bungkus mie instan, kaleng biskuit, dan kotak sepatu. Tidak hanya desainnya yang unik, tetapi juga harus mampu menceritakan sebuah kisah. Dengan kata lain, desain kemasan harus bisa memberikan pengalaman kepada pembeli melalui penglihatan, sentuhan, bau, dan suara, jika ada. Dari pengalaman tersebut, pembeli jadi memahami kegunaan produk, bagaimana cara menggunakannya, siapa yang harus menggunakannya, dan yang paling penting apakah mereka harus membeli produk tersebut atau tidak



UNIVERSITAS
Dinanika

UPTI Makanan Minuman dan Kemasan ada untuk memfasilitasi para pelaku usaha makanan dan minuman yang ingin memajukan produknya. Perubahan visi dan misi UPTI Makanan Minuman dan Kemasan yang awalnya terfokus pada pelayanan permasalahan kemasan, saat ini UPTI Makanan Minuman dan Kemasan ingin menjadi ikon dan packing house terdepan di Jawa Timur, tetapi hal tersebut tidak didukung dengan identitas visual yang memadai. UPTI Makanan Minuman dan Kemasan berkeinginan untuk memperbaiki identitas visualnya sehingga visi misi dan karakteristik mereka dapat terakomodir melalui sebuah identitas visual dengan konsep creative prim yang sesuai dengan citra UPTI Makanan Minuman dan Kemasan. Identitas visual yang baik akan lebih meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap UPTI Makanan Minuman dan Kemasan sebagai sebuah packing house yang berkompeten dalam hal kemasan.

Kata Kunci : packaging, kemasan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Kerja Praktik ini. Kerja Praktik ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di Program Studi Desain Produk Universitas Dinamika. Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap Kerja Praktik yang telah dilaksanakan lebih kurang 1 bulan di UPTI Makanan Minuman dan Kemasan. Dengan selesainya laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Orang Tua yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Kerja Praktik maupun laporan ini
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Yosef Richo Adrianto, S. T., M.SM selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.,MOS. Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
5. Suwarsono,SE,MM. selaku direktur UPTI Makanan Minuman dan Kemasan. yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik.
6. Staf UPTI Makanan Minuman dan Kemasan. yang telah memberikan tempat Kerja Praktik dan menerima dengan baik.

7. Yuliana Setiyawati yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan laporan KP ini.
8. Teman - teman seperjuangan Desain Produk dan semua pihak yang terlibat atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tersusunnya laporan ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Laporan Kerja Praktik ini.

Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Surabaya, 12 September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.5.1 Bagi Mahasiswa.....	2
1.5.2 Perusahaan.....	3
1.5.3 Akademis.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil Perusahaan.....	4
2.2 Sejarah singkat perusahaan UPTI MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR.....	4
2.3 Visi dan Misi UPTI MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR.....	5
2.4 Informasi Perusahaan.....	5
2.4.1 Logo Perusahaan.....	5
BAB III TINJAUAN PUSTAKA.....	6
3.1 Pengertian Desain Produk.....	6
3.2 Pengertian Kemasan (<i>Packaging</i>).....	7
3.3 Bentuk Kemasan atau <i>Packaging</i>	7

3.4	Bahan Kemasan atau Packaging.....	8
3.5	Nilai Tambah Desain <i>Packaging</i>	9
BAB IV PROSES KERJA		11
4.1	Aplikasi yang digunakan.....	11
4.2	Perancangan Desain Logo.....	13
4.3	Perancangan desain Stiker untuk packaging	16
4.4	Penerapan desain stiker ke packaging	18
BAB V PENUTUP.....		21
5.1	Kesimpulan.....	21
5.2	Saran	21
DAFTAR PUSTAKA.....		23



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo UPT Industri Makanan Minuman dan Kemasan	5
Gambar 4.1 Logo Aplikasi <i>Corel Draw</i>	12
Gambar 4.2 Aplikasi <i>Corel Draw</i>	12
Gambar 4.3 Logo aplikasi <i>Adobe Photoshop CC 2019</i>	13
Gambar 4.4 Aplikasi <i>Adobe Photoshop CC 2017</i>	13
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Sketsa Logo di <i>Corel Draw</i>	14
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Sketsa Logo Bagian 2 Di <i>Corel Draw</i>	14
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Sketsa Logo Bagian 3 Di <i>Corel Draw</i>	15
Gambar 4.8 Proses Pembuatan <i>Logo</i> Bagian Akhir Pada <i>Coreldraw</i>	15
Gambar 4.9 Proses Pembuatan <i>Outline</i> Desain Stiker.....	16
Gambar 4.10 Proses Pembuatan <i>Outline</i> Untuk Desain Stiker	16
Gambar 4.11 Proses Perancangan Desain <i>Packaging</i>	17
Gambar 4.12 Proses Perancangan Desain Dengan Pewarnaan	17
Gambar 4.13 Proses Perancangan Desain Dengan Tambahan Foto Produk.....	18
Gambar 4.14 Proses Memasukkan <i>Mock Up Packaging</i>	18
Gambar 4.15 Proses Memasukkan Desain Stiker Pada <i>Mock Up Packaging</i>	19
Gambar 4.16 Proses Memberi Tambahan Pada <i>Background</i>	19
Gambar 4.17 Hasil Penerapan Desain Stiker Ke <i>Mock Up</i>	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era saat ini perkembangan teknologi di Indonesia sangat pesat salah satunya di sektor industri makanan dan minuman. Perkembangan sektor industri makanan dan minuman yang pesat membuat persaingan antar perusahaan semakin ketat dan kompetitive. Setiap pelaku bisnis berlomba-lomba menarik perhatian pelanggan dengan memberikan kualitas yang baik dari segi produk maupun pelayanan.

Produk yang berkualitas hanya dapat dihasilkan bila terdapat satu kesatuan proses yang baik dalam perusahaan tersebut. Kemasan atau *packaging* menjadi salah satu unsur yang sangat penting dari sebuah produk. Selain sebagai pembungkus, kemasan juga menunjukkan identitas dari sebuah produk yang ada di dalamnya.

Keputusan konsumen dalam membeli sebuah produk ditentukan dari kesan pertama melihat bentuk kemasan produk yang dijual. Apabila desain kemasan atau *packaging* suatu produk menarik otomatis membuat konsumen tertarik untuk membeli produk tersebut. Ataupun sebaliknya apabila kualitas desain dari kemasannya rendah maka secara otomatis konsumem akan memberikan penilaian bahwa kualitas produk di dalamnya juga rendah. Dengan demikian, suatu desain kemasan atau pacakaging produk menjadi unsur yang penting dalam hal membangun brand image produk tersebut.

Dalam waktu 1 (satu) bulan pelaksanaan kerja praktik di UPT MAMIN DAN KEMASAN PROVINSI JAWA TIMUR banyak mendapatkan ilmu desain khususnya desain *packaging* suatu produk. Selama kegiatan kerja pratik sering kali dihadapkan dengan berbagai macam permintaan desain dan bentuk *packaging*. Dari hal tersebut dapat mengetahui bagaimana cara agar mampu menjalin hubungan yang baik dengan berbagai karakter yang berbeda dari konsumen dan dapat mengembangkan profesionalitas kerja secara efektif dan efesien sesuai dengan prinsip desain dan praktik yang nyata sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis akan merumuskan masalah, “Bagaimana cara desain *packaging* untuk meningkatkan nilai tambah dindustri makanan dan minuman?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Pratik ini adalah Membuat desain *packaging* untuk meningkatkan nilai tambah industri makanan dan minuman.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari Kerja praktik di UPTI Makanan Minuman dan Kemasan yaitu menghasilkan desain *packaging* dalam industri makanan dan minuman.

Pada kesempatan Kerja Praktik di UPTI Makanan Minuman dan Kemasan menambah ilmu dalam pembuatan desain *packaging* dalam industri makanan dan minuman.

Dari pembuatan desain *packaging* dalam industri makanan dan minuman sebagai materi Kerja Praktik di UPTI Makanan Minuman dan Kemasan dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan baru dalam bidang *softskill* diantara lain bersikap profesional, cara bekerja secara individu atau tim, mengetahui cara beretika di dalam lingkungan kerja dan berpikir kreatif.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapat dari Kerja Praktik diantaranya adalah :

1.5.1 Bagi Mahasiswa

Melalui Kerja Praktik tersebut, mahasiswa dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

1. Dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan desain *packaging*.
2. Mengetahui cara berkomunikasi dalam pekerjaan terhadap rekan kerja.
3. Dapat mengetahui informasi dan sebuah gambaran desain *packaging* yang ingin dibuat dan sesuai dengan keinginan klien.
4. Menambah sikap profesional terhadap individu.

5. Melatih mentalitas diri saat bekerja.

1.5.2 Perusahaan

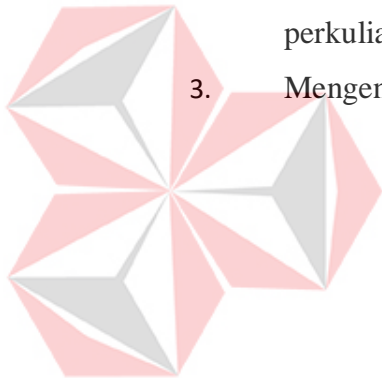
Melalui Kerja Praktik tersebut, pihak perusahaan dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

1. Menjalin hubungan antara perusahaan dengan Institusi
2. Perusahaan mendapatkan tenaga kerja ditingkat akademis
3. Memudahkan instansi / perusahaan tersebut dalam mencari tenaga kerja

1.5.3 Akademis

Melalui Kerja Praktik tersebut, akademi dapat memperoleh manfaat seperti berikut di bawah ini:

1. Pengetahuan / Pengalaman Kerja Praktik yang didapat bisa diterapkan pada perkuliahan
2. Tingkat detail dan akurasi pada pengerjaan dapat diterapkan didalam perkuliahan
3. Mengenalkan dunia *desain packaging* ditingkat akademi



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Tempat : **UPTI MAMIN DAN KEMASAN DIPERINDAG
PROVINSI JAWA TIMUR**

Alamat : Jl. Raya Trosobo Km. 20, Tj Anom, Tanjung Sari, Kec
Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur

Telepon & Faks : (031) - 7884646

Email : uptimamin@gmail.com/

Website : -

2.2 Sejarah singkat perusahaan UPTI MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR

Jawa Timur memiliki potensi besar dalam menghasilkan produk Industri Makanan Minuman baik dalam skala besar, menengah maupun kecil yang rata-rata setiap tahun jumlahnya mengalami kenaikan sekitar 3,6 %.

Produk Industri Makanan Minuman Indonesia khususnya dari Jawa Timur saat ini menghadapi persaingan yang semakin ketat dari Produk Impor karena mempunyai kualitas yang lebih baik juga harga yang sangat murah sedangkan disisi lain produk industri makanan minuman Jawa Timur masih menghadapi beberapa kendala antara lain: Pemasaran, Produksi, Promosi dan Kemasan.

Dalam upaya meningkatkan daya saing Industri Makanan Minuman dan Kemasan Pemerintah Provinsi Jawa Timur telah membentuk UPT Industri Makanan Minuman dan Kemasan melalui Peraturan Gubernur No: 133 Tahun 2008 Perihal Organisasi dan Tata Kerja UPT Dinas Perindustrian dan Perdagangan dan Peraturan Pemerintah No: 41 Tahun 2007 Perihal Organisasi Perangkat Daerah.

Dengan berdirinya UPT Industri Makanan Minuman dan Kemasan akan membuka kesempatan bagi setiap Perusahaan yang berskala Besar, Menengah

dan Kecil yang bergerak di bidang Makanan, Minuman dan Kemasan untuk mendapatkan pelayanan dan konsultasi yang dibutuhkan.

2.3 Visi dan Misi UPTI MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR

2.3.1 Visi

Jawa Timur sebagai pusat industri makanan, minuman dan kemasan terkemuka, berdaya saing global dan berperan sebagai motor penggerak utama perekonomian dalam rangka peningkatan kesejahteraan masyarakat.

2.3.2 Misi

1. Meningkatkan pelayanan publik;
2. Meningkatkan pembinaan dibidang industri makanan, minuman dan kemasan.
3. Meningkatkan pengembangan teknologi di bidang industri makanan, minuman dan kemasan;
4. Meningkatkan kegiatan pelayanan teknis dibidang industri makanan, minuman dan kemasan.

2.4 Informasi Perusahaan

UPTI Makanan Minuman dan Kemasan Disperindag Jawa Timur. adalah perusahaan yang melayani Usaha Kecil dan Menengah atau biasa disingkat UKM yang bergerak di bidang makanan dan minuman untuk mendapatkan pelayanan tentang makanan, minuman, dan kemasan. UPTI Makanan Minuman dan Kemasan Disperindag Jawa Timur. Mempunyai kantor yang bertempat di Jl. Raya Trosobo Km. 20, Tj Anom, Tanjung Sari, Kec Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

2.4.1. Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo UPT Industri Makanan Minuman dan Kemasan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka di BAB III ini, penulis akan menjelaskan berbagai sumber – sumber yang berhubungan dengan pembuatan desain packaging sebagai nilai tambah

3.1 Pengertian Desain Produk

Menurut Kotler (2003) terdapat 6 elemen yang harus dipenuhi ketika membuat desain produk yaitu, ukuran, bentuk, material bahan, warna, text dan merk. Warna berperan penting dalam menyampaikan pesan kognitif kepada calon pembeli, Profesor Jennifer Aaker dalam studinya menyimpulkan bahwa ada 5 warna yang mendominasi pasar dengan pesen kognitif masing-masing, warna tersebut adalah biru muda yang melambangkan ketulusan, merah melambangkan ketertarikan, hijau melambangkan kompetensi, ungu melambangkan keamanan dan kuning melambangkan ketahanan. Warna tersebut di atas tidaklah mutlak dapat digunakan sebagai warna dominasi dalam desain produk, konsumen dengan latar belakang demografi yang berbeda memiliki rasa dan persepsi yang berbeda pula.

Studi yang dilakukan oleh Joe Hallock dalam “colour assignment” bahwa konsumen baik laki-laki atau perempuan menyukai produk yang didominasi warna biru muda, dan tidak menyukai produk yang berwarna coklat, responden yang di ambil mayoritas orang 50 Alfin NF Mufreni/ Jurnal Ekonomi Manajemen 2(2) (November 2016) 48-54 eropa. Dalam kasus yang berbeda, budaya berpengaruh terhadap persepsi warna seperti warna merah muda adalah warna wanita sementara hitam, biru tua adalah warna laki-laki.

Faktor lain yang menentukan dalam desain produk adalah pemilihan text atau font yang digunakan. Font adalah contoh nyata bentuk berpengaruh terhadap persepsi, font COMICS SANS menunjukkan candaan, fiktif atau khayalan, font ini tidak cocok ketika dicantumkan pada desain produk namun cocok untuk majalah atau komik. Penelitian yang dilakukan Paras Chopra menunjukkan bahwa ukuran text dan pemilihan font berpengaruh dalam meningkatkan minat pembelian.

3.2 Pengertian Kemasan (*Packaging*)

Kotler dan Amstrong (2012) mendefinisikan “*packaging involves designing and producing the container or wrapper for a product*” yang artinya adalah proses kemasan melibatkan kegiatan mendesain dan memproduksi, fungsi utama dari kemasan sendiri yaitu untuk melindungi produk agar produk tetap terjaga kualitasnya.

Menurut Nilsson & Ostrom (2005) dalam Cahyorini & Rusfian (2011), variabel desain kemasan terdiri dari 3 dimensi, yaitu: desain grafis, struktur desain, dan informasi produk.

1. Desain Grafis Desain grafis adalah dekorasi visual pada permukaan kemasan (Nilsson & Ostrom, 2005) dalam Cahyorini & Rusfian (2013), dan terdiri dari empat sub dimensi, yaitu: nama merek, warna, tipografi, dan gambar.
2. Struktur Desain Struktur desain berkaitan dengan fitur-fitur fisik kemasan, dan terdiri dari 3 subdimensi: bentuk, ukuran, dan material.
3. Informasi Produk Salah satu fungsi kemasan adalah untuk mengkomunikasikan produk melalui informasi yang tertera dalam desain kemasan. Informasi produk dapat membantu konsumen dalam membuat keputusan pembelian dengan lebih hati-hati. (Silayoi & Speece, 2005).

Dimensi-dimensi dari kemasan memiliki peran masing-masing untuk menghasilkan kemasan yang baik dan menarik, karena semakin menarik kemasan tersebut semakin menarik perhatian para konsumen.

3.3 Bentuk Kemasan atau *Packaging*

Bentuk kemasan menggambarkan ukuran produk yang dikemas di dalamnya. Konsumen menggunakan bentuk sebagai persepsi dalam menentukan isi atau ukuran berat produk di dalamnya. Beberapa kemasan dibuat lebih besar yang biasanya terdapat pada makanan kering, kemasan tersebut dibuat agar lebih menarik persepsi calon pembeli untuk dibandingkan produk kompetitor.

Konsumen beranggapan bahwa kemasan yang lebih besar berisi produk yang lebih banyak, penelitian yang dilakukan oleh Raghbir dan Krishna (1999)

meskipun konsumen merasa isi atau volume produknya tidak sesuai atau lebih sedikit dari ukuran kemasannya, tidak merubah persepsi untuk menggunakan bentuk kemasan sebagai patokan dalam menentukan isi produk di dalamnya.

Bentuk kemasan sangat berpengaruh terhadap psikologis calon konsumen, dengan bentuk kemasan yang menarik dan terkesan besar akan membuat konsumen lebih tertarik membeli. Hal ini banyak diterapkan pada saat-saat tertentu biasanya pada hari raya dan libur akhir tahun, produk biasa menjadi terkesan lebih bagus dan menarik ketika dikemas bundle product sehingga terkesan lebih hemat. Biscuit, sirup dan teh adalah produk biasa yang ketika bentuk kemasannya menarik dapat meningkatkan penjualan.

Prendergast dan Marr (1997) dalam studinya menemukan bahwa konsumen merasa produk biasa menjadi lebih value for money ketika dikemas dengan bentuk kemasan yang lebih besar, dan kualitas menjadi pilihan inferior ketika produk biasa dikemas dengan bentuk yang lebih besar.

3.4 Bahan Kemasan atau Packaging

Produk secara umum dibagi menjadi 3 yaitu padat (solid), cair (liquid) dan granule (pellet). Setiap jenis produk tersebut memerlukan penanganan yang berbeda, namun secara garis besar kemasan harus dapat melindungi cahaya dan kedap udara sehingga dapat memperpanjang usia produk. Terdapat 5 bahan utama kemasan yang umum digunakan baik oleh industri besar maupun UMKM, yaitu plastic, metal foil, styrofoam, kaca dan kertas.

Plastik berasal dari minyak bumi dan sintetik buatan, plastik sendiri diolah untuk mendapatkan bentuk dan satuan senyawa yang diinginkan dengan cara laminasi, ekstrusi dan kopolimerasi (Syarif, et al, 1989). Plastik selain mudah di dapat harganya pun relative terjangkau. Metal foil berasal dari mineral bumi, biasanya yang relative digunakan karena murah dan melimpah adalah aluminium. Karakter dari mineral ini adalah tahan terhadap lingkungan asam, tidak beracun dan tahan minyak. Paper metal adalah revolusi kemasan yang menggabungkan kelebihan dari kemasan plastic dan aluminium foil, dalam pembuatan paper metal, lembaran aluminium dipanaskan pada lembaran kertas dan pada lapisan teratas di

entrusi oleh lapisan plastik. Kelebihan dari kemasan ini adalah daya tahan lebih lama namun dengan fleksibilitas plastik.

3.5 Nilai Tambah Desain *Packaging*

Adapun beberapa nilai tambah dari desain *packaging* suatu produk adalah sebagai berikut:

1. Sebagai Tempat

Untuk menentukan daya muat dari kemasan harus diketahui berat atau bobot serta jenis produk yang akan ditempatkan ke dalam kemasan tersebut. Oleh karena itu dalam membuat kemasan suatu produk diperlukan penentuan desain yang khusus, apakah menggunakan kemasan berwujud kotak, kaleng, tube ataupun dalam botol agar sesuai dengan produknya. Disamping itu kemasan dapat memberi kemudahan serta dapat melindungi produk dalam pendistribusiannya. Syarat minimum kemasan suatu produk adalah kemasan harus dapat melindungi keutuhan isi produk.

2. Sebagai Identifikasi

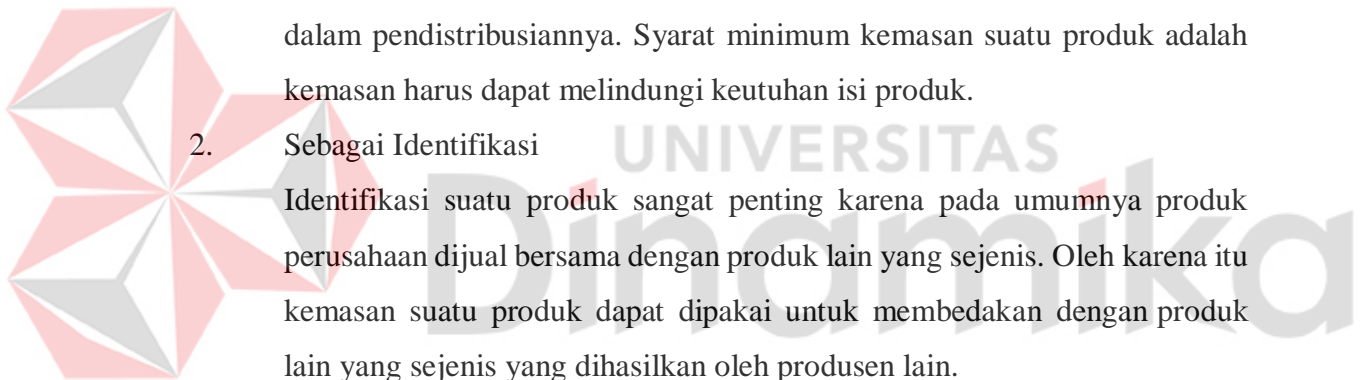
Identifikasi suatu produk sangat penting karena pada umumnya produk perusahaan dijual bersama dengan produk lain yang sejenis. Oleh karena itu kemasan suatu produk dapat dipakai untuk membedakan dengan produk lain yang sejenis yang dihasilkan oleh produsen lain.

3. Sebagai alat komunikasi

Kemasan secara tidak langsung dapat dipakai sebagai alat komunikasi dengan konsumen, dimana kemasan tersebut menunjukkan merek, gambar dan pesan yang bersifat memberikan keterangan yang menyebabkan rasa ingin tahu, memberi petunjuk tentang penggunaan produk, komposisi bahan dari produk tersebut serta keterangan lain yang ada pada kemasan. Jadi secara keseluruhan kemasan dapat memberikan keterangan kepada konsumen.

4. Memudahkan Penggunaan Produk

Fungsi lain dari kemasan adalah untuk memudahkan konsumen untuk menggunakan produk. Kemudahan bagi konsumen dalam arti kemasan yang mudah dibuka, isinya mudah dikeluarkan dan mudah dibawa.



5. Mempromosikan Produk

Kemasan yang dapat melindungi dan memudahkan dalam penggunaan produk maka ia menambah nilai jual dan promosi produk itu. Biasanya barang konsumsi yang ada dipasar swalayan atau di toko eceran diletakkan dekat produk pesaing. Promosi barang tersebut bergantung pada kemasan karena kemasan mempunyai pengaruh dalam pajangan untuk memikat konsumen. Perbaikan kemasan dapat merupakan cara efektif untuk menarik konsumen baru.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

PROSES KERJA

Dalam Bab IV ini menjelaskan tentang proses Kerja Praktik dalam Mendesain packaging UKM. Pengerjaan dilakukan di UPTI Mamin dan kemasan Disperindag Jawa Timur selama satu bulan. Serangkaian pengumpulan data dari proses Kerja Praktik yang diperoleh yaitu hasil observasi, wawancara, dan *study literature*.

Setelah melakukan pengumpulan data Kerja Praktik, maka dapat dijelaskan bagaimana proses pembuatan desain Packaging dengan urutan kerja mulai dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut :

- a. Pencarian referensi desain berdasarkan dengan produk dari ukm
- b. Mendesain *logo* dari produk
- c. Menyusun rancangan stiker untuk desain packaging
- d. Penerapan desain stiker ke packaging dari produk tersebut (mock up)

Berikut proses kerja yang dimana akan menjelaskan secara rinci dan detail.

4.1 Aplikasi yang digunakan

Dalam membuat desain *packaging* tidak lepas seperti pembuatan karya digital pada umumnya, yaitu membutuhkan aplikasi/program sebagai penunjang dalam hal pengerjaan. Aplikasi untuk pembuatan *desain packaging* antara lain sebagai berikut :

1. Corel Draw

Program *Corel Draw* adalah sebuah program komputer editor grafik vektor yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi. Berikut ini adalah beberapa fungsi dan kegunaan dari *coreldraw*; Membuat Desain *Logo*, Membuat Desain *Packaging*, Brosur, Poster dan Undangan, Membuat Desain Sampul Buku, Membuat Ilustrasi.

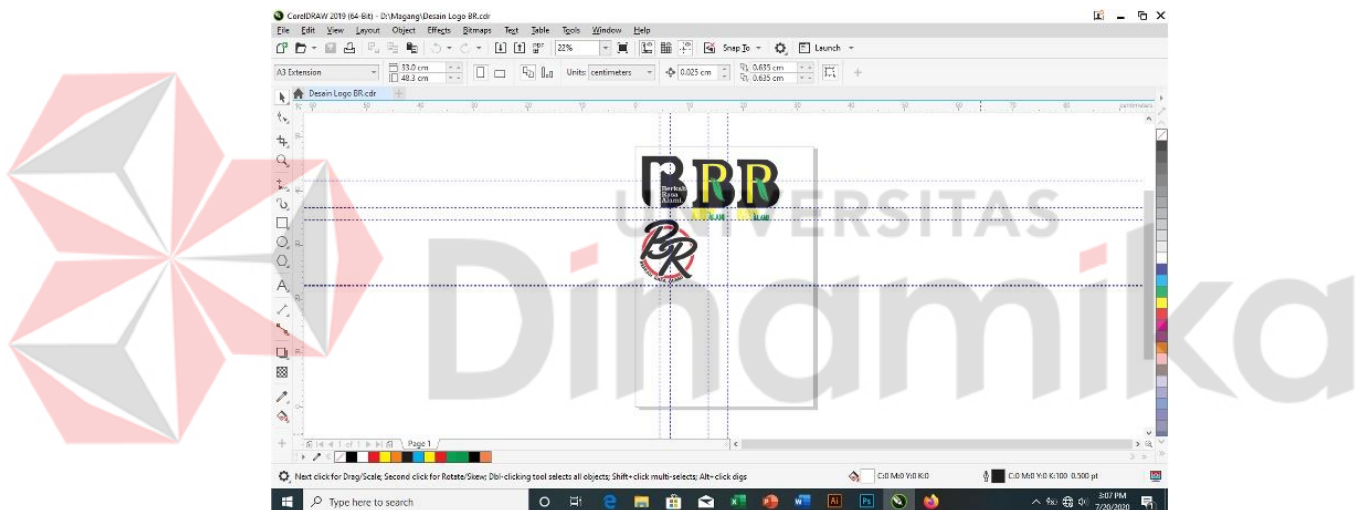
Aplikasi ini digunakan untuk memperlihatkan hasil desain yang dibuat setelah diukur dan disesuaikan dengan ukuran aslinya. Selain untuk kegunaan *Corel*

Draw aplikasi ini juga dapat membantu untuk pengerjaan ukuran layout dari desain Packaging.



Gambar 4.1 Logo Aplikasi *Corel Draw*

(Sumber : <https://seeklogo.com/vector-logo/377875/coreldraw-2019>)



Gambar 4.2 Aplikasi *Corel Draw*

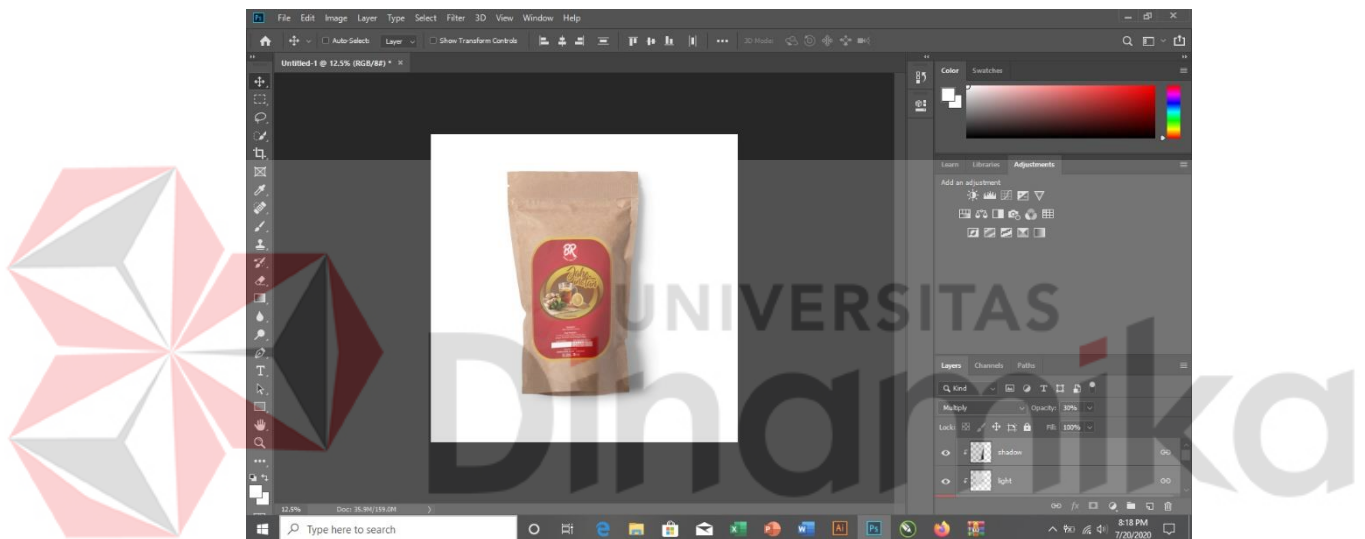
(Sumber : Dokumen pribadi)

2. *Adobe Photoshop*

Aplikasi *Photoshop* adalah salah satu komponen tambahan yang biasa digunakan dalam pembuatan desain visual pada panggung. Aplikasi ini digunakan untuk memberi warna, corak, ataupun motif pada desain panggung. Motif ini dibutuhkan untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi orang yang ingin melihatnya.



Gambar 4.3 Logo Aplikasi *Adobe Photoshop CC 2019*
(Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)



Gambar 4.4 Aplikasi *Adobe Photoshop CC 2017*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2 Perancangan Desain Logo

1. Terlebih dahulu bukalah aplikasi CorelDraw dan buatlah sketsa logo dari produk referensi ukm tersebut dengan membuat beberapa logo :



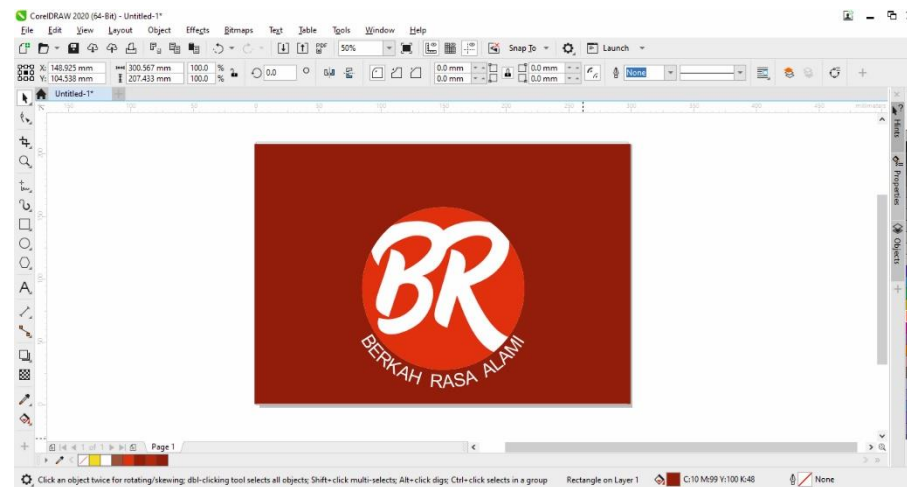
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Sketsa Logo di Coreldraw

2. Lalu pilih salah satu refensi logo dari beberapa logo yang dibuat tadi, Kemudian bikin beberapa opsi lagi dari refensi yang dipilih.



Gambar 4.6 Proses Pembuatan Sketsa *Logo* Bagian 2 di Coreldraw

3. Selanjutnya tentukan logo yang dipilih, sehingga logo bisa cocok dengan produk tersebut



Gambar 4.7 Proses Pembuatan Sketsa *Logo* Bagian 3 di Coreldraw

4. Lalu buatlah beberapa *logo* dengan berbagai ukuran dari yang terbesar sampai ukuran yang terkecil, untuk mengetahui apakah *logo* masih terbaca Dengan jelas. Dan juga membuat warna logo warna dan *monochrome*

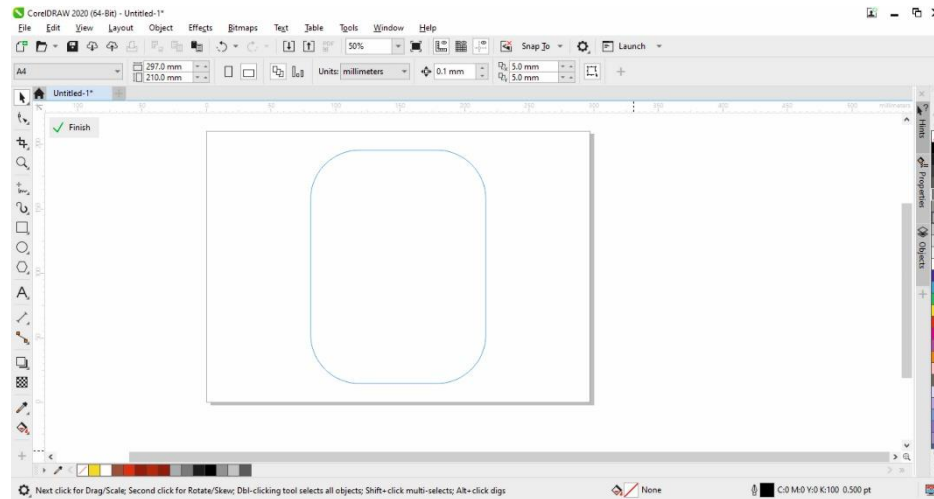


Gambar 4.8 Proses Pembuatan *Logo* Bagian Akhir Pada Coreldraw

Untuk pembuatan desain *logo* tampaknya sudah selesai

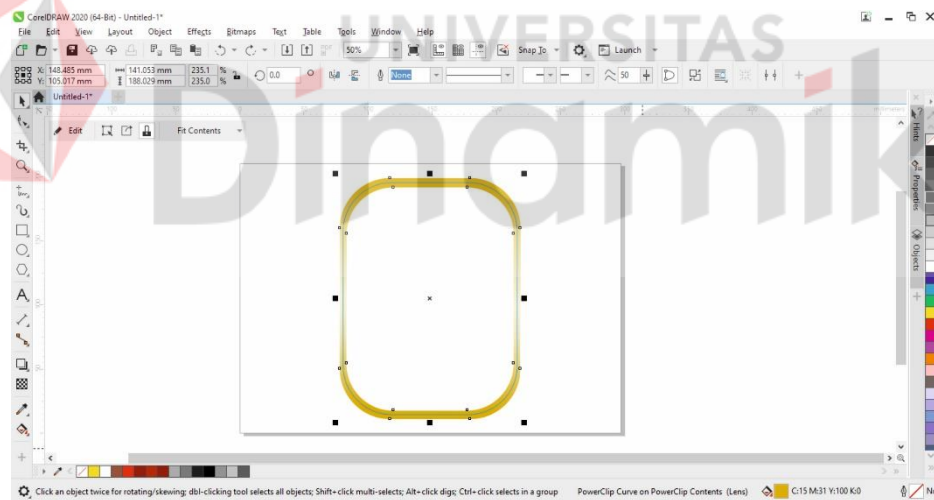
4.3 Perancangan desain Stiker untuk packaging

1. Buatlah persegi panjang dengan menggunakan *Rectangle tool*, lalu tumpulkan sudut dari persegi panjang tersebut



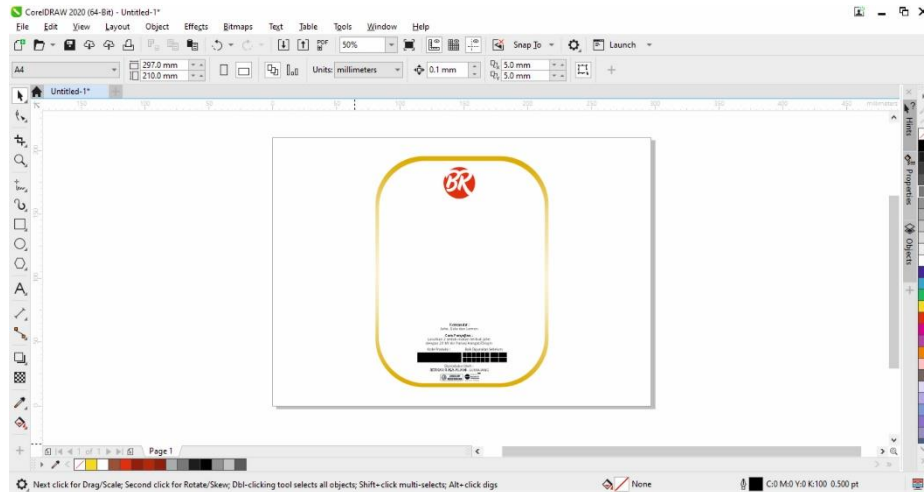
Gambar 4.9 Proses Pembuatan *Outline* Desain Stiker

2. Lalu buat *outline* pada desain stiker tersebut



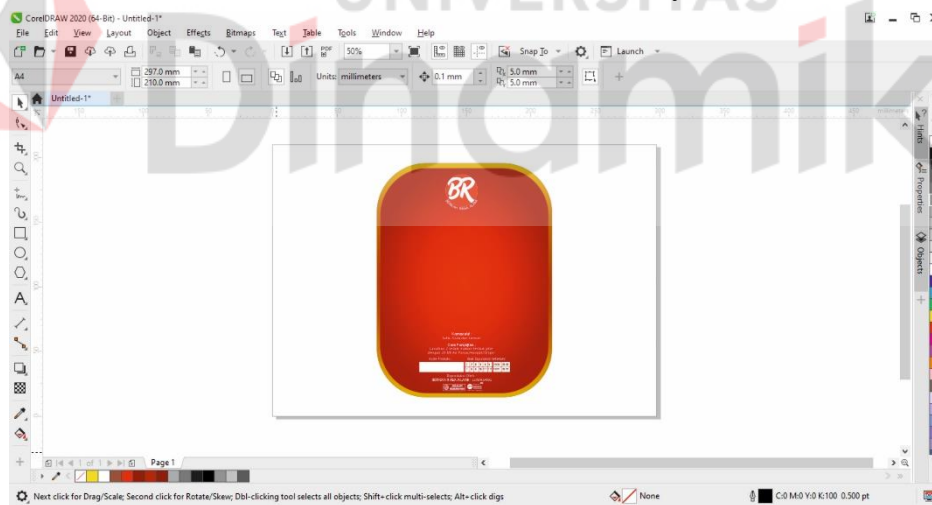
Gambar 4.10 Proses Pembuatan *Outline* Untuk Desain Stiker

3. Pertama, tentukanlah apa yang harus ada didalam *packaging* tersebut, seperti *logo*, *tagline* dan informasi lainnya sehingga *packaging* akan sangat berguna terhadap produk tersebut karena memberikan informasi yang akurat.



Gambar 4.11 Proses Perancangan Desain *Packaging*

4. Lalu untuk setelah itu tentukan warna dasar dan isinya



Gambar 4.12 Proses Perancangan Desain Dengan Pewarnaan

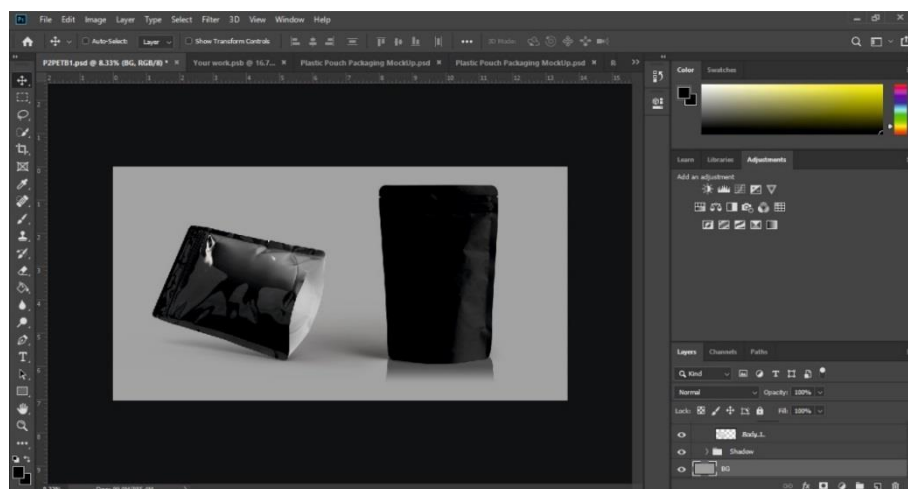
- Untuk pendukung tampilan suatu produk, tambahkan foto produk yang akan dipasarkan, foto usahakan dengan resolusi minimal yang pada saat naik cetak, gambar tidak pecah.



Gambar 4.13 Proses Perancangan Desain Dengan Tambahkan Foto Produk

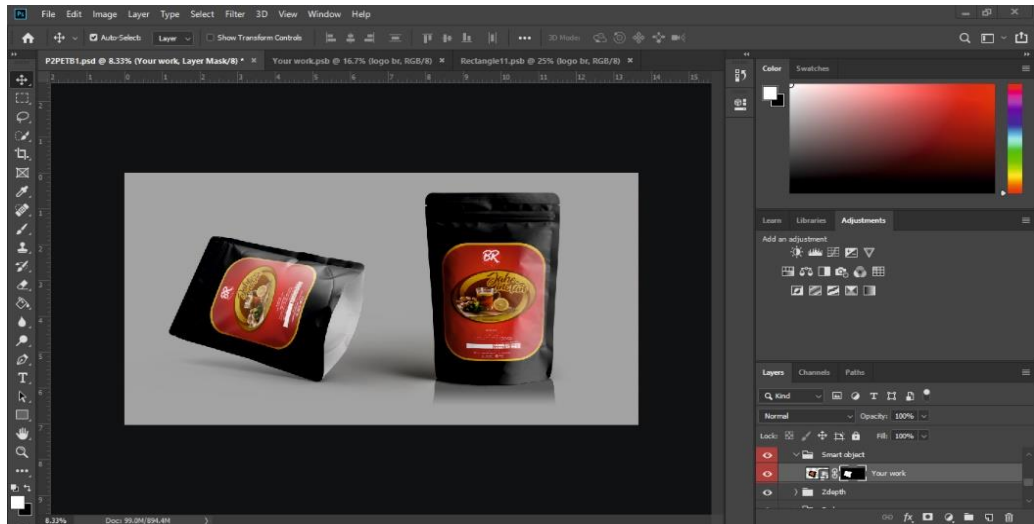
4.4 Penerapan desain stiker ke packaging

- Sebelum cetak dengan skala sedang atau besar, seharusnya membuat mockup untuk percobaan, apakah desain *packaging* sudah memenuhi kriteria atau perlu dilakukan *revisi* lagi, setelah mencetak *packaging*. Menentukan jenis mock up terhadap desain stiker pada produk sangat penting, seperti desain stiker ini sangat cocok di tempelkan pada *packaging stand pouch* aluminium foil. Jadi pertama download (*mock up*) *packaging stand pouch* aluminium foil, sebagai penerapan desain stiker
- Bukalah aplikasi *adobe photoshop* lalu masukan *mock up packaging*



Gambar 4.14 Proses Memasukan *Mock Up Packaging*

3. Selanjutnya masukan desain stiker pada (*mock up*) *packaging* stand pouch aluminium foil



Gambar 4.15 Proses Memasukkan Desain Stiker Pada Mock Up Packaging

4. Yang terakhir beri tambahan pada background sehingga bisa menjadi nilai tambah dari sebuah produk tersebut



Gambar 4.16 Proses Memberi Tambahan Pada Background

5. Hasil penerapan desain stiker ke (*mock up*) *packaging* stand pouch aluminium foil.



Gambar 4.17 Hasil Penerapan Desain Stiker Ke Mock Up



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapat selama melaksanakan Kerja Praktik selama satu bulan di UPTI Makanan Minuman dan Kemasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu :

1. Mendapatkan beberapa informasi mengenai desain *packaging* produk yang baik dan benar.
2. Mendapatkan pengetahuan dalam meningkatkan nilai tambah desain *packaging* suatu produk makanan dan minuman.
3. Mendapatkan pengalaman dalam dunia bekerja di Unit Pelayanan Teknis Disperindag.
4. Mendapatkan pengetahuan tentang bahan dan material yang digunakan untuk membuat sebuah desain *packaging* produk.
5. Mendapat pengetahuan proses pembuatan desain *packaging* dari awal sampai akhir.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan dalam penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Perusahaan

Saran dari penulis untuk pengembangan di UPTI MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR untuk kedepannya diharapkan lebih tegas dalam memberikan tugas kepada mahasiswa sehingga dapat menambah kedisiplinan mahasiswa magang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pembimbing perusahaan.

5.2.2 Bagi Mahasiswa yang Melakukan Kerja Praktik

Untuk mahasiswa yang akan melakukan kerja praktik khususnya di bidang disain dan kemasan. Penulis menyarankan agar melaksanakan kerja praktik di UPT I MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG JAWA TIMUR, disana kita akan

mendapatkan ilmu yang bermanfaat yang tidak didapatkan selama berada di bangku perkuliahan, dan mendapatkan pengalaman yang dalam diambil untuk kedepannya dalam dunia pekerjaan.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Kotler,P., &Amstrong, G. 2012. *Principles Of Marketing* Edisi 14, Global Edition.Pearson Prentice Hall.
- Mufreni, Alfin NF. *Pengaruh Desain Produk, Bentuk Kemasan dan Bahan Kemasan Terhadap Minat Beli Konsumen*. Jurnal ekonomi Manajemen. Vol. 2 No.2 November 2016.
- Tamam, Nur. 2015. *Pengaruh Desain Kemasan Terhadap Penjualan*. <https://zahiraccounting.com>. Diakses 15 Juni 2020.



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika