



**DESAIN PACKAGING DENGAN ASPEK
FUNGSIONAL PADA UPTI MAMIN DAN
KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA
TIMUR**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

RAFII PUTRA MAHDI

16.42020.0028

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

DESAIN PACKAGING DENGAN ASPEK FUNGSIONAL PADA UPTI MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR

Diajukan sebagai salah satu

Syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana

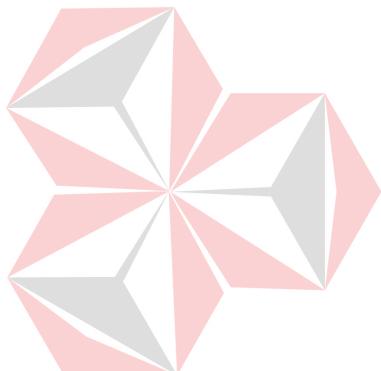
Disusun Oleh :

Nama :RAFII PUTRA MAHDI

Nim :16.42020.0028

Program :S1 (Strata Satu)

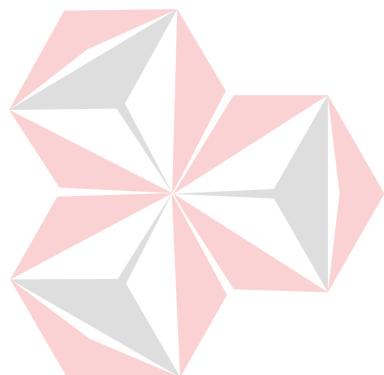
Jurusan :Desain Produk



UNIVERSITAS
Dinamika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

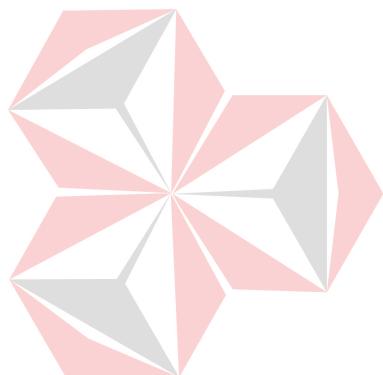
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kamu harus menciptakannya.”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Alhamdulillah, atas nikmat Allah S.W.T yang telah memberikan segala kelancaran untuk saya dan orang tua tercinta dan semua pihak yang telah membantu.

TerimaKasih

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN PACKAGING DENGAN ASPEK FUNGSIONAL PADA UPTI MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR

Laporan Kerja Praktik oleh

Rafii Putra Mahdi

NIM : 16.42020.0028

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 22 July 2020

Disetujui :

Dosen Pembimbing

Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
NIDN : 0711086702



Mengetahui,

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 Universitas Dinamika, saya :

Nama : Rafii Putra Mahdi
NIM : 16.42020.0028
Program Studi : S1 Desain Produk
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **DESAIN PACKAGING DENGAN ASPEK
FUNGSIONAL PADA UPTI MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG
PROVINSI JAWA TIMUR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Dengan pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty 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 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 ditemukan dan terbukti 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 juli 2020

yang menyatakan



RAFII PUTRA MAHDI

NIM : 16420200028

ABSTRAK

Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur merupakan lembaga yang memiliki tugas untuk menangani Industri Kecil Menengah (IKM) yang ada di Jawa Timur yang berlokasi di Jl. Raya Trosobo KM.20 Taman Sidoarjo. Disebagaiant besar pelaku usaha IKM kurang memperhatikan kemasanyang digunakan, padahal tampilan kemasan yang bagus akan lebih mudah menarik perhatian para calon konsumen.

Pembuatan desain kemasan yang lebih menarik dan dengan penambahan karakteristik produk pada kemasan yang dijual sehingga dapat menarik minat konsumen. Dan Proses pembuatan desain kemasan pada makanan, dan minuman tidak lepas dari berbagai tahapan sehingga desain dapat diterima oleh masyarakat.

Kata Kunci : *Desain Kemasan, Industri Kecil Menengah, Konsumen, UPTI Makanan, Minuman, dan Kemasan.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang telah diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini dengan judul “**Desain packaging dengan aspek fungsional pada UPTI Mamin dan Kemasan DISPERINDAG provinsi Jawa Timur**” dan Laporan Kerja Praktik ini sebagai salah satu syarat MenempuhTugasAkhir pada Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.

Dalam usaha menyelesaikan penulisan Laporan Kerja Praktik ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik moral maupun materi. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan tepat waktu.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Tidak lupa dengan kedua Orang Tua yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Kerja Praktik maupun laporan ini.
4. Yosef Richo Adrianto, S. T., M.SM selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, yang selalu member dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
6. Suwarsono, SE, MM, selaku Kepala Sub. Bag. Tata Usaha Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik.
7. Fani Adji Santoso dan Puguh Amin selaku sahabat saya yang telah mengambil KP terlebih dahulu, dan membantu saya dalam penyusunan laporan ini.
8. Teman-teman seperjuangan Desain Produk dan semuapihak 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, 22 Juli 2020

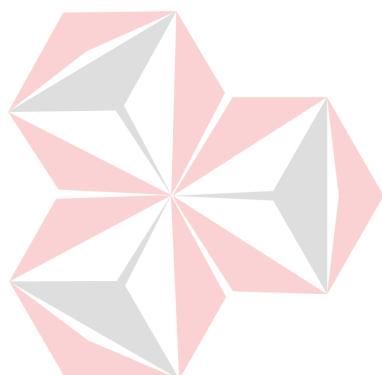
Rafii Putra Mahdi



DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Perusahaan	4
2.2 Konsep Pendirian	4
2.3 Tujuan	5
2.4 Sasaran.....	5
2.5 Visi dan Misi UPTI MAMIN dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur	5
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	10
3.1 Kemasan	10
3.2 Definisi Desain	13
3.3 Unsur-unsur Desain	14
3.4 Unsur-Unsur Visual.....	17
BAB IV PROSES KERJA	19
4.1 Aplikasi yang digunakan	19
4.2 Perancangan Desain Logo	23
4.3 Perancangan Desain Stiker Kemasan	25
BAB V PENUTUP.....	30
5.1 Kesimpulan.....	30
5.2 Saran	30

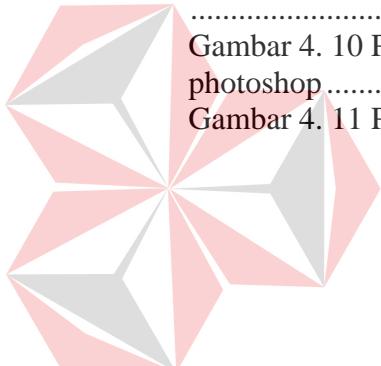
5.2. Bagi perusahaan (Divisi Desain).....	30
5.2.2 Bagi Mahasiswa Yang Melakukan Kerja Praktik	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	32



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Lokasi UPTI MAMIN dan Kemasan	4
Gambar 2. 2 Bagan struktur organisasi UPTI Makanan, Minuman & Kemasan....	7
Gambar 3. 1 Kelompok Warna	17
Gambar 3. 2 Bidang	18
Gambar 3. 3 Tekstur.....	18
Gambar 4. 1 Logo Aplikasi CorelDraw X7	21
Gambar 4. 2Logo Aplikasi Photoshop cs6.....	22
Gambar 4. 3Logo Aplikasi Photoshop cs6.....	22
Gambar 4. 4 Proses pembuatan layer di photoshop	23
Gambar 4. 5 Proses pembuatan logo kemasan stiker di photoshop	24
Gambar 4. 6 Proses pembuatan logo dengan menambahkan icon produk di photoshop	25
Gambar 4. 7 Proses pembuatan layer awal stiker kemasan di photoshop.....	26
Gambar 4. 8 proses pembuatan gradient foto daun di footer layer di photoshop .	27
Gambar 4. 9 Proses pembuatan memasukan logo dan nama produk di photoshop	28
Gambar 4. 10 Proses pembuatan keterangan komposisi produk dan kadaluarsa di photoshop	29
Gambar 4. 11 Proses pembuatan mock up stiker ke kemasan produk	29



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri Kecil Menengah atau IKM merupakan salah satu penggerak roda perekonomian yang ada di Indonesia. IKM di Indonesia sendiri telah menyerap tenaga kerja di sekitar 11,68 juta orang atau sebesar 60 persen dari total pekerja di bidang sector industri. IKM sendiri juga memiliki banyak ragam produk yang sebagian besar merupakan produk makanan, dan minuman. Para pelaku usaha IKM, khususnya di bidang makanan, dan minuman seringkali memiliki berbagai masalah salah satunya yaitu desain kemasan yang kurang menarik konsumen.

Para pelaku usaha IKM kebanyakan hanya berfokus kepada kualitas dan pemasaran produk tanpa diimbangi dengan identitas visual yang bagus dari produk tersebut. Padahal, dengan identitas visual dan kemasan yang menarik merupakan salah satu unsur yang menarik minat para konsumen dan dapat menambah nilai jual pada produk.

Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur memiliki tugas merancang desain kemasan untuk produk-produk IKM. Selain desain, UPTI Makanan, Minuman, dan Kemasan juga menyediakan pelayanan berupa percetakan kemasan dengan dua jenis metode, yaitu metode cetak sablon dan offset dengan pilihan beberapa media cetak seperti karton, plastik fleksibel, stiker, duplek, dan lain-lain. Tugas UPTI Makanan, Minuman, dan Kemasan tertera dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 133 Tahun 2008 yang berisi UPT Industri Makanan, Minuman, dan Kemasan melaksanakan sebagian tugas dalam pelayanan teknis pembinaan, alih teknologi, pengembangan desain, penyediaan sarana usaha industri, ketatausahaan, dan pelayanan masyarakat.

Berdasarkan laporan kerja praktik ini mengangkat tentang pembuatan desain *packaging* yang fungsional. Pada setiap produk IKM dengan tujuan agar produk-produk IKM menjadi lebih menarik, dapat bersaing dengan produk yang lainnya dan dapat menambah nilai jual produk. Judul yang diangkat dari laporan kerja praktik ini yaitu Pembuatan Desain *Packaging* Fungsional dan Keawetan di

UPTI Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan merumuskan masalah, “Bagaimana cara membuat desain packaging dengan aspek fungsional di Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas didalam Kerja Praktik ini adalah membuat desain packaging dengan aspek fungsional di Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur.

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah,maka dapat ditentukan adapun tujuan dari kerja praktik ini, yaitu menghasilkan desain *packaging dengan aspek fungsional* di Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur.

Pada kesempatan kerja praktik di Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur yang bergerak di bidang *event organizer* sebagai menambah ilmu tentang pembuatan media promosi dengan cara yang lebih mudah dan cepat.

Dari pembuatan *packaging* kerja praktik di Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan baru dalam bidang *softskil* 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 Bagi Mahasiswa

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

1. Dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan desain packaging yang baik hingga pemilihan material yang digunakan
2. Mengetahui cara berorganisasi dalam pekerjaan terhadap rekan kerja.
3. Dapat mengetahui informasi dan sebuah gambaran bentuk desain *packaging* yang baik dan menarik yang ingin dibuat dan sesuai dengan keinginan klien.
4. Menambah sikap profesional secara personal.

2 Perusahaan

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

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

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

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Nama Perusahaan	:Unit Pelayanan Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan (UPTI MAMIN dan Kemasan) Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur
Alamat	:Jl. Raya Trosobo KM.20 Taman Sidoarjo.
Telpon & Faks	:(031) 7884056
Email	:uptimamin@gmail.com
Website	: www.uptimamin-kemasan.com

Lokasi UPTI Makanan, Minuman, dan Kemasan berada di area (LIK) Lingkungan Industri Kecil Jalan Raya Trosobo Km. 20, Taman, Sidoarjo.



Gambar 2. 1 Peta Lokasi UPTI MAMIN dan Kemasan

Sumber : (UPTI MAMIN dan Kemasan, 2019)

2.2 Konsep Pendirian

- 1 Tempat pelayanan jasa pengemasan produk makanan minuman
- 2 Jasa pembuatan desain logo, kemasan, dan identitas visual produk makanan, dan minuman
- 3 Pelatihan produksi makanan, dan minuman

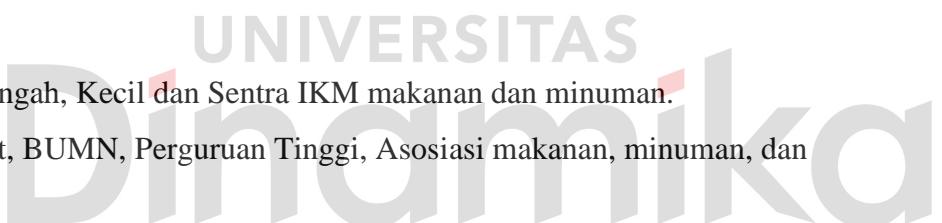
- 4 Membantu akses ke lembaga terkait pembiayaan permodalan melalui bank, pabrik, agen, distributor mesin kemasan, percetakan, MUI, Balai POM, GAPMMI, Kementerian Hukum, dan HAM.

2.3 Tujuan

- 1 Meningkatkan pelayanan publik
- 2 Meningkatkan daya saing produk industri makanan dan minuman.
- 3 Pembuatan kemasan dan tampilan produk makanan dan minuman
- 4 Meningkatkan kualitas desain kemasan produk makanan dan minuman
- 5 Meningkatkan nilai tambah industri makanan, minuman dan kemasan.
- 6 Meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan para pelaku usaha industri makanan dan minuman melalui kegiatan pelatihan.
- 7 Meningkatkan pertumbuhan unit usaha, volume produksi, nilai investasi dan nilai produksi industri makanan dan minuman.

2.4 Sasaran

- 1 Industri Menengah, Kecil dan Sentra IKM makanan dan minuman.
- 2 Instansi terkait, BUMN, Perguruan Tinggi, Asosiasi makanan, minuman, dan lain-lain.



2.5 Visi dan Misi UPTI MAMIN dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur

a. 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.

b. Misi

- 1 Meningkatkan Pelayanan Publik.
- 2 Meningkatkan pembinaan dibidang industri makanan, minuman dan kemasan.
- 3 Meningkatkan pengembangan teknologi dibidang industri makanan, minuman, dan kemasan.

- 4 Meningkatkan kegiatan pelayanan teknis dibidang industri makanan, minuman, dan kemasan.

2.6 Tugas Pokok dan Fungsi

Sesuai dengan Peraturan Gubernur Nomor : 133 Tahun 2008 UPT Industri Makanan Minuman dan Kemasan melaksanakan sebagian tugas Dinas dalam pelayanan teknis, pembinaan, alih teknologi, pengembangan desain, penyediaan sarana usaha industri, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat.

Susunan Organisasi Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan, Minuman dan Kemasan terdiri atas :

1. Kepala UPT
2. Sub Bagian Tata Usaha
3. Seksi Pelayanan Teknis
4. Seksi Pembinaan dan Pengembangan

2.6.1 Tugas kepala UPT

Kepala UPT mempunyai tugas memimpin, mengkoordinasikan, mengawasi dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan tugas operasional pelayanan teknis, pembinaan, alih teknologi, pengembangan desain, menyediakan sarana industri, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat.

2.6.2 Tugas Sub Bagian Tata Usaha

1. Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan pelayanan dibidang makanan minuman dan kemasan.
2. Melaksanakan kegiatan pelayanan dibidang industri makanan minuman dan kemasan.
3. Melaksanakan bimbingan teknologi industri makanan minuman dan desain kemasan.

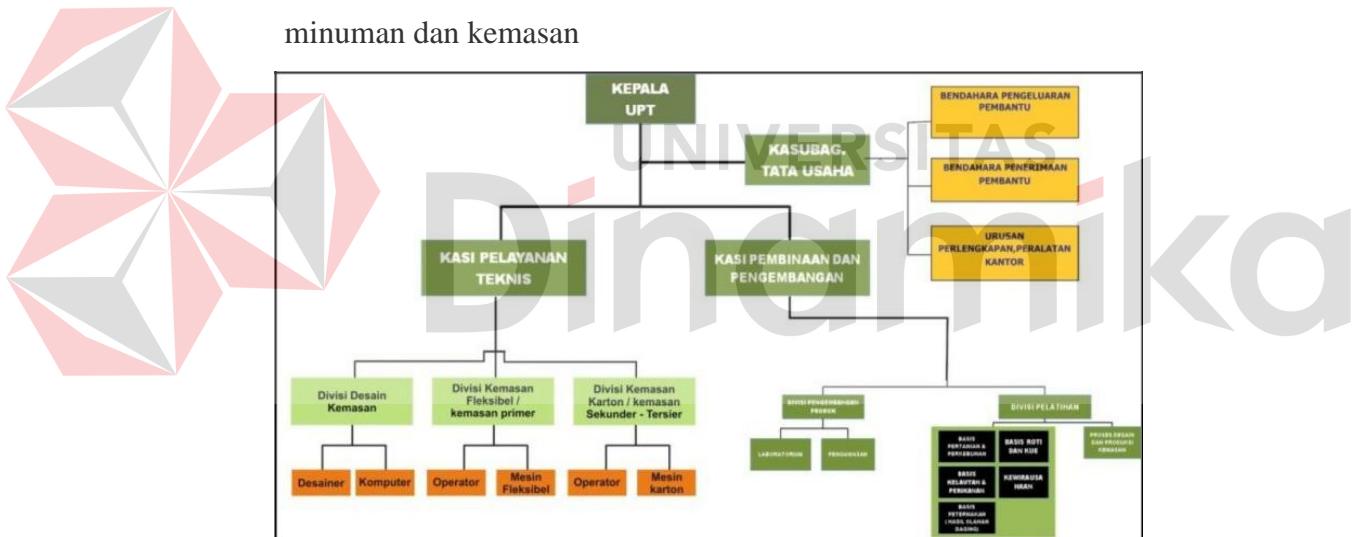
2.6.3 Tugas Seksi Pelayanan Teknis

1. Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan pelayanan dibidang makanan minuman dan kemasan.

2. Melaksanakan kegiatan pelayanan dibidang industri makanan minuman dan kemasan.
3. Melaksanakan bimbingan teknologi industri makanan minuman dan desain kemasan.
4. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

2.6.4 Tugas Seksi Pembinaan dan Pengembangan

1. Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan dibidang pembinaan dan pengembangan industri makanan minuman dan kemasan.
2. Melaksanakan pengembangan teknologi dibidang industri makanan minuman dan kemasan
3. Melaksanankan tugas tugas lain yang diberikan oleh kepala UPT
4. Melaksanakan pengembangan teknologi dibidang industri makanan minuman dan kemasan



Gambar 2. 2 Bagan struktur organisasi UPTI Makanan, Minuman & Kemasan

(Sumber: UPTI MAMIN & Kemasan, 2019)

2.7 Pelayanan Desain dan Merk Kemasan

Pelayanan Desain dan Merk Kemasan memiliki tanggung jawab di bidang jasa pembuatan desain bagi IKM, antara lain:

1. Desain kemasan
2. Desain logo
3. Pembuatan desain merk

4. Desain label/etiket
5. Pembuatan desain mock up
6. Selain itu, bagian desain merk dan kemasan juga memiliki tugas pada pelatihan di bidang kemasan produk makanan, dan minuman, bintek/workshop pengemasan, dan tren desain kemasan serta memiliki fasilitas Mobil Pelayanan Keliling Desain Kemasan.

Di bidang produksi kemasan, bagian Pelayanan Desain dan Kemasan memiliki dua divisi, yaitu divisi karton, dan divisi fleksibel.

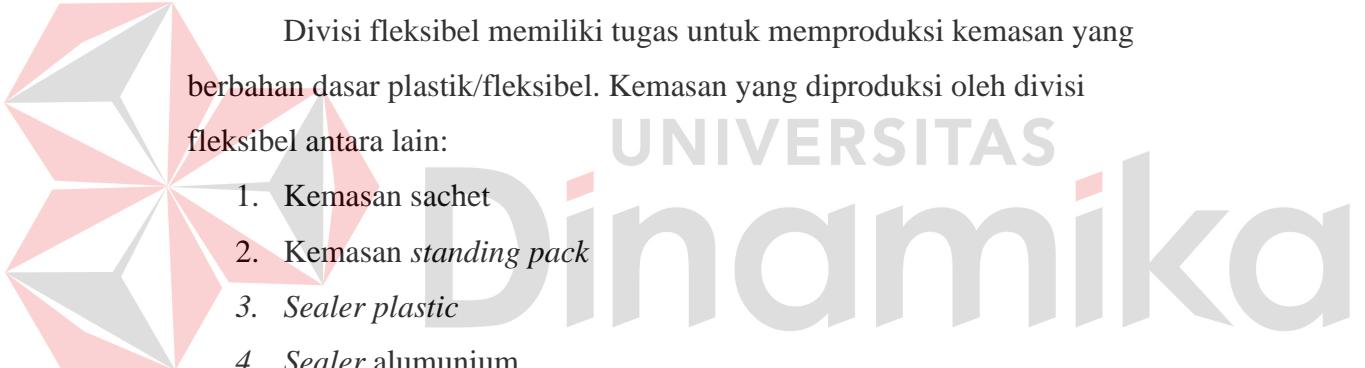
2.7.1 Divisi Karton

Divisi karton memiliki tugas untuk memproduksi kemasan dari bahan kertas, karton/kardus, bahan sekunder, dan tersier. Divisi karton mampu memproduksi kemasan dengan teknik cetak sablon dan *offset*.

2.7.2 Divisi Fleksibel

Divisi fleksibel memiliki tugas untuk memproduksi kemasan yang berbahan dasar plastik/fleksibel. Kemasan yang diproduksi oleh divisi fleksibel antara lain:

1. Kemasan sachet
2. Kemasan *standing pack*
3. *Sealer plastic*
4. *Sealer alumunium*
5. *Vacuum pack*



2.7.3 Pelayanan Mobil Keliling

Pelayanan Mobil Keliling memiliki layanan desain dan redesain kemasan serta konsultasi desain kemasan produk makanan dan minuman.

Secara umum proses desain kemasan harus memperhatikan karakteristik dari produk. Teknik pembuatan pola desain kemasan di UPTI Makanan, Minuman, dan Kemasan dilakukan dengan cara digital, yaitu dengan menggunakan program berbasis vektor seperti Corel Draw atau Adobe Illustrator serta software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop. Hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan kemasan yaitu dari segi bentuk dan ukuran kemasan harus sesuai dengan karakteristik produk.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam tinjauan pustaka di Bab III ini, penulis akan menjelaskan berbagai sumber - sumber teoritis secara detail yang berhubungan dengan pembuatan desain *packaging* seperti pembuatan desain *packaging* makanan dan minuman dengan menggunakan photoshop, coreldraw dan illustrator yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.

3.1 Kemasan

Kemasan adalah desain kreatif yang mengaitkan bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Kemasan digunakan untuk membungkus, melindungi, mengirim, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi dan membedakan sebuah produk di pasar (Klimchuk dan Krasovec, 2006:33).

Menurut Kotler & Keller (2009:27), pengemasan adalah kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus sebagai sebuah produk. Pengemasan adalah aktivitas merancang dan memproduksi kemasan atau pembungkus untuk produk. Biasanya fungsi utama dari kemasan adalah untuk menjaga produk. Namun, sekarang kemasan menjadi faktor yang cukup penting sebagai alat pemasaran (Rangkuti, 2010:132).

Kemasan yang dirancang dengan baik dapat membangun ekuitas merek dan mendorong penjualan. Kemasan adalah bagian pertama produk yang dihadapi pembeli dan mampu menarik atau menyingkirkan pembeli. Pengemasan suatu produk biasanya dilakukan oleh produsen untuk dapat merebut minat konsumen terhadap pembelian barang. Produsen berusaha memberikan kesan yang baik pada kemasan produknya dan menciptakan model kemasan baru yang berbeda dengan produsen lain yang memproduksi produk-produk sejenis dalam pasar yang sama.

a. Fungsi Kemasan

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

1. Fungsi Protektif

Berkenaan dengan proteksi produk, perbedaan iklim, prasarana transportasi, dan saluran distribusi yang semua berimbang pada pengemasan. Dengan pengemasan protektif, para konsumen tidak perlu harus menanggung risiko pembelian produk rusak atau cacat.

2. Fungsi Promosional

Peran kemasan pada umumnya dibatasi pada perlindungan produk. Namun kemasan juga digunakan sebagai sarana promosional. Menyangkut promosi, perusahaan mempertimbangkan preferensi konsumen menyangkut warna, ukuran, dan penampilan.

Sedangkan menurut Kotler (1999:228), terdapat empat fungsi kemasan sebagai satu alat pemasaran, yaitu :

1. **Self service.** Kemasan semakin berfungsi lebih banyak lagi dalam proses penjualan, dimana kemasan harus menarik, menyebutkan ciri-ciri produk, meyakinkan konsumen dan memberi kesan menyeluruh yang mendukung produk.
2. **Consumer offluence.** Konsumen bersedia membayar lebih mahal bagi kemudahan, penampilan, ketergantungan dan prestise dari kemasan yang lebih baik.
3. **Company and brand image.** Perusahaan mengenal baik kekuatan yang dikandung dari kemasan yang dirancang dengan cermat dalam mempercepat konsumen mengenali perusahaan atau merek produk.
4. **Inovational opportunity.** Cara kemasan yang inovatif akan bermanfaat bagi konsumen dan juga memberi keuntungan bagi produsen.

Selain berfungsi sebagai media pemasaran, kemasan juga memiliki beberapa fungsi lain, yaitu sebagai berikut:

1. Kemasan melindungi produk dalam pergerakan. Salah satu fungsi dasar kemasan adalah untuk mengurangi terjadinya kehancuran, busuk, atau kehilangan melalui pencurian atau kesalahan penempatan.
2. Kemasan memberikan cara yang menarik untuk menarik perhatian kepada sebuah produk dan memperkuat citra produk.
3. Kombinasi dari keduanya, marketing dan Logistik dimana kemasan menjual produk dengan menarik perhatian dan mengkomunikasikannya.

b. Tujuan Kemasan

Menurut Louw dan Kimber (2007), kemasan dan pelabelan kemasan mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

1. **Physical Production.** Melindungi objek dari suhu, getaran, guncangan, tekanan dan sebagainya.
2. **Barrier Protection.** Melindungi dari hambatan oksigen uap air, debu, dan sebagainya.
3. **Containment or Agglomeration.** Benda-benda kecil biasanya dikelompokkan bersama dalam satu paket untuk efisiensi transportasi dan penanganan.
4. **Information Transmission.** Informasi tentang cara menggunakan transportasi, daur ulang, atau membuat paket produk yang sering terdapat pada kemasan atau label.
5. **Reducing Theft.** Kemasan yang tidak dapat ditutup kembali atau akan rusak secara fisik (menunjukkan tanda-tanda pembukaan) sangat membantu dalam pencegahan pencurian. Paket juga termasuk memberikan kesempatan sebagai perangkat anti-pencurian.
6. **Convenience.** Fitur yang menambah kenyamanan dalam distribusi, penanganan, penjualan, tampilan, pembukaan, kembali penutup, penggunaan dan digunakan kembali.
7. **Marketing.** Kemasan dan label dapat digunakan oleh pemasar untuk mendorong calon pembeli untuk membeli produk.

c. Jenis-jenis Kemasan

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

1. **Kemasan Primer**, yaitu bahan kemas langsung mewadahi bahan pangan (kaleng susu, botol minuman, dll).
2. **Kemasan Sekunder**, yaitu kemasan yang fungsi utamanya melindungi kelompok kemasan lainnya, seperti misalnya kotak karton untuk wadah kaleng susu, kotak kayu untuk wadah buah-buahan yang dibungkus dan sebagainya.
3. **Kemasan Tersier dan Kuarter**, yaitu kemasan yang diperlukan untuk menyimpan, pengiriman atau identifikasi. Kemasan tersier umumnya digunakan sebagai pelindung selama pengangkutan.

Berdasarkan frekuensi pemakaianya, kemasan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. **Kemasan sekali pakai (Disposable)**, yaitu kemasan yang langsung dibuang setelah satu kali pakai. Contohnya bungkus plastik, bungkus permen, bungkus daun, karton dus, makanan kaleng.
2. **Kemasan yang dapat dipakai berulang kali (Multi Trip)**, kemasan jenis ini umumnya tidak dibuang oleh konsumen, akan tetapi dikembalikan lagi pada agen penjual untuk kemudian dimanfaatkan ulang oleh pabrik. Contohnya botol minuman dan botol kecap.
3. **Kemasan yang tidak dibuang (Semi Disposable)**. Kemasan ini biasanya digunakan untuk kepentingan lain di rumah konsumen setelah dipakai. Contohnya kaleng biscuit, kaleng susu dan berbagai jenis botol.

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

1. **Kemasan siap pakai**, yaitu bahan kemas yang siap untuk diisi dengan bentuk yang telah sempurna sejak keluar dari pabrik. Contohnya adalah wadah botol, wadah kaleng, dan sebagainya.
2. **Kemasan siap dirakit**, yaitu kemasan yang masih memerlukan tahap perakitan sebelum pengisian, misalnya kaleng dalam bentuk lempengan dan silinder fleksibel, wadah yang terbuat dari kertas, foil atau plastik.

3.2 Definisi Desain

Desain secara etimologi berasal dari beberapa bahasa serapan, yaitu kata “desaigno” (itali) secara gramatikal berarti gambar, berasal dari kata bahasa Inggris “design”, dan dalam bahasa Indonesia sering digunakan padanan katanya, yaitu rancangan. Pola atau cipta. Menurut Bruce Arcer (Nurhayati, 2004:78) desain

adalah bidang keterampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatan dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaanya. Secara khusus desain dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai dan tujuan dari fenomena buatan manusia. Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis bentuk ukuran, warna, tekstur, binyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu. Pada dasarnya desain merupakan rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan, dll. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dll.

3.3 Unsur-unsur Desain

i. *Tipografi*

Frank Jefkins (1997:248) Tipografi merupakan seni memilih huruf; (1) dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia; (2) menggabungkannya dengan jenis huruf yang berbeda; (3) menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang tersedia; (4) dan menandai naskah untuk proses *hypesetting* dengan menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda.

Wirya (1999:32) tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan, kemenarikan, dan desain huruf tertentu, sehingga dapat menciptakan gaya (style) dan karakter atau menjadi karakteristik subjek yang diiklankan. Beberapa tipe huruf mengesankan nuansa-nuansa tertentu, seperti kesan berat, ringan, kuat, lembut, jelita, dan sifat-sifat atau nuansa yang lain.

ii. *Layout*

Pengertian layout menurut Graphic Art Encyclopedia (1992:296) **Layout is arrangement of a book, magazine, or other publication so that and illustration follow a desired format** yang artinya adalah merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk yang diharapkan.

Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa *“layout include directions for marginal data, pagination, marginal allowwances, center heading and side head, placement of ilustration.”* Layout juga meliputi semua bentuk penempatan garis tepi, penempatan ukuran dan bentuk ilustrasi

iii. Warna

Warna merupakan elemen penting yang dapat mempengaruhi sebuah desain. Pemilihan warna dan pengolahan atau penggabungan satu dengan lainnya akan dapat memberikan suatu kesan atau *image* yang khas dan memiliki karakter yang unik. Karena setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda.

Danger (1992:51) menyatakan bahwa warna adalah salah satu dari dua unsur yang menhasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

1. Kelompok Warna

(Adi Kusrianto, 2007) Warna terbagi atas tiga, yaitu :

a. Warna Primer

Merupakan tiga pigmen warna dasar yang tidak dapat dibentuk dengan campuran dari warna-warna lain, namun dapat membentuk warna lain dari kombinasi 3 warna ini. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah: merah, biru, dan kuning.

b. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran dua warna primer dengan proporsi. Misalkan warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

c. Warna Tersier

Warna yang diperoleh dengan mencampur warna sekunder dan warna disebelahnya pada lingkaran warna atau campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning, dan biru.

2. Dimensi Warna

a. Warna netral

Warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan

campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

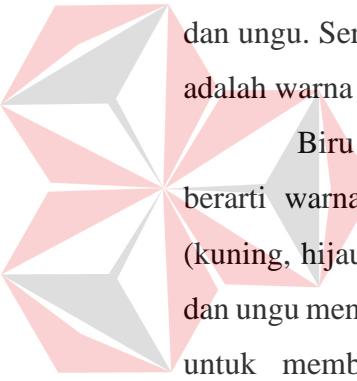
b. Warna kontras atau komplementer

Warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.

c. Warna dingin

Kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman, dsb. Warna dingin mengesankan jarak yang jauh.

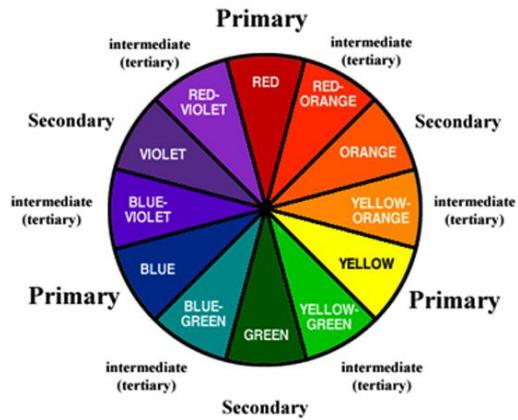
Warna-warna yang termasuk warna sejuk atau dingin adalah hijau, biru, dan ungu. Sering kali memberikan kesan pendiam daripada warna hangat. Mereka adalah warna malam, air, alam, dan biasanya membawa ketenangan dan rileks.



Biru adalah satu-satunya warna primer dalam spectrum yang sejuk, yang berarti warna lain dibuat dengan menggabungkan biru dengan warna hangat (kuning, hijau dan merah untuk ungu). Hijau mengambil beberapa atribut kuning dan ungu mengambil beberapa atribut merah. Gunakan warna-warna sejuk di desain untuk memberikan perasaan tenang atau profesionalisme. Dalam industri percetakan, untuk menghasilkan warna bervariasi, diterapkan pemakaian warna primer dan subtraktif. Contoh warna subtraktif adalah magenta dan kuning dalam ukuran yang bermacam-macam.

d. Warna panas

Kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini ini menjadi simbol, riang, semangat, marah, dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat. Merah dan kuning keduanya warna primer, dengan oranye jatuh di tengah, yang berarti semua benar-benar hangat dan tidak diciptakan dengan menggabungkan warna hangat dengan warna dingin. Gunakan warna hangat dalam desain untuk mencerminkan gairah, kebahagiaan, antusiasme, dan energi.



Gambar 3. 1 Kelompok Warna

(Sumber: www.rozisenirupa.com)

3.4 Unsur-Unsur Visual

Menurut Adi Kusrianto (2009:30), unsur-unsur dalam visual meliputi Titik, Garis, Bidang, Warna, dan Tekstur

3.3.1. Titik

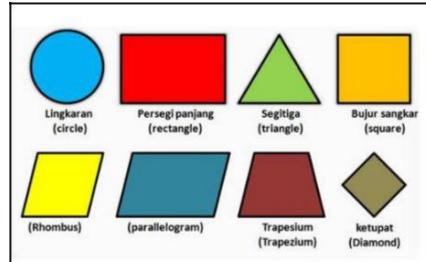
Titik merupakan salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan lebarnya dianggap tidak berarti. Titik biasanya ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

3.3.2. Garis

Garis merupakan unsur visual yang berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek. Ciri dari garis yaitu terdapat arah dan dimensi memanjang. Garis tampil dalam bentuk lurus, lengkung, bergelombang, zigzag, dan lain-lainnya. Kualitas dari garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan, dan bidang dasar yang digunakan.

3.3.3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri dan bidang non-geometri. Bidang terdiri dari titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat juga dihadirkan dengan mempertemukan potongan dari satu garis atau lebih.



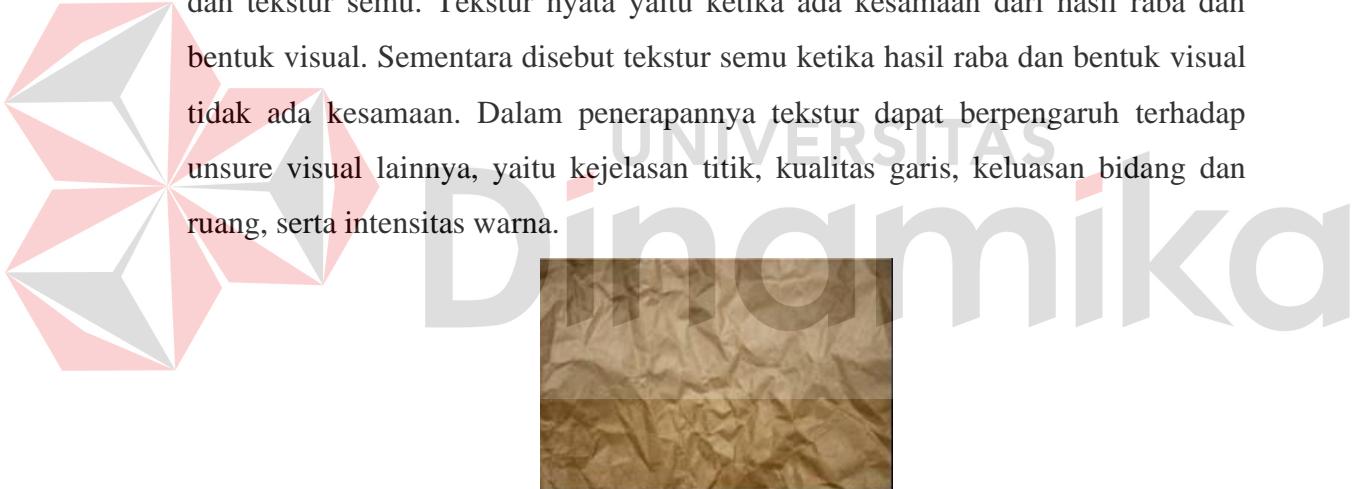
Gambar 3. 2 Bidang (**Sumber: zonareferensi.com**)

3.3.4. Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh terhadap desain, karena warna akan membuat suatu komposisi desain tampak lebih menarik.

3.3.5. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan. Tekstur juga merupakan gambaran dari suatu permukaan benda. Ada dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata yaitu ketika ada kesamaan dari hasil raba dan bentuk visual. Sementara disebut tekstur semu ketika hasil raba dan bentuk visual tidak ada kesamaan. Dalam penerapannya tekstur dapat berpengaruh terhadap unsure visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.



Gambar 3. 3 Tekstur(**Sumber: pixnio.com**)

BAB IV

PROSES KERJA

Dalam Bab IV ini menjelaskan tentang proses Kerja Praktik dalam Pembuatan Desain *Packaging* Fungsional dan Keawetan. Pengerjaan dilakukan di Unit Pelayanan Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan (UPTI MAMIN dan Kemasan) Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi 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 panggung dengan urutan kerja mulai dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan desain logo
2. Perancangan desain stiker kemasan
3. Pengabungan desain logo dan kemasan dengan mockup
4. Cetak kemasan

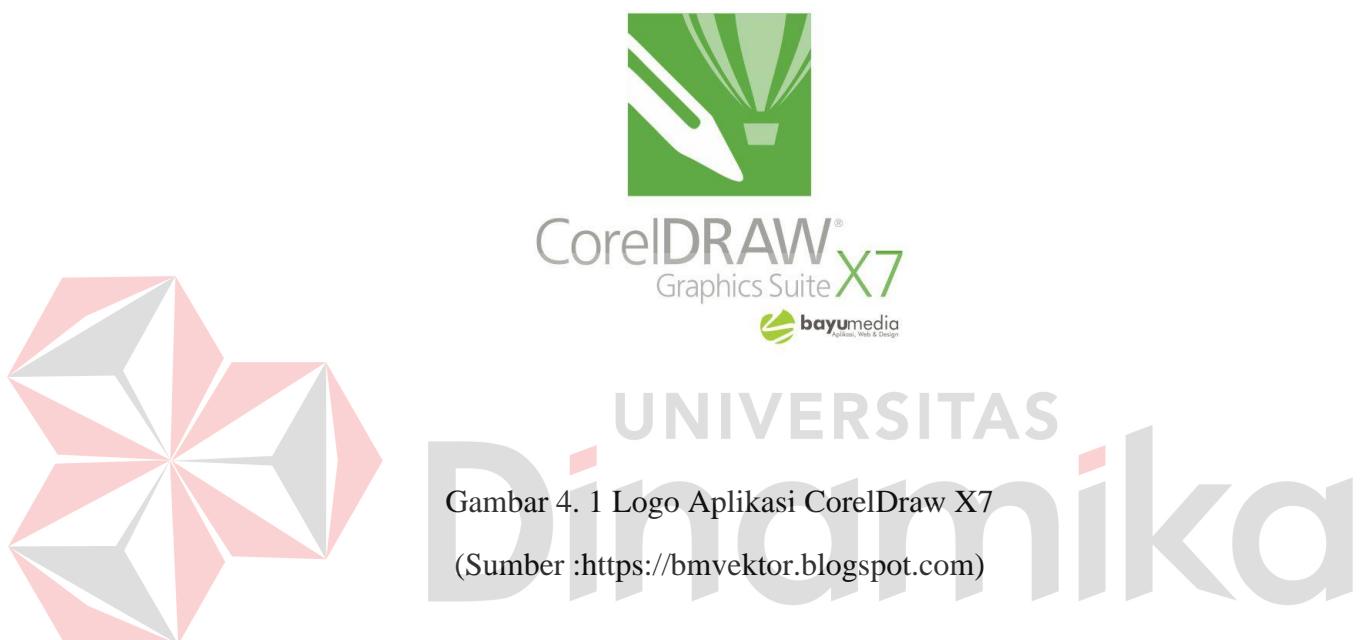
Berikut proses kerja yang dimana akan menjelaskan secara rinci dan detail.

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 grafisnya antara lain sebagai berikut:

1. Corel Draw

Aplikasi *Corel Draw* adalah salah satu komponen tambahan yang biasa digunakan dalam pembuatan desain visual pada panggung. Aplikasi ini digunakan untuk desain grafis, vector, ataupun penambahan motif pada desain. Motif ini dibutuhkan untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi orang yang ingin melihatnya.



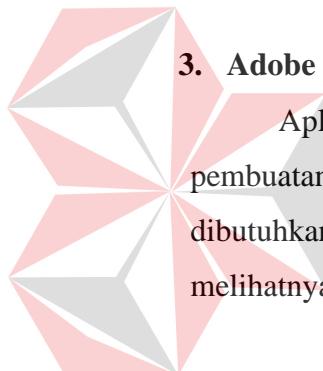
2. Adobe Photoshop

Aplikasi *Adobe Photoshop* adalah salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan grafis, vector, ataupun penambahan motif pada desain. Motif ini dibutuhkan untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi orang yang ingin melihatnya.



Gambar 4. 2Logo Aplikasi Photoshop cs6

(Sumber :<https://bmvektor.blogspot.com>)



3. Adobe Illustrator

Aplikasi *Adobe Illustrator* adalah salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan grafis, vector, ataupun penambahan motif pada desain. Motif ini dibutuhkan untuk memberikan daya tarik tersendiri bagi orang yang ingin melihatnya.

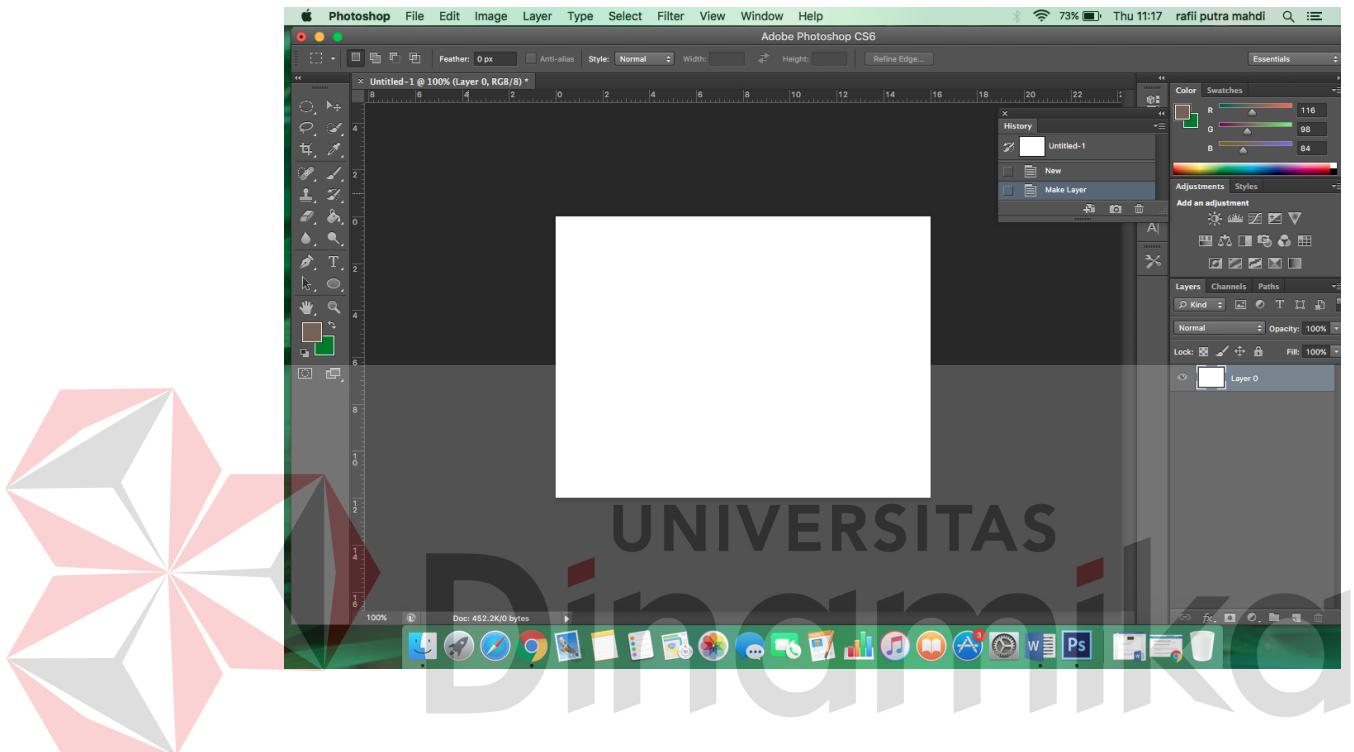


Gambar 4. 3Logo Aplikasi Photoshop cs6

(Sumber :<https://softopc.com>)

4.2 Perancangan Desain Logo

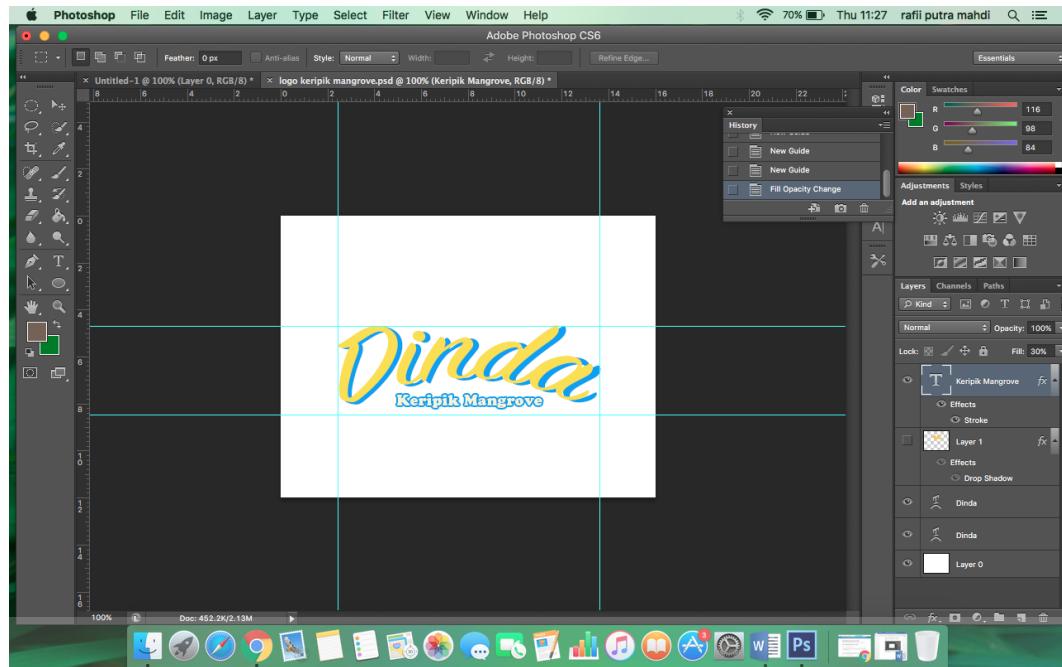
1. Terlebih dahulu bukalah aplikasi software adobe Photoshop anda lalu buatlah layer baru tekan huruf **command+N** contoh seperti gambar di bawah:



Gambar 4. 4 Proses pembuatan layer di photoshop

(Sumber: Dokumen Pribadi)

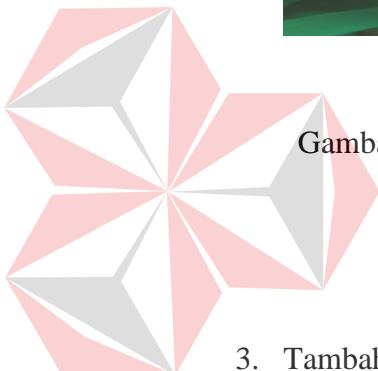
2. Beri garis dan sesuaikan lalu ketik kalimat menggunakan Horizontal Tool Type sesuai brand produk tersebut seperti contoh di bawah ini :

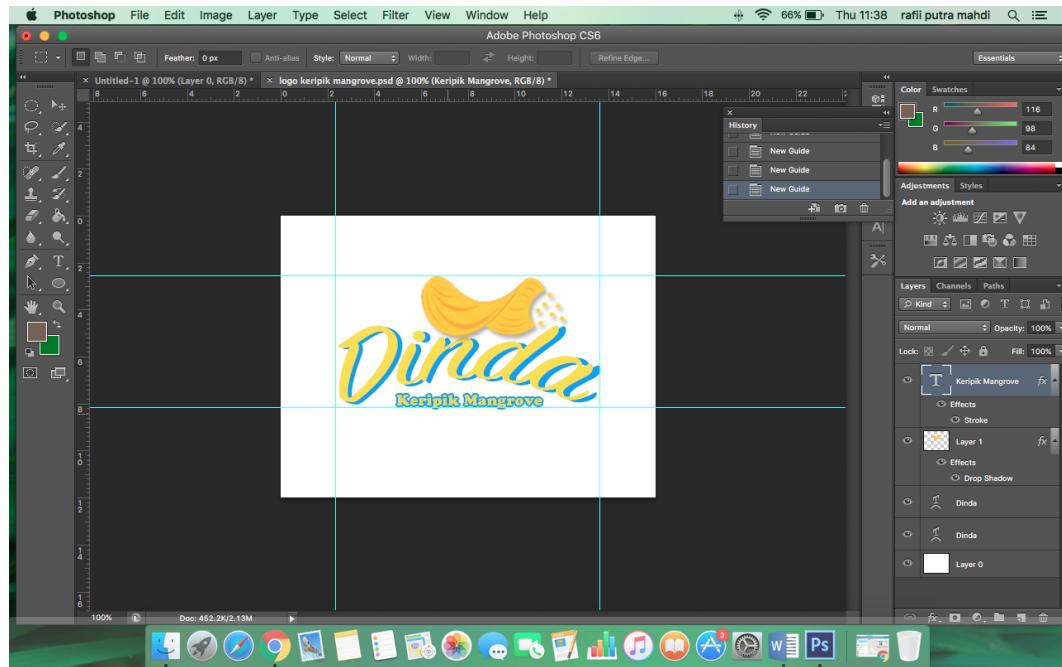


Gambar 4. 5 Proses pembuatan logo kemasan stiker di photoshop



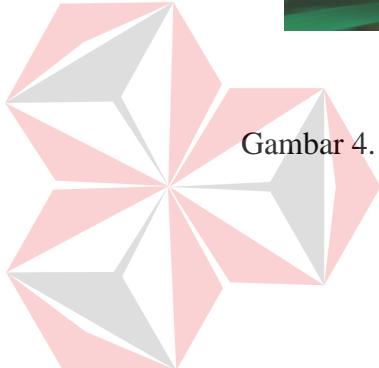
3. Tambahkan icon pada logo yang memberi identitas tentang produk tersebut contohnya icon kentang dikarenakan produk keripik seperti contoh di bawah ini :





Gambar 4. 6 Proses pembuatan logo dengan menambahkan icon produk di photoshop

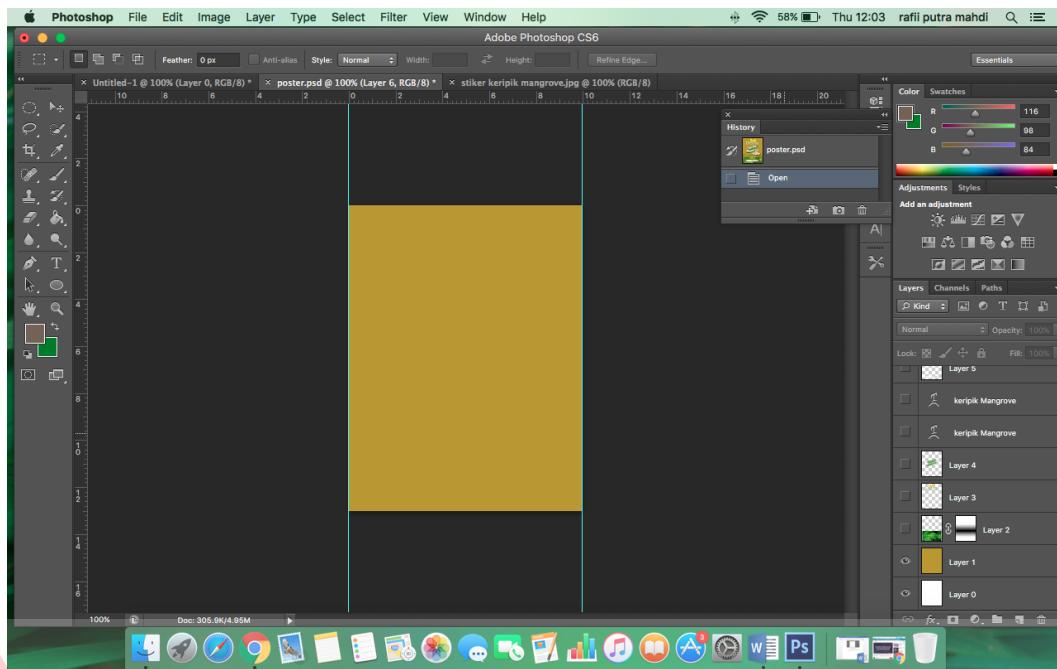
(Sumber: Dokumen Pribadi)



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3 Perancangan Desain Stiker Kemasan

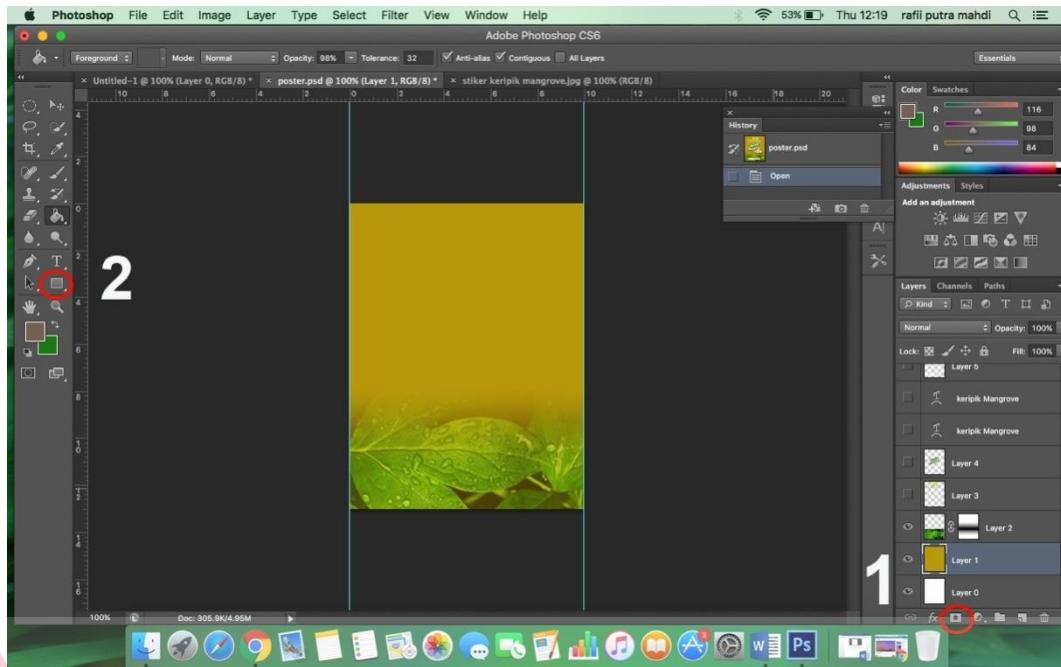
1. Buatlah layer baru tekan command+N dengan ukuran 283 pixel × 369 pixel dan tambahkan garis untuk sesuaikan desain warna background #b8990a seperti contoh di bawah in :



Gambar 4. 7 Proses pembuatan layer awal stiker kemasan di photoshop

(Sumber: Dokumen Pribadi)

2. Tambahkan gambar daun di footer background dan beri gradient dan tambahkan mask pada gambar daun dan pilih gradient tools seperti contoh di bawah ini :



Gambar 4. 8 proses pembuatan gradient foto daun di footer layer di photoshop

(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Lalu insert logo , tambahkan jenis produk tekan Horizontal Tool Type bagian petunjuk no 1 makanan “Keripik Mangrove” beri style font pada bagian petunjuk no 2 pilih flag dan tambahkan icon brush sebagai shadow tulisan seperti contoh berikut :



Gambar 4. 9Proses pembuatan memasukan logo dan nama produk di photoshop

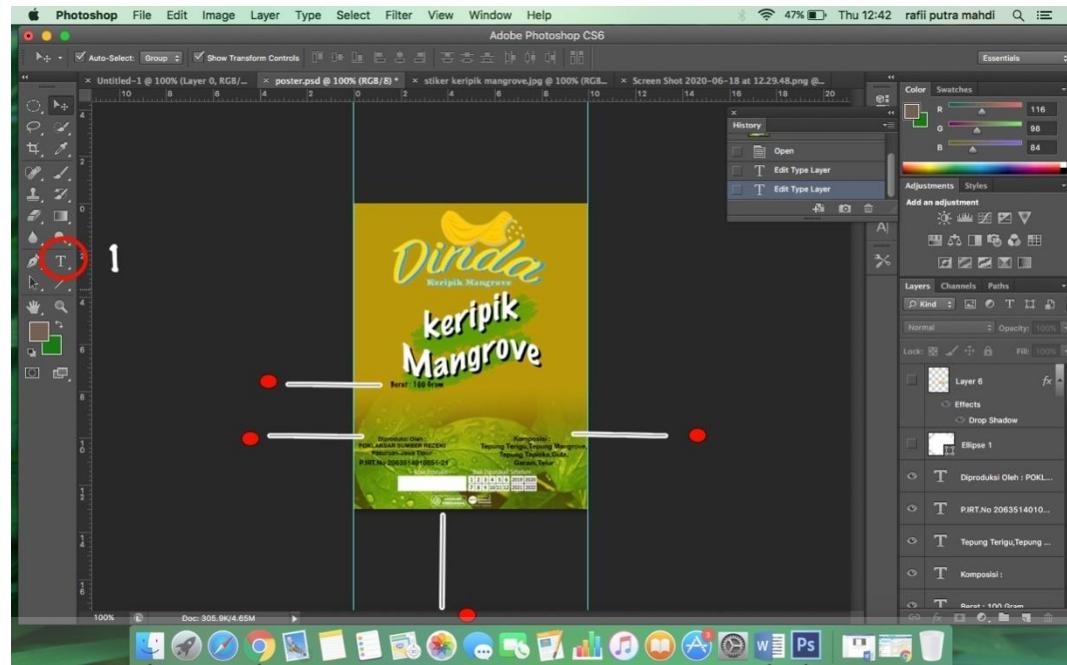
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4.2 Tambahkan informasi komposisi ,berat isi, tanggal kadaluarsa dan perusahaan pada titik merah dengan tekan petunjuk no 1 Horizontal Tool

Type seperti contoh dibawah ini :



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 4. 10 Proses pembuatan keterangan komposisi produk dan kadaluarsa di photoshop

(Sumber: Dokumen Pribadi)

4.3 Mock up Stiker pada kemasan produk seperti contoh di bawah ini :



Gambar 4. 11 Proses pembuatan mock up stiker ke kemasan produk

(Sumber:Dokumen Pribadi)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama kerja praktik selama satu bulan di (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

- 1 Mengetahui tentang dunia desain yang lebih luas dari pada sebelumnya.
- 2 Mendapatkan pengetahuan bahwa desain menggunakan percetakan rotogravure berbeda dengan desain desain percetakan yang lainnya.
- 3 Mendapatkan pengalaman dunia kerja kerja di sebuah perusahaan.
- 4 Mengetahui proses pembuatan sebuah kemasan produk dari awal (desain) sampai akhir (packing).

5.2 Saran

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

5.2.1 Bagi perusahaan (Divisi Desain)

Saran dari penulis untuk divisi desain (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur, yaitu agar mengupgrade software secara berkala agar proses produksi berjalan lancar, juga memperbaharui peralatan teknis seperti komputer, dan penambahan

karyawan agar jika salah satu karyawan keluar masih ada yang backup pekerjaannya.

5.2.2 Bagi Mahasiswa Yang Melakukan Kerja Praktik

Untuk mahasiswa yang akan kerja praktik, terutama tertarik dengan bekerja dibidang desain, Penulis merekomendasikan agar Kerja Praktik di (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur, karena disana kita mendapatkan ilmu yang bermanfaat yang tidak didapatkan selama bangku perkuliahan, dan selain ilmu, kita juga mendapatkan pengalaman yang berharga kelak jika kita bekerja nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

Enterprise, Jubilee. (2018). Desain Grafis Komplet. Jakarta: Elex Media Komputindo

<https://rsinewsupdate.wordpress.com/2016/11/20/sejarah-dan-perkembanganadobe-photoshop-1987-2016/>

<http://www.belajarcad.co/2011/10/fungsi-fungsi-toolbox-padaautocad.htm>

