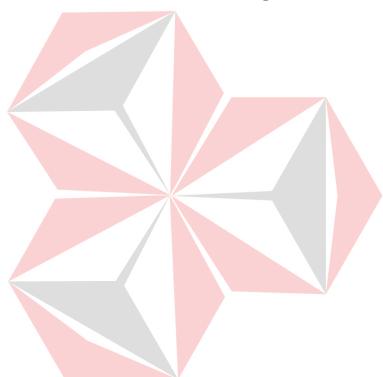




**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN UNTUK PELAKU INDUSTRI  
KECIL MENENGAH DI UPT MAMIN & KEMASAN DISPERINDAG  
PROVINSI JATIM**

**KERJA PRAKTIK**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Program Studi  
S1 DESAIN PRODUK**

**Oleh:**  
**ALDO BAMBANG PRATOMO**  
**17420200025**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

**PERANCANGAN DESAIN KEMASAN UNTUK PELAKU INDUSTRI  
KECIL MENENGAH DI  
UPT MAMIN & KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JATIM**

Diajukan sebagai salah satu

Syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana

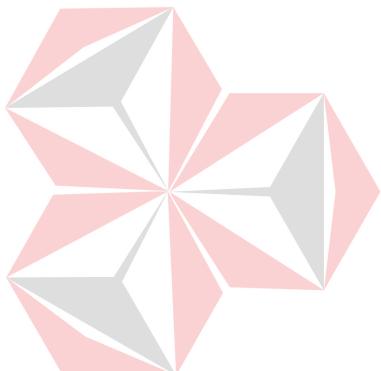
Disusun Oleh:

Nama : Aldo Bambang Pratomo

NIM : 17420200025

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Produk



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

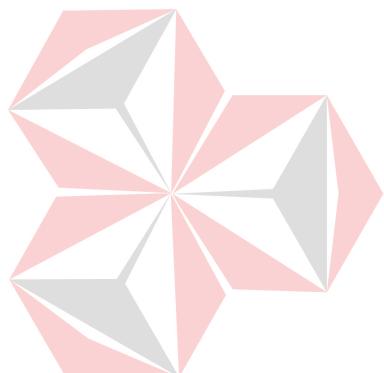
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2021**

## LEMBAR MOTTO



## **LEMBAR PERSEMPAHAN**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Saya persembahkan laporan kerja praktik ini kepada semua keluarga dan teman-temanku, serta semua pihak yang telah ikut membantuku menyelesaikan dari laporan ini.*

*Terima kasih*

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN DESAIN KEMASAN UNTUK PELAKU INDUSTRI KECIL MENENGAH DI UPT MAMIN & KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JATIM

Laporan Kerja Praktik oleh

**ALDO BAMBANG PRATOMO**

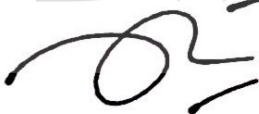
NIM: 17420200025

Telah di periksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 28 Juni 2021

Disetujui:

Dosen Pembimbing,



Darwin Y. R.S.T., M. Med.Kom., ACA

NIDN. 0716127501

Penyelia,



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Produk

  
Digitally signed  
by Yosef Richo  
Date: 2021.07.07  
16:34:35 +07'00'

Yosef Richo Ardianto, S.T ..MSM

NIDN. 0782038603

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Aldo Bambang Pratomo  
NIM : 17420200025  
Program Studi : S1 Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN KEMASAN UNTUK  
PELAKU INDUSTRI KECIL MENENGAH DI UPT  
MAMIN & KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI  
JATIM**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya tersebut untuk disimpan, dialih-mediakan, dikelola dalam bentuk pangkalan data (database), untuk didistribusikan atau dipublikasikan untuk 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 laporan kerja praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Juli 2021



Aldo Bambang Pratomo  
NIM. 17420200025

## **ABSTRAK**

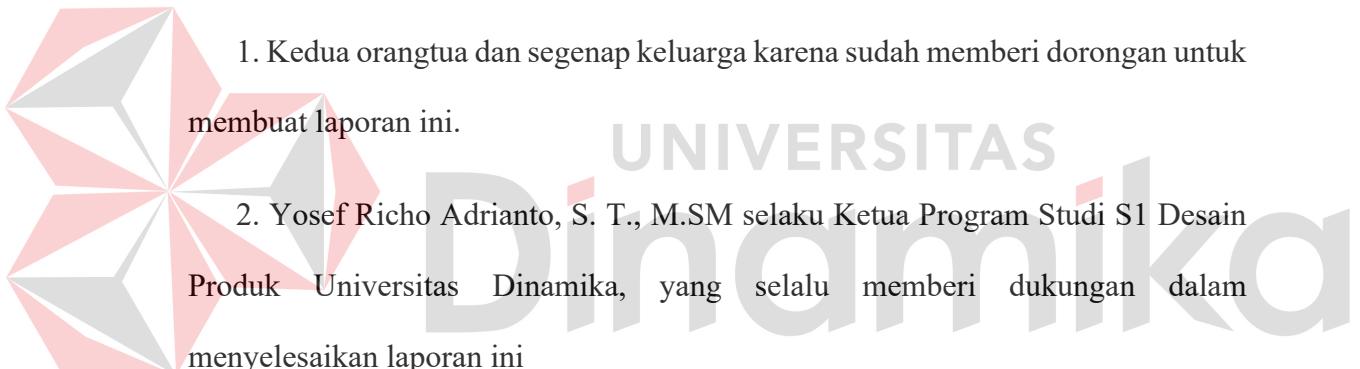
Desain kemasan adalah hubungan antara bentuk, struktur, bahan, warna, citra, tipografi, dan informasi peraturan dengan elemen desain tambahan untuk membuat produk yang cocok untuk pemasaran. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan wadah yang berfungsi untuk menampung, melindungi, mengangkut, mengeluarkan, menyimpan, mengidentifikasi, dan membedakan suatu produk di pasar. Pada akhirnya, tujuan dari desain kemasan adalah untuk memenuhi tujuan pemasaran dengan mengkomunikasikan secara khas kepribadian atau fungsi produk konsumen dan menghasilkan penjualan.

Unit Pelaksana Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur adalah perusahaan yang melayani IKM yang bergerak di bidang makanan dan minuman untuk mendapatkan pelayanan tentang makanan, minuman, dan kemasan. Sebagian besar pelaku usaha IKM kurang sadar akan pentingnya kemasan sebagai salah satu unsur daya tarik dari produk mereka, Desain kemasan yang bagus akan lebih mudah menarik perhatian para calon konsumen.

**Kata kunci:** Packaging, Kemasan, Produk, Desain, Makanan, Minuman, Konsumen, IKM

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Kerja Praktik yang berjudul **“Perancangan Desain Kemasan Untuk Pelaku Industri Kecil Menengah di UPT MAMIN & Kemasan Disperindag Provinsi JATIM”** ini dapat tereselsaikan tepat pada waktunya. Dengan selesai nya laporan Kerja Praktik ini penulis tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan bantuan. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

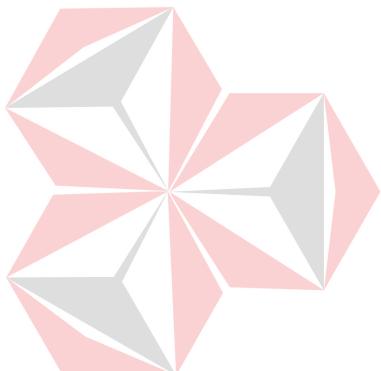


1. Kedua orangtua dan segenap keluarga karena sudah memberi dorongan untuk membuat laporan ini.
2. Yosef Richo Adrianto, S. T., M.SM selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika, yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan laporan ini
3. Darwin Y. R,S.T., M. Med.Kom.,ACA selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
4. Suwarsono,SE,MM. selaku direktur UPT MAMIN DAN KEMASAN PROVINSI JAWA TIMUR. yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik.
5. Wiyono, SE.,MM. selaku Kepala Unit Pelaksana Teknis UPT MAMIN DAN KEMASAN PROVINSI JAWA TIMUR.

6. Teman-teman dan pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah mendukung penulis dalam melaksanakan dan menyelesaikan laporan kerja praktik.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

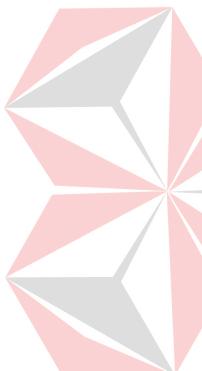
Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini bias lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.



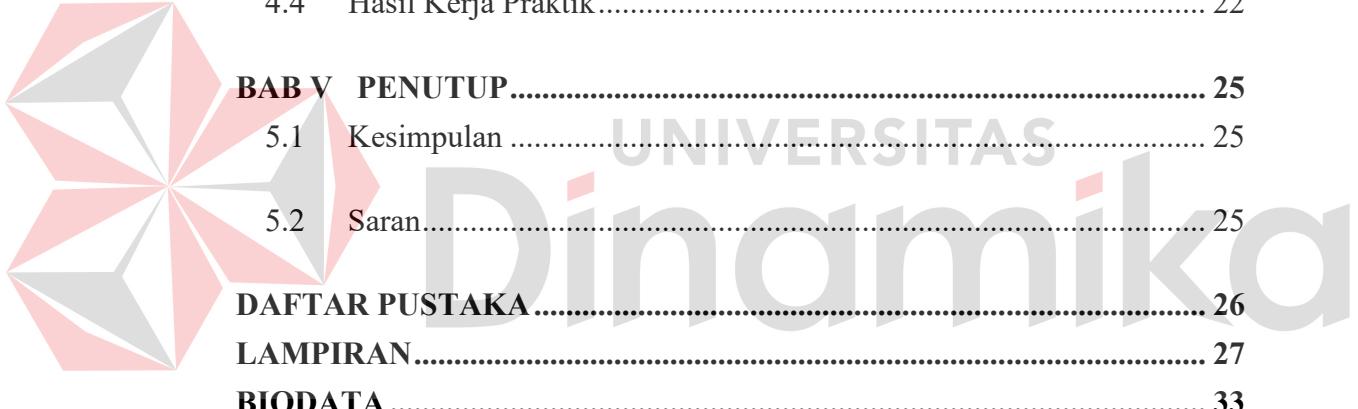
Surabaya, 7 Juli 2021  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
Aldo Bambang Pratomo

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Batasan Masalah.....	2
1.4    Tujuan .....	3
1.5    Manfaat .....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	4
2.1    Profil Perusahaan .....	4
2.2    Sejarah Perusahaan.....	4
2.3    Visi dan Misi .....	5
2.3.1    Visi .....	5
2.3.2    Misi .....	5
2.4    Struktur Organisasi.....	6
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	7
3.1    Kemasan .....	7
3.1.1    Pengertian Kemasan.....	7
3.1.2    Fungsi Protektif Kemasan .....	7
3.1.3    Fungsi Promosional Kemasan.....	8
3.1.4    Tujuan Kemasan.....	8
3.1.5    Jenis-jenis Kemasan .....	9



**UNIVERSITAS**  
**Dinamika**



3.2 Desain.....	11
3.2.1 Desain Grafis.....	11
3.2.2 Desain Produk .....	12
3.3 Perusahaan.....	12
3.3.1 Jenis-jenis perusahaan.....	12
<b>BAB IV PROSES KERJA .....</b>	<b>14</b>
4.1 Penentuan Software.....	14
4.2 Perancangan Logo.....	15
4.3 Perancangan Desain Kemasan .....	18
4.4 Hasil Kerja Praktik .....	22
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>25</b>
5.1 Kesimpulan .....	25
5.2 Saran.....	25
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>26</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>27</b>
<b>BIODATA .....</b>	<b>33</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Peta lokasi UPT MAMIN & KEMASAN.....	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi UPT MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR.....	6
Gambar 4. 1 Logo Adobe Illustrator CC 2020.....	15
Gambar 4. 2 Logo Adobe Photoshop CC 2020.....	15
Gambar 4. 3 Sketsa logo Cangkir Sari.....	16
Gambar 4. 4 Proses pembuatan logo.....	17
Gambar 4. 5 Proses pembuatan logo bagian akhir.....	17
Gambar 4. 6 Proses pembuatan kerangka dan pewarnaan kemasan .....	18
Gambar 4. 7 Proses penambahan logo kemasan .....	19
Gambar 4. 8 Proses penambahan sample foto .....	19
Gambar 4. 9 Proses pembuatan keterangan dan saran penyajian.....	20
Gambar 4. 10 Proses pembuatan pattern.....	20
Gambar 4. 11 Proses akhir perancangan kemasan .....	21
Gambar 4. 12 Desain Kemasan "Cangkir Sari Wedang Jahe" .....	22
Gambar 4. 13 Desain Paper bag "Ikan Panggang Mak Puk" .....	23
Gambar 4. 14 Desain Kemasan " Avixel Kerupuk Ikan".....	24



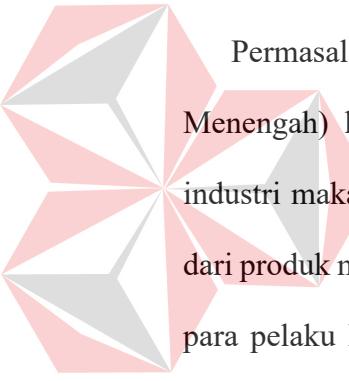
UNIVERSITAS  
**Dian Nuswantoro**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tujuan Kerja Praktik ini adalah melatih kemampuan ilmu yang telah di pelajari selama masa kuliah dan mengaplikasikan di sebuah perusahaan unit pelaksana teknis yang fokus merancang dan mencetak kemasan untuk produk Industri kecil menengah. Packaging atau kemasan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk produk hasil perusahaan kecil.



Permasalahannya adalah kebanyakan dari para pihak IKM (Industri Kecil Menengah) hanya berfokus kepada kualitas produk dan masih banyak pelaku industri makanan kecil meremehkan kemasan sebagai salah satu unsur daya tarik dari produk mereka seperti desain dan logo. Pada saat menghadapi kompetisi pasar, para pelaku Industri kecil membutuhkan perubahan dan inspirasi untuk menjual produk agar menarik mata konsumen.

Unit Pelaksana Teknis (UPT) Makanan, Minuman, dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur memiliki tugas merancang desain kemasan untuk produk-produk IKM. Selain desain, UPT Makanan, Minuman, dan Kemasan juga menyediakan pelayanan berupa percetakan kemasan dengan tiga jenis metode, yaitu metode cetak sablon, offset, dan digital offset dengan pilihan beberapa media cetak seperti karton, plastik fleksibel, stiker, duplek, dan lain-lain. Tugas UPT Makanan, Minuman, dan Kemasan tertera dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 133 Tahun 2008 yang berisi UPT Industri

Makanan, Minuman, dan Kemasan melaksanakan sebagaimana tugas dalam pelayanan teknis pembinaan, alih teknologi, pengembangan desain, penyediaan sarana usaha industri, ketatausahaan, dan pelayanan masyarakat.

Kerja praktik yang dilakukan selama 1 bulan ini banyak mendapatkan pengetahuan baru tentang desain kemasan produk seperti nomor pendaftaran pangan, jenis kemasan, dan teknik cetak. Laporan kerja praktik ini tentang pembuatan kemasan sesuai informasi pemesanan IKM dengan desain dan logo yang dapat menarik perhatian konsumen. Judul yang diangkat dari laporan kerja praktik ini yaitu Perancangan Desain Kemasan Untuk Pelaku Industri Kecil Menengah di

UPT MAMIN & Kemasan Disperindag Provinsi JATIM.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan adalah bagaimana cara merancangan desain kemasan untuk pelaku industri kecil menengah di UPT Mamin & Kemasan Disperindag Provinsi JATIM?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- Pembuatan desain kemasan makanan & minuman.
- Perancangan kemasan dengan informasi yang telah diberikan pihak IKM.

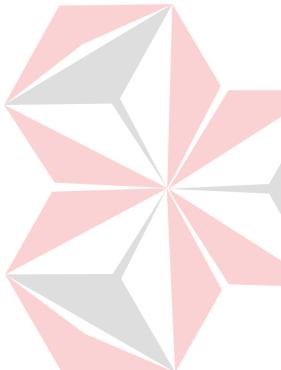
## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah merancangan desain kemasan untuk pelaku industri kecil menengah di UPT Mamin & Kemasan Disperindag Provinsi JATIM.

## **1.5 Manfaat**

Manfaat yang dapat dari Kerja Praktik ini adalah:

- Mempraktekan apa yang didapatkan di perkuliahan.
- Menambah ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang pembuatan kemasan dan desain.
- Perusahaan mendapatkan tenaga kerja tambahan di tingkat akademis.
- Dapat meningkatkan kualitas proyek desain di masa depan.
- Menambah pengalaman kerja pada resume.
- Hasil desain menambah portfolio pribadi.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Perusahaan

Nama Perusahaan: UPT MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR

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

Telpon & Fax: (031) 8982114

Email: [uplimamin@gmail.com](mailto:uplimamin@gmail.com)

Website: <http://uplimamin.disperindag.jatimprov.go.id/>



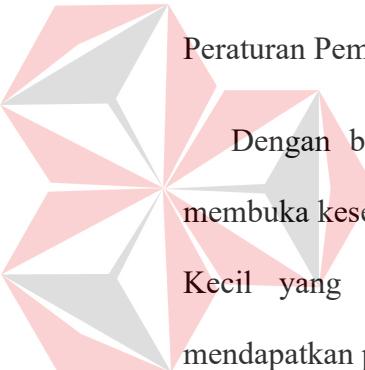
Gambar 2. 1 Peta lokasi UPT MAMIN & KEMASAN  
(Sumber: <http://uplimamin.blogspot.com/p/buku-tamu.html>)

#### 2.2 Sejarah Perusahaan

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 dibidang Makanan, Minuman dan Kemasan untuk mendapatkan pelayanan dan konsultasi yang dibutuhkan.

## 2.3 Visi dan Misi

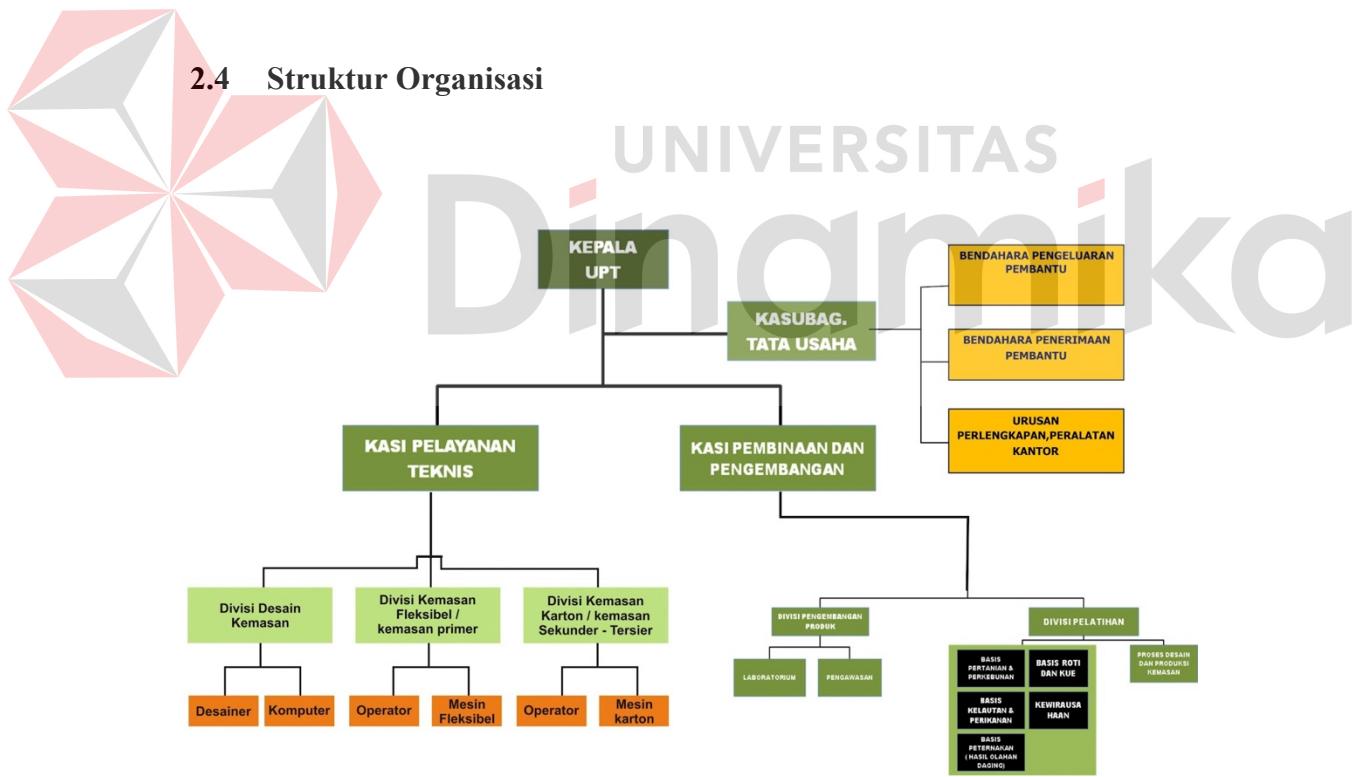
### 2.3.1 Visi

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

- Meningkatkan pelayanan publik;

- Meningkatkan pembinaan dibidang industri makanan, minuman dan kemasan;
- Meningkatkan pengembangan teknologi di bidang industri makanan, minuman dan kemasan;
- Meningkatkan kegiatan pelayanan teknis dibidang industri makanan, minuman dan kemasan;
- Meningkatkan bimbingan teknologi industri makanan, minuman dan desain kemasan.



Gambar 2.4 Struktur Organisasi UPT MAMIN DAN KEMASAN  
DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR

(Sumber: <http://uptimamin.blogspot.com/p/buku-tamu.html>)

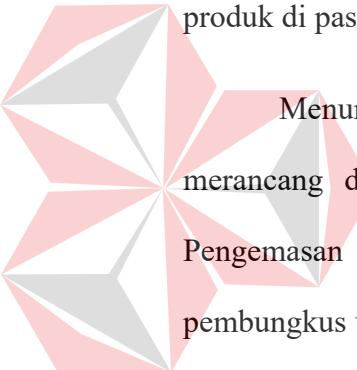
## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Kemasan**

##### **3.1.1 Pengertian 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 dan 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. Namun, sekarang kemasan menjadi faktor yang cukup penting sebagai alat pemasaran (Rangkuti, 2010: 132).

Dilansir dari Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, pengertian kemasan produk adalah suatu bungkus pelindung yang ada pada suatu produk barang yang berasal dari hasil aktivitas pengemasan.

##### **3.1.2 Fungsi Protektif Kemasan**

Fungsi protektif adalah kemasan yang berfungsi sebagai pelindung atau keamanan produk dari hal-hal yang dapat merusak produk, misalnya cuaca iklim, proses distribusi, dan lain-lain.

Kemasan yang melindungi produk mampu mencegah atau meminimalisir adanya kerusakan dan risiko cacar yang mampu merugikan pihak pembeli atau penjual.

### 3.1.3 Fungsi Promosional Kemasan

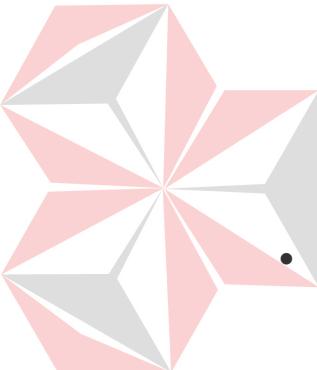
Menurut Kotler (1999:228), terdapat empat fungsi kemasan sebagai alat pemasaran, yaitu :

- **Self Service;** Kemasan produk bisa menegaskan ciri khas dari suatu produk yang dijual, sehingga setiap produk akan memiliki bentuk kemasan yang berbeda.
- **Consumer Affluence;** Konsumen bersedia membayar lebih mahal bagi kemudahan, penampilan, ketergantungan dan prestise dari kemasan yang lebih baik.
- **Company and Brand Image;** Kemasan merupakan brand image perusahaan sehingga bisa menjadi salah identitas perusahaan untuk dikenal masyarakat.
- **Inovational Opportunity;** Kemasan produk yang inovatif mampu memberikan manfaat untuk konsumen dan mampu menguntungkan perusahaan.

### 3.1.4 Tujuan Kemasan

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

- **Physical Production.** Melindungi objek dari suhu, getaran, guncangan, tekanan dan sebagainya.

- 
- **Barrier Protection.** Melindungi dari hambatan oksigen uap air, debu, dan sebagainya.
  - **Containment or Agglomeration.** Benda-benda kecil biasanya dikelompokkan bersama dalam satu paket untuk efisiensi transportasi dan penanganan.
  - **Information Transmission.** Informasi tentang cara menggunakan transportasi, daur ulang, atau membuang paket produk yang sering terdapat pada kemasan atau label.
  - **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.
  - **Convenience.** Fitur yang menambah kenyamanan dalam distribusi, penanganan, penjualan, tampilan, pembukaan, kembali penutup, penggunaan dan digunakan kembali.
  - **Marketing.** Kemasan dan label dapat digunakan oleh pemasar untuk mendorong calon pembeli untuk membeli produk.

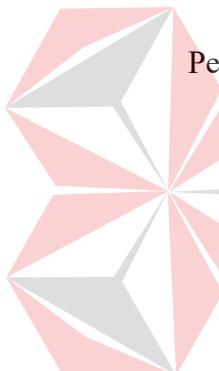
### 3.1.5 Jenis-jenis Kemasan

Berdasarkan Struktur Isi Jenis kemasan berdasarkan Struktur Isi dibedakan menjadi:

- **Kemasan Primer:** Kemasan dengan bahan kemas langsung mewadai bahan pangan (kaleng susu, botol minuman, dan lain sebagainya)
- **Kemasan Sekunder:** Kemasan yang digunakan untuk melindungi kemasan primer agar tidak terjadi kerusakan pada produk tersebut. Contohnya yaitu karton/kardus, plastik, tali, dll.
- **Kemasan Tersier:** Kemasan yang digunakan untuk menggabungkan dan melindungi kemasan sekunder agar memudahkan pengiriman produk ke jarak yang lebih jauh. Contohnya yaitu kayu, cardboard, dll.

Berdasarkan Frekuensi Pemakaian Jenis kemasan berdasarkan Frekuensi

Pemakaian dapat dibedakan menjadi:



- **Kemasan sekali pakai (Disposable):** adalah jenis kemasan yang langsung dibuang setelah sekali pakai. Seperti bungkus plastik, bungkus daun dan lain lain.
- **Kemasan yang dapat dipakai berulang kali (Multi Trip):** Yaitu kemasan yang umumnya tidak dibuang oleh konsumen, akan tetapi dikembalikan lagi pada agen penjual untuk kemudian dimanfaatkan ulang oleh pabrik. Contohnya botol minuman dan botol kecap.
- **Kemasan yang tidak dapat dibuang (Semi Disposable):** Yaitu jenis kemasan yang biasanya digunakan untuk kepentingan lain di rumah konsumen setelah digunakan. Seperti kaleng biscuit.

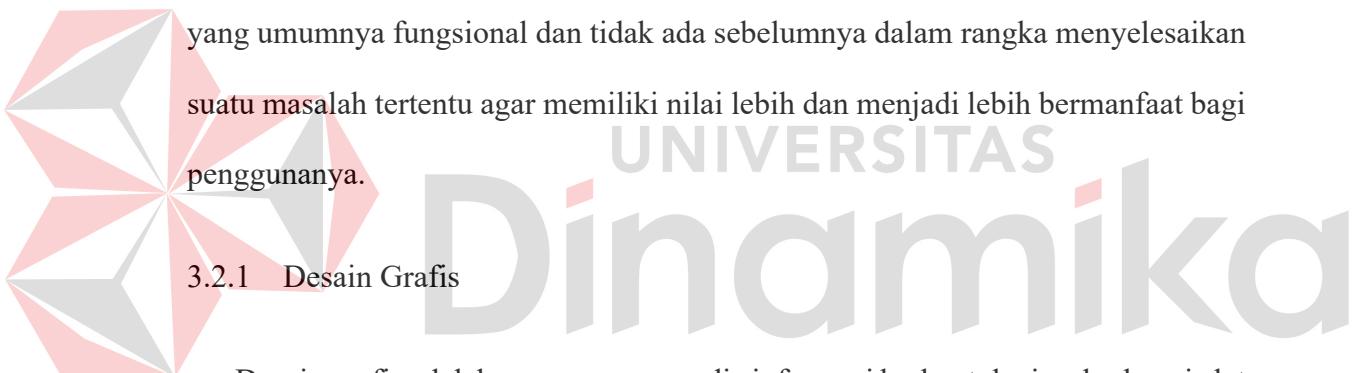
Berdasarkan Tingkat Kesiapan Pakai Jenis kemasan berdasarkan tingkat kesiapan pakai dapat dibedakan menjadi:

- **Kemasan siap pakai:** Yaitu jenis kemasan yang berbahan kemas yang siap diisi dengan bentuk yang telah sempurna ketika keluar dari pabrik. Contohnya adalah botol, kaleng
- **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 Desain

Desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya.

#### 3.2.1 Desain Grafis



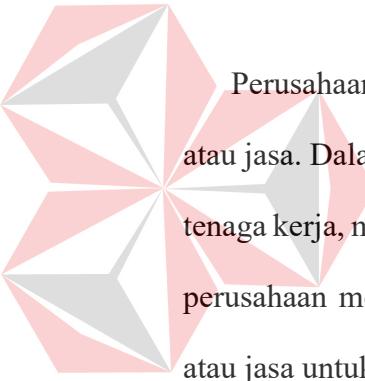
Desain grafis adalah perancangan media informasi berbentuk visual sebagai alat komunikasi yang disusun dengan menggunakan elemen-elemen desain.

Desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain) (Alberd, 2016: 56). Menurut Dewo Jati (2009: 175) Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Elemen-elemen desain yang utama terlibat dalam desain grafis adalah sebagai bahan pokok (ingredients) yang berupa: garis, huruf, bentuk (shape) dan tekstur.

### **3.2.2 Desain Produk**

Desain produk fokus terhadap fungsionalitas dan tampilan benda pakai yang akan diproduksi secara industri. Selain keindahan tampilan, konsentrasi ini juga menuntut seorang desainer untuk memperhatikan ergonomi atau kenyamanan fisik pada benda pakai yang diciptakan. Penjelasan lengkap mengenai desain produk dapat disimak pada tautan dibawah ini.

## **3.3 Perusahaan**

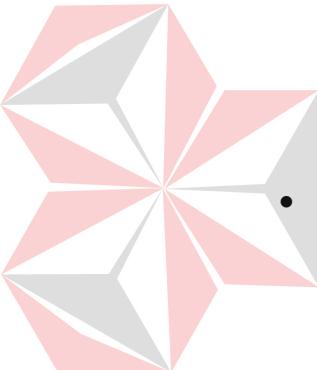


Perusahaan adalah tempat di mana terjadinya kegiatan produksi sebuah barang atau jasa. Dalam sebuah perusahaan, semua faktor produksi berkumpul. Mulai dari tenaga kerja, modal, sumber daya alam, dan kewirausahaan. Dalam definisi lainnya, perusahaan merupakan suatu lembaga atau organisasi yang menyediakan barang atau jasa untuk dijual ke masyarakat dengan tujuan meraih laba atau keuntungan.

Definisi perusahaan juga bisa ditemukan dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 1982 tentang Wajib Daftar Perusahaan. Isinya mengemukakan kalau perusahaan adalah suatu badan usaha di wilayah Negara kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang berdiri dan berjalan dengan tujuan menghasilkan laba.

### **3.3.1 Jenis-jenis perusahaan**

Secara umum prusahaan adalah suatu organisasi yang memanfaatkan sumberdaya seperti bahan baku, tenaga kerja untuk diproses dalam menghasilkan



barang atau jasa bagi pelanggan. Terdapat 3 jenis prusahaan yang beroperasi untuk menghasilkan laba, diantaranya adalah:

- **Perusahaan Manufaktur:** memperoleh produk yang dibuat dari bahan mentah menjadi bahan baku atau bahan jadi, untuk kemudian diolah sedemikian rupa menjadi produk dengan nilai jual yang lebih tinggi dari bahan baku.
- **Prusahaan Dagang:** menjual produk kepelanggan tetapi tidak memproduksi sendiri barang yang akan dijual. Prusahaan ini membeli barang dari prusahaan lain yang lebih besar kemudian menjual barang tersebut ke prusahaan-prusahaan yang lebih kecil atau menjualnya langsung ke perorangan.
- **Perusahaan Jasa:** adalah suatu unit usaha yang kegiatannya memproduksi produk yang tidak berwujud (jasa), dengan tujuan untuk mendapatkan laba atau keuntungan. Atau perusahaan jasa dapat diartikan juga sebagai suatu perusahaan yang menjual jasa yang diproduksinya, bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para konsumen dan mendapatkan keuntungan.

## **BAB IV**

### **PROSES KERJA**

Dalam BAB IV ini menjelaskan proses kerja praktik pada pembuatan desain kemasan untuk produsen makanan & minuman yang dilaksanakan di UPT MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR. Pada pelaksanaan kerja praktik yang di mulai pada tanggal 18 Mei - 18 Juni, di berikan beberapa tugas untuk merancang desain dan kemasan produk. Serangkaian pengumpulan data dari proses perja praktik yang diperoleh yaitu hasil observasi dan study literature. Setelah melakukan pengumpulan data kerja praktik, maka dapat dijelaskan bagaimana proses pembuatan desain kemasan dengan urutan kerja mulai dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut:



1. Perancangan desain logo
2. Perancangan kerangka kemasan
3. Perancangan desain
4. Finishing Desain

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Berikut proses-proses perancangan salah satu kotak kemasan yang dimana akan dijelaskan secara rinci dan detail.

#### **4.1 Penentuan Software**

Penentuan Sofware merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan pembuatan desain. Karena desain yang akan dibuat tergantung pada software apa yang dipergunakan dalam pembuatan desain perancangan produk. Software untuk pembuatan desain grafis nya antara lain sebagai berikut:

1. *Adobe Illustrator CC 2020*



Gambar 4. 1 Logo Adobe Illustrator CC 2020

Adobe Illustrator adalah sebuah software yang bergerak di bidang pengolah gambar yang berhubungan dengan vektor. Software ini di gunakan untuk pembuatan logo merek IKM dan desain pattern.

2. *Adobe Photoshop CC 2020*

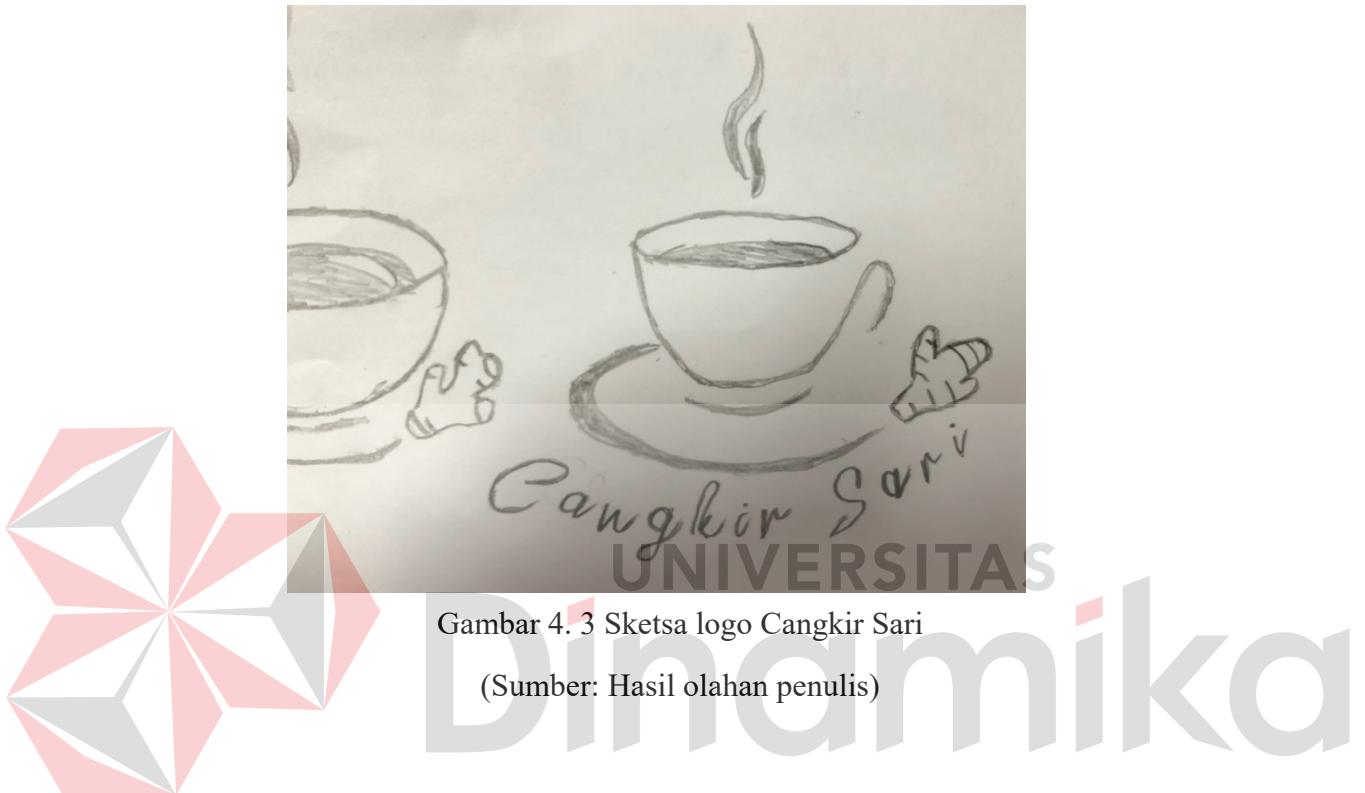


Gambar 4. 2 Logo Adobe Photoshop CC 2020

Adobe Photoshop adalah program berbasis grafis raster (bitmap), sebuah perangkat lunak untuk membuat dan mengedit gambar lalu menyimpannya dalam berbagai format. Software ini di gunakan untuk membuat kerangka kemasan, penggabungan gambar, dan typografi.

#### 4.2 Perancangan Logo

1. Sebelum mulai menggunakan software, logo terlebih dahulu digambar di kertas polos dengan beberapa gambar alternatif agar mudah menentukan logo yang akan di pakai.



2. Setelah mendapatkan sketsa yang pantas, lalu mulai menjiplak sketsa di Adobe Illustrator menggunakan fitur Curvature Tool stroke (Shift +)



Gambar 4. 4 Proses pembuatan logo

(Sumber: Hasil olahan penulis)



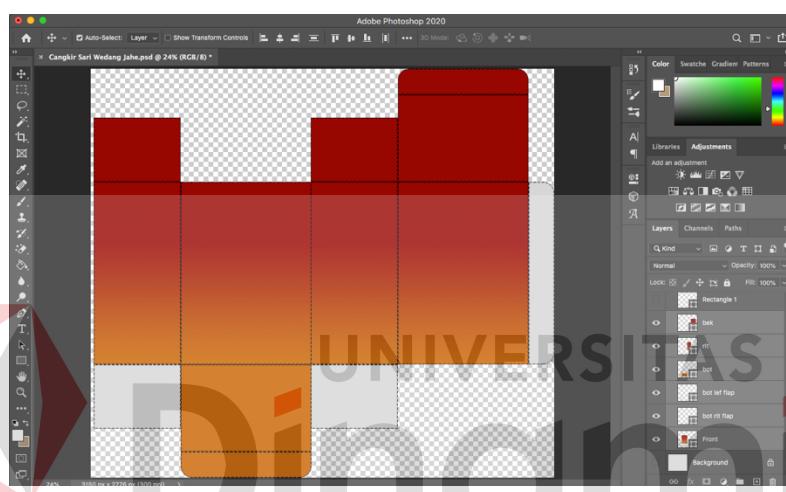
Gambar 4. 5 Proses pembuatan logo bagian akhir

(Sumber: Hasil olahan penulis)

### 4.3 Perancangan Desain Kemasan

1. Kerangka kemasan dibuat dengan fitur rectangle tool menggunakan software Adobe Photoshop lalu tambah kan garis patah-patah sementara sebagai perbatasan.

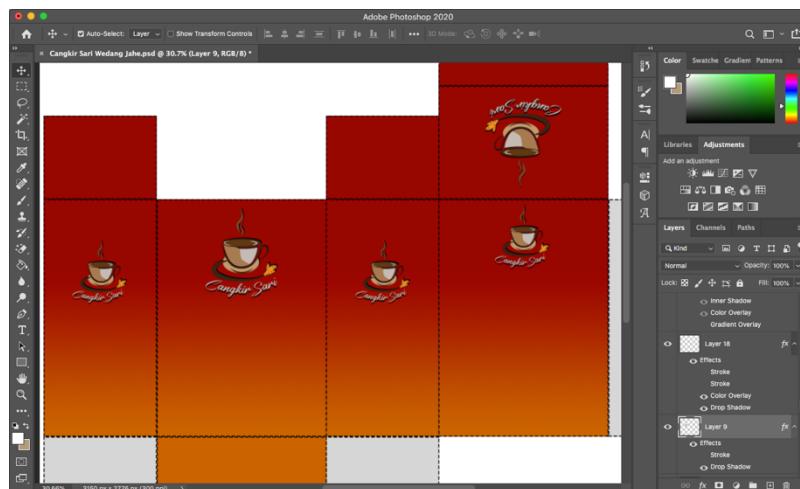
Untuk warna kemasan satu ini sudah di tentukan oleh pihak perusahaan Cangkir Sari Javanese Drinks.



Gambar 4. 6 Proses pembuatan kerangka dan pewarnaan kemasan

(Sumber: Hasil olahan penulis)

2. Lalu letakan logo di bagian kemasan yang cocok untuk kemasan minuman sachet.



Gambar 4. 7 Proses penambahan logo kemasan

(Sumber: Hasil olahan penulis)

3. Setelah itu buatlah text dengan ukuran cukup besar dan tebal tambahkan foto sample sebagai display dan informasi jenis rasa minuman.



Gambar 4. 8 Proses penambahan sample foto

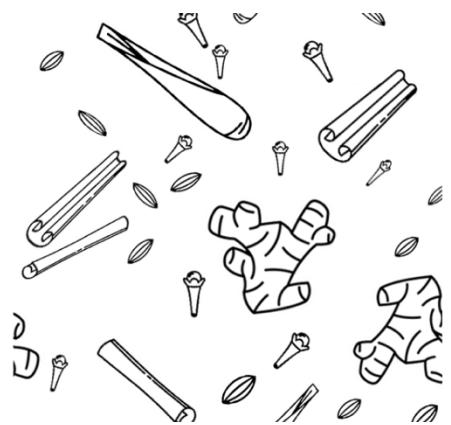
(Sumber: Hasil olahan penulis)

4. Tambahkan informasi lainnya seperti berat bersih, tanggal kadaluarsa, saran penyajian, komposisi, dan nama perusahaan sehingga packaging akan sangat berguna terhadap produk tersebut karena memberikan informasi yang akurat.



Gambar 4. 9 Proses pembuatan keterangan dan saran penyajian  
(Sumber: Hasil olahan penulis)

5. Balik lagi ke software Adobe Illustrator untuk mendesain pattern yang akan di letakan di bagian samping kotak kemasan.



Gambar 4. 10 Proses pembuatan pattern

(Sumber: Hasil olahan penulis)

6. Sebagai finishing, bagian depan dan samping di tambah warna overlay gelap di bagian depan dan belakang agar tidak terlihat monotone.



Gambar 4. 11 Proses akhir perancangan kemasan

(Sumber: Hasil olahan penulis)

#### 4.4 Hasil Kerja Praktik



Gambar 4. 12 Desain Kemasan "Cangkir Sari Wedang Jahe"

(Sumber: Hasil olahan penulis)

Gambar diatas merupakan desain kemasan produk Cangkir Sari Wedang Jahe Kota Malang. Logo dan desain kemasan diatas di buat dengan 2 sistem grafis. Untuk ukuran dan warna di buat sesuai brief yang telah diberikan pihak client dan telah mengalami revisi dari mentor. Desain kemasan ini akan dicetak menggunakan teknik offset dengan bahan kertas duplek.



Gambar 4. 13 Desain Paper bag "Ikan Panggang Mak Puk"

(Sumber: Hasil olahan penulis)

Kedua gambar diatas merupakan desain kemasan untuk produk Ikan Panggang Mak Puk Kota Tuban. Refrensi logo dan pattern sudah di berikan oleh pihak IKM. Proses perancangan kemasan ini hampir sama dengan kemasan sebelumnya hanya teknik cetak dan jenis kemasan berbeda. Desain kemasan ini dicetak menggunakan teknik sablon dengan bahan paper bag (kertas kraft).



Gambar 4. 14 Desain Kemasan " Avixel Kerupuk Ikan"

(Sumber: Hasil olahan penulis)

Gambar diatas merupakan desain kemasan produk UD Avixel Kerupuk Ikan

Kota Probolinggo. Desain kemasan ini tidak membutuhkan desain logo karena sudah memiliki logo sendiri. Kemasan berwarna oren dan kuning dengan gambar vector ikan untuk menggambarkan produk makanan kerupuk ikan. Desain kemasan jenis sekunder ini dicetak menggunakan teknik offset dengan bahan kertas duplek.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama kerja praktik selama satu bulan di UPT MAMIN & Kemasan Disperindag Provinsi JATIM, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Mendapatkan pengetahuan baru tentang perancangan kemasan.
2. Mendapatkan pengetahuan tentang bahan material yang digunakan untuk membuat packaging produk.
3. Mendapatkan pengetahuan jenis-jenis kemasan dan fungsinya.
4. Mengetahui informasi suatu perusahaan UKM, IKM dan suatu produk.
5. Mendapatkan pengalaman bekerjabaru.

#### **5.2 Saran**

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

##### **1. Bagi Perusahaan**

Untuk Pihak UPT MAMIN & Kemasan, jika memungkinkan diharapkan meminta keterangan yang lebih jelas dari klien agar dapat mempermudah pekerjaan.

##### **2. Bagi Mahasiswa**

Untuk mahasiswa, bekerja dengan kreatif, sabar, disiplin dan sering berkomunikasi dengan karyawan lain

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **1. Diambil dari buku:**

Peraturan Menteri Perindustrian No. 6/M-IND/PER/7/2016 Pasal 3 Ayat 1.

Philip Kotler & Kevin Lane Keller. 2010. Manajemen Pemasaran Jilid 1 -13/E.

Alice Louw & Michelle Kimber. The Power of Packaging

### **2. Diambil dari internet:**

<https://kominfo.pacitankab.go.id/2019/08/01/disperindag-tingkatkan-kualitas-kemasan-produk/> (12 Juli 2021)

<http://uptimamin.blogspot.com/p/buku-tamu.html> (12 Juli 2021)

<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/08/pengertian-kemasan-menurut-para-ahli-fungsi-tujuan-jenis-kemasan.html> (13 Juli 2021)

