



**DESAIN PRODUK KEMASAN UMKM DI  
DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR**

**KERJA PRAKTIK**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**AGUNG FERNANDO**

**19420200003**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**DESAIN PRODUK KEMASAN UMKM DI DISPERINDAG PROVINSI  
JAWA TIMUR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



**Disusun Oleh :**

**Nama : Agung Fernando**

**NIM : 19420200003**

**Program Studi : S1(Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Produk**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

“Awalilah semua dengan Bismillah”.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Kupersembahkan ini kepada orang tuaku dan  
teman-teman yang selalu mensupport.*

*Terima Kasih.*

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

### DESAIN PRODUK KEMASAN UMKM DI DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR

Laporan Kerja Praktik Oleh

**Agung Fernando**

**NIM : 19420200003**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Sidoarjo, 20 Januari 2023  
Disetujui :

Pembimbing

**Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA**

**NIDN : 0716127501**

Penyelia



**Drs. Ec. SIDIK PURNOMO., M.M**

Mengetahui,  
Kepala Program Studi S1 Desain Produk

**Yoscf Richo Adrianto, S.T., M.SM.**

**NIDN. 0728038603**

# PERNYATAAN

## PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Agung Fernando  
NIM : 19420200003  
Program Studi : S1 Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : DESAIN PRODUK KEMASAN UMKM DI  
DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi 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 diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Sidoarjo, 20 Januari 2023



Agung Fernando  
NIM : 19420200003

## ABSTRAK

Kerja praktik adalah suatu kegiatan selama perkuliahan yang menunjang mahasiswa dalam pembelajaran untuk terjun ke dalam dunia kerja yang sebenarnya. Dengan mengikuti kerja praktik ini, mahasiswa mendapat pengetahuan mengenai apa saja yang terjadi dalam dunia kerja. Dalam kerja praktik ini, mahasiswa diantaranya dapat mempelajari proses pendesainan kemasan produk makanan dan minuman untuk usaha mikro, kecil, dan menengah.

Disperindag Jawa Timur merupakan lembaga yang bergerak dalam bidang industri kemasan yang berada di Jl. Raya Trosobo Km. 20 Taman Sidoarjo. Beberapa produk yang dihasilkan seperti kemasan makanan, minuman, produk kecantikan yang tersebar di Pulau Jawa, khususnya Jawa Timur. Penulis melakukan Kerja Praktik selama 1 bulan yang diberikan tanggung jawab untuk mendesain sebuah produk kemasan makanan.

Dalam laporan kerja praktik ini, penulis ingin membagi pengalaman selama mengikuti kerja praktik, yang meliputi proses desain packaging atau kemasan. Dari hasil pengalaman ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa kerja praktik ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa, terutama mahasiswa yang telah siap untuk memasuki dunia kerja. Berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman yang menarik di dapat dari kerja praktik ini.

**Kata Kunci :** Desain Produk, Kemasan, UMKM.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT 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 S1 Desain Produk Universitas Dinamika Surabaya. Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap Kerja Praktik yang telah dilaksanakan lebih kurang 1 bulan di DISPERINDAG Provinsi Jawa Timur. Dengan selesainya laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyakterimakasih 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. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini.
5. Ir. Ika Rachmyta Fitri Tjahjani, M.M. selaku Pimpinan Unit Pelaksana Teknis Industri makanan Minuman Dan Kemasan yang telah memberikan ijin Kerja Praktik dan menerima dengan baik.
6. 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.

Sidaorjo, 1 Januari 2023



UNIVERSITAS  
*Agung Fernando*  
Dinamika



## DAFTAR ISI

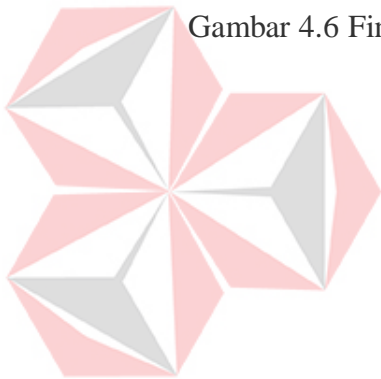
	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Kerja Praktik .....	2
1.5 Manfaat Kerja Praktik .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM .....	5
2.1 Profil Perusahaan .....	5
2.2 Sejarah Singkat UPTI MAMIN .....	5
2.3 Visi dan Misi UPTI MAMIN .....	6
2.3.1 Visi .....	6
2.3.2 Misi .....	6
2.4 Logo UPTI MAMIN .....	6
2.5 Struktur Organisasi UPTI MAMIN .....	6

BAB III LANDASAN TEORI .....	7
3.1 Desain Produk .....	7
3.1.1 Jenis-Jenis Desain Produk.....	7
3.1.2 Tujuan Desain Produk.....	7
3.1.3 Fungsi Desain Produk .....	8
3.2 Packaging.....	9
3.3 Mutu dan Kualitas Produk .....	9
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	10
4.1 Software Yang Digunakan.....	10
4.2 Persiapan Desain Kemasan .....	11
4.3 Membuat Pola Kemasan .....	12
4.4 Membuat Desain Logo .....	12
4.5 Menata Layout Kemasan .....	14
4.6 Mengoreksi Kembali Hasil Desain Kemasan .....	14
4.7 Final Desain Kemasan .....	15
BAB V PENUTUP .....	15
5.1 Kesimpulan .....	15
5.2 Saran .....	15
DAFTAR PUSTAKA .....	16
LAMPIRAN .....	17



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lokasi UPTI MAMIN .....	5
Gambar 2.2 Logo UPTI MAMIN.....	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi UPTI MAMIN.....	7
Gambar 4.1 Logo Adobe Illustrator .....	12
Gambar 4.2 Logo Corel Draw.....	12
Gambar 4.3 Pembuatan Pola Kemasan.....	13
Gambar 4.4 Pembuatan Logo Merek Dagang.....	14
Gambar 4.5 Pembuatan Desain Layout Kemasan .....	14
Gambar 4.6 Final Desain Kemasan .....	15



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Foto Kegiatan selama Magang.....	18
Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik .....	19
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja) .....	20
Lampiran 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	21
Lampiran 4 Form KP-6 Halaman 1 .....	22
Lampiran 5 Form KP-6 Halaman 2 .....	23
Lampiran 6 Form KP-7 .....	24
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	25
Lampiran 8 Biodata Penulis .....	26



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemasan adalah suatu wadah atau pembungkus *wrapper* untuk suatu produk. Kemasan dapat membangun loyalitas merek serta mendorong penjualan apabila dirancang dengan baik, karena bagian pertama produk yang dilihat oleh konsumen adalah kemasan. Sebuah kemasan mampu untuk mempengaruhi konsumen baik memikat atau menyingkirkan konsumen. Perusahaan berusaha keras untuk memberikan kesan yang baik kepada konsumen pada kemasan produk, dan berusaha membedakannya dari kemasan produk sejenis lainnya sehingga konsumen dapat membedakan antara produk yang dihasilkan oleh perusahaan tersebut dan yang diproduksi oleh perusahaan pesaing. Kemasan produk yang menarik akan lebih mudah untuk diingat dan diperhatikan konsumen. Permasalahan mengenai label kemasan terkadang menjadi salah satu kendala bagi perkembangan atau kemajuan suatu usaha. Banyak persoalan yang muncul ketika suatu usaha ingin memiliki kemasan yang baik, berkualitas, dan memenuhi standar nasional yang ada. Persoalan yang sering dihadapi seperti bahan pengemas, desain bentuk kemasan, dan desain label kemasan yang baik dan menarik tidak selalu identik dengan harga kemasan yang mahal. Walaupun label kemasannya biasa-biasa saja, namun bila dirancang sedemikian rupa akan menghasilkan label kemasan dengan bentuk desain yang baik.

Kerja praktik yang dilakukan selama periode 1 bulan di Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan ini sangat penting dalam mengaplikasikan dan pengembangan ilmu desain yang telah dimiliki. Dengan adanya kerja praktik, secara tidak langsung kita dihadapkan dengan berbagai permintaan dengan berbagai target. Dalam kerja praktik ini kita harus mampu menyeimbangkan antara keinginan klien dengan sisi idealis desainer yang berhubungan dengan suatu desain. Bagaimana kita mampu menjalin hubungan dan bertemu bermacam – macam karakter orang dan bagaimana mengembangkan suatu profesionalitas kerja secara efektif dan efisien sesuai dengan prinsip desain dan praktik yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan merumuskan masalah, yaitu “Bagaimana merancang desain produk kemasan UMKM di Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dibahas didalam Kerja Praktik ini adalah proses desain kemasan untuk sebuah produk yang akan dikembangkan.

## **1.4 Tujuan Kerja Praktik**

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari Kerja Praktik ini, yaitu sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui, mempelajari, dan memahami secara langsung penerapan dan perancangan desain produk kemasan di Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan.
2. Membuat kemasan desain produk yang memiliki daya tarik tersendiri bagi konsumen.

## **1.5 Manfaat Kerja Praktik**

Manfaat yang didapat dari Kerja Praktik diantaranya adalah :

1. Bagi Mahasiswa

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

- a. Dapat memahami berbagai sistem kerja di berbagai instansi/perusahaan.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Memperoleh kesempatan berlatih pada dunia industri.
- d. Menambah sikap profesional terhadap individu.
- e. Melatih mentalitas diri saat bekerja.
- f. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

## 2. Perusahaan

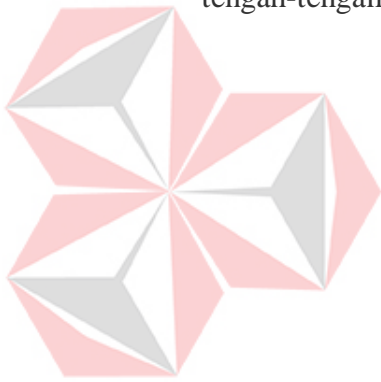
Melalui Kerja Praktik tersebut, pihak perusahaan dapat memperoleh manfaat seperti berikut :

- a. Menjalin hubungan antara industri dan Perguruan Tinggi.
- b. Membantu industri dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari selama Kerja Praktik dilakukan.
- c. Perusahaan mendapatkan tenaga kerja di tingkat akademis.
- d. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- e. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang desain.

### 3. Akademis

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

- a. Pengetahuan/pengalaman Kerja Praktik yang didapat bisa diterapkan pada perkuliahan.
- b. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri desain.
- d. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## BAB II

### GAMBARAN UMUM

#### 2.1 Profil Instansi

Tempat : Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan  
Alamat : Jl. Raya Trosobo Km. 20 Taman, Sidoarjo.  
Telepon : 031-7884056  
Email : [uptimamin@gmail.com](mailto:uptimamin@gmail.com)  
Website : [www.uptimamin-kemasan.com](http://www.uptimamin-kemasan.com)

#### 2.2 Sejarah Singkat Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan

Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan merupakan Instansi Pemerintah yang bergerak dibidang industri kemasan yang berdiri pada tahun 2007, dan berlokasi di Jl. Raya Trosobo Km. 20, Taman, Sidoarjo, Jawa Timur. Awal berdirinya instansi ini dikarenakan industri kemasan pada saat itu jumlahnya masih sedikit. Oleh karena itu, UPTI MAMIN hadir untuk membantu pelaku usaha UMKM membuat kemasan.



**Gambar 2.1** Lokasi Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan

## 2.3 **Visi dan Misi Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan**

### 2.3.1 **Visi**

Jawa Timur sebagai pusat industri makanan, minuman dan kemasan terkemuka, berdaya saing global dan berperan sebagai penggerak roda perekonomian dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat

### 2.3.2 **Misi**

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

## 2.4 **Logo UPTI MAMIN**



**Gambar 2.2** Logo UPTI MAMIN

## 2.5 Struktur Organisasi Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan

# SUSUNAN ORGANISASI



Ir. IKA RACHMYA FITRI TJAHJANI, M.M.  
Kepala UPT Industri Makanan, Minuman & Kemasan



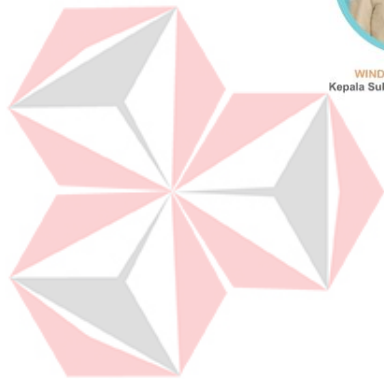
WINDARTI, SE., M.Si.  
Kepala Sub Bagian Tata Usaha



JOICE EVELINE, ST.  
Kepala Seksi Pembinaan & Pengembangan Teknis



Drs. Ec. SIDIK PURNOMO, M.M.  
Kepala Seksi Pelayanan Teknis



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Gambar 2.3 Struktur Organisasi UPTI MAMIN

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Desain Produk**

Desain produk adalah salah satu unsur memajukan industri agar hasil industri produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat, karena produk yang mereka dapatkan mempunyai kualitas baik, harga terjangkau, desain yang menarik, mendapatkan jaminan dan sebagainya (Prastywibowo, 1999, hlm. 5).

##### **3.1.1 Jenis-Jenis Desain Produk**

1. Membuat desain produk yang benar-benar baru dengan rancangan dan prototype baru yang belum pernah ada sebelumnya. Berdasarkan penelitian dilakukan inovasi untuk menghasilkan desain produk baru yang kreatif.
2. Memodifikasi atau mengembangkan desain produk yang sudah ada. Desain baru berfungsi untuk menyelesaikan masalah terhadap desain yang ada. Ini terjadi baik melalui produk baru atau variasi dari produk yang sudah ada.

##### **3.1.2 Tujuan Desain Produk**

Terdapat 5 tujuan dalam proses pembuatan desain produk, antara lain :

1. Kegunaan (*Utility*)

Produk yang akan diproduksi harus aman dan mudah digunakan, sehingga konsumen tidak akan mengalami kesulitan atau bahkan membahayakan saat menggunakannya.

## 2. Tampilan (*Apperance*)

Tampilan produk yang akan diproduksi harus dibuat seindah mungkin dan memiliki daya tarik, sehingga dapat menarik minat konsumen untuk membeli.

## 3. Kemudahan pemeliharaan (*easy to maintenance*)

Produk yang akan diproduksi harus memberikan kemudahan dalam perawatan dan pemeliharannya, sehingga konsumen mudah untuk merawat produk tersebut nantinya.

## 4. Biaya rendah (*low cost*)

Biaya untuk memproduksi produk harus dibuat dengan biaya rendah agar produk tersebut nantinya dapat bersaing dengan kompetitor di pasar. Apabila harga terlalu tinggi tetapi tidak sesuai dengan harga pasar, maka produk tidak akan laku di pasaran.

## 5. Komunikasi (*communication*)

Produk yang akan diproduksi harus bisa menyampaikan filosofi atau makna kepada konsumen.

### **3.1.3 Fungsi Desain Produk**

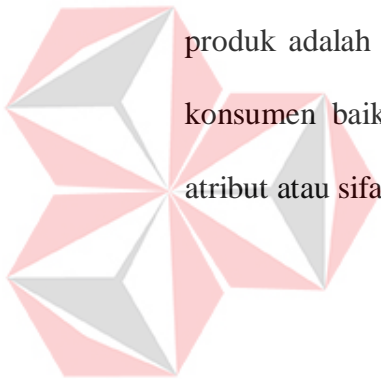
1. Menjadi identitas atau jati diri dari produk
2. Sebagai pelindung produk
3. Menambah nilai jual produk

### **3.2      *Packaging***

*Packaging* merupakan sebuah aktivitas perencanaan maupun pembuatan sebuah pembungkus yang digunakan untuk mengemas barang. Proses pembungkusan mempunyai tugas penting yaitu sebagai pelindung barang yang akan didistribusikan. Sekarang ini proses pembungkusan dan juga bungkusnya adalah salah satu elemen yang utama dalam marketing (Kotler dan Amstrong, 2012).

### **3.3      Mutu dan Kualitas Produk**

Mutu produk adalah sesuatu yang memenuhi atau melebihi ekspektasi pelanggan atau bisa dibilang sebenarnya mutu adalah kepuasan pelanggan. Kualitas produk adalah bagaimana produk tersebut memiliki nilai yang dapat memuaskan konsumen baik secara fisik maupun secara psikologis yang menunjukkan pada atribut atau sifat sifat yang terdapat dalam suatu barang



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini menjelaskan tentang proses Kerja Praktik dalam pembuatan desain kemasan. Pengerjaan dilakukan di Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan selama satu bulan. Serangkaian pengumpulan data dari proses Kerja 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. Berikut proses-proses pengerjaan desain kemasan yang akan dijelaskan secara detail.

#### 4.1 *Software yang digunakan*

Agar kemasan menarik minat konsumen maka dibutuhkan *software* desain untuk mendesain kemasan sesuai permintaan pelanggan. Dalam proses pendesainan kemasan membutuhkan aplikasi/*software* sebagai penunjang dalam hal pengerjaan. Software untuk pembuatan desain kemasan antara lain, sebagai berikut :

##### 1. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator adalah aplikasi perangkat lunak cukup populer di kalangan profesional, desain bisnis, dan dunia seni yang digunakan oleh desainer grafis untuk membuat grafik vektor. Aplikasi berbasis program editor grafis vektor ini dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems.

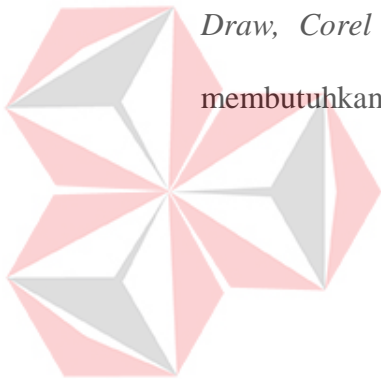
Aplikasi ini memiliki fungsi menciptakan karya grafis. Karya-karya yang bisa kamu buat di antaranya logo, ikon, ilustrasi, kemasan produk, tipografi, hingga iklan besar di *billboard*.



**Gambar 4.1** Logo *Adobe Illustrator*

## 2. *Corel Draw*

*Corel Draw* adalah aplikasi pengolah gambar vektor yang banyak digunakan oleh pengguna *PC*. Karena berbagai kemudahan dan manfaat yang dimiliki *Corel Draw*, *Corel Draw* sering digunakan untuk percetakan, dan area lain yang membutuhkan pemrosesan *visual* kemasan.



**Gambar 4.2** Logo *Corel Draw*

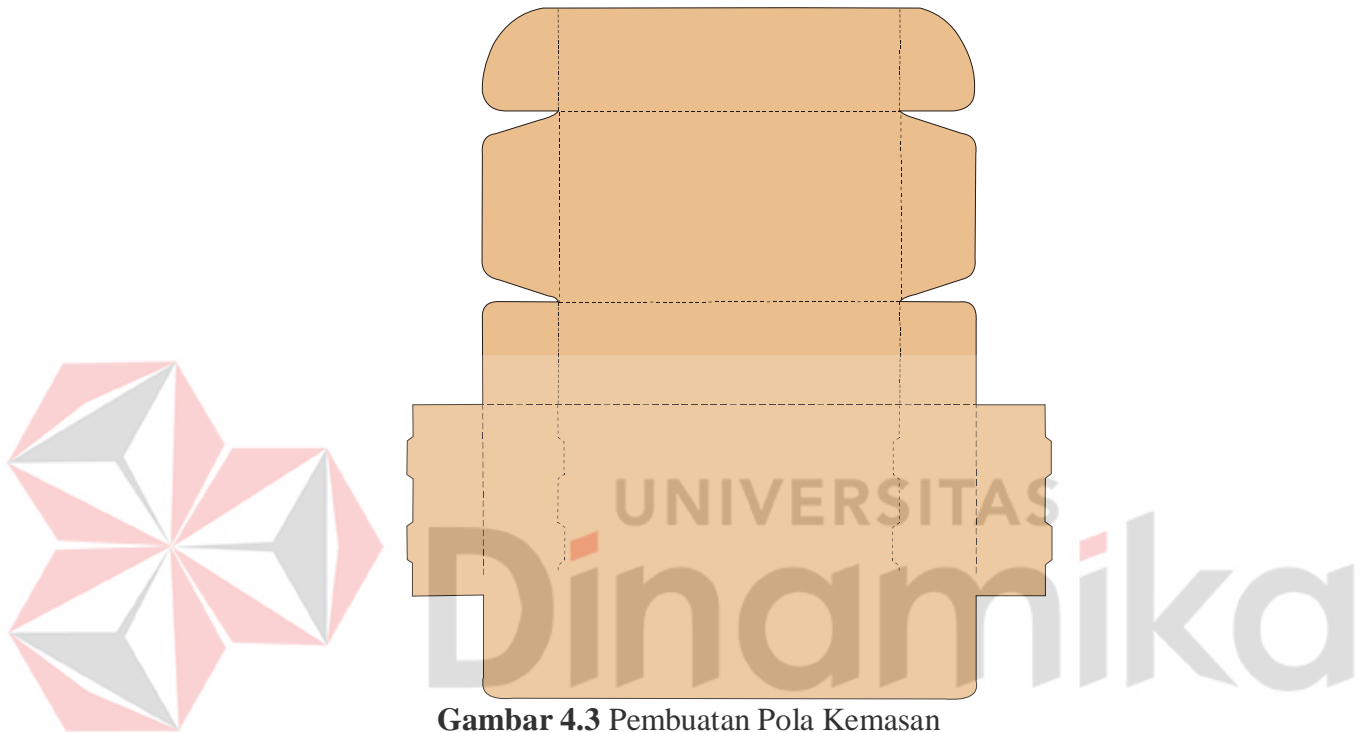
## 4.2 Persiapan Desain Kemasan

Sesudah mendapat pengarahan dari pihak perusahaan untuk permintaan desain kemasannya yang akan dibuat. Tahap selanjutnya yaitu melakukan riset atau meneliti teknik dan unsur apa saja yang akan digunakan untuk mendesain kemasan produk. Langkah ini juga termasuk menentukan *software* apa yang akan digunakan.



### 4.3 Membuat Pola Kemasan

Dalam langkah yang sangat dasar ini desainer membuat pola atau jaring-jaring kemasan sesuai permintaan pelanggan. Langkah ini sangat krusial karena jika jaring-jaring kemasan yang dibuat desainer itu terdapat kesalahan sedikit akan berpengaruh terhadap penjualan produk makanan atau minuman.



**Gambar 4.3** Pembuatan Pola Kemasan

### 4.4 Membuat Desain Logo

Setelah membuat pola atau jaring-jaring kemasan langkah selanjutnya yaitu pembuatan desain logo. Sebelum membuat logo, penulis harus mencari referensi terkait unsur-unsur logo terlebih dahulu yang dapat dicari melalui internet. Langkah pembuatan logo ini harus murni dari kemauan pelanggan karena setiap logo memiliki hak cipta sendiri dan dapat dilindungi oleh hukum.



**Gambar 4.4** Pembuatan Logo Merek Dagang

#### 4.5 Menata *Layout* Kemasan

Setelah jaring-jaring dan logo kemasan berhasil dibuat, proses selanjutnya adalah menata letak (*layout*) kemasan. Dalam proses ini penulis memasukkan logo yang telah dibuat ke dalam jaring-jaring kemasan sekaligus mendesain kemasan sesuai permintaan pelanggan yang meliputi mendesain sesuai tema yang telah diberikan, antara lain pelanggan, pewarnaan, menata unsur-unsur produk.

**Gambar 4.5** Pembuatan Desain *Layout* Kemasan



#### 4.6 Mengoreksi Kembali Hasil Desain Kemasan

Proses terakhir pada desain kemasan adalah mengoreksi hasil desain kemasan yang telah dibuat sebelum diserahkan kepada pihak perusahaan. Langkah ini harus dilakukan secara teliti dan memastikan tidak ada detail pada kemasan yang tidak sesuai permintaan pihak perusahaan.

#### 4.7 Final Desain

Hasil final desain kemasan dapat dilihat pada **Gambar 4.6** melalui persetujuan pelanggan dengan dibukukan paraf.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil Kerja Praktik yang telah dilakukan pada Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan .

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapat selama melaksanakan Kerja Praktik selama satu bulan di Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan Minuman dan Kemasan, maka dapat disimpulkan beberapahal yaitu :

1. Memahami dunia kerja khususnya dalam pembuatan kemasan.
2. Memahami peran Desain Produk dalam dunia kerja.
3. Memahami tentang desain kemasan untuk suatu perusahaan.
4. Mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja di sebuah perusahaan.
5. Mendapatkan banyak pengetahuan tentang dunia kerja.

#### **5.2 SARAN**

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut :

##### **1. Bagi Instansi**

Instansi bisa lebih menyiapkan fasilitas penunjang untuk mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktik.

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

Untuk mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik dapat meningkatkan komitmen, kedisiplinan, dan bekerja dalam kelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Design, & Kreatif, I. (2022). *Desain Produk: Pengertian, Tujuan, Fungsi, dan Faktor yang Mempengaruhi*. Fcfibreglass.Com. <https://fcfibreglass.com/desain-produk-adalah/>  
(Diakses tanggal 15 Desember 2022)
- Ibnu. (2022). *CorelDraw Adalah Software Pengolah Gambar, Ini Keunggulannya*. Accurate.Id. <https://accurate.id/teknologi/coreldraw-adalah/>(Diakses tanggal 30 Desember 2022)
- Kompas. (2020). *Mengenal Adobe Illustrator*.  
Www.Kompas.Com.  
<https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/09/080000669/mengenal-adobe-illustrator>  
(Diakses tanggal 15 Desember 2022)
- Putra. (2019). *PENGERTIAN KEMASAN: Fungsi, Tujuan & Jenis Kemasan Produk (Packaging)*. Salamadian.Com.  
<https://salamadian.com/kemasan/> (Diakses tanggal 5 Desember 2022)
- Rudi Suardi, 2004, *Sistem Manajemen Mutu ISO 9000:2000 Penerapannya Untuk Mencapai TQM*, Jakarta: PPM, hlm. 3.
- Rudy Prihantoro, 2012, *Konsep Pengendalian Mutu*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 43.
- Suyadi Prawirosentono, 2004, *Filosofi Baru Tentang Manajemen Mutu Terpadu Total Quality Management Abad 21 Studi Kasus & Analisis*, Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 6.