



**PERANCANGAN PRODUK KEMASAN UNTUK USAHA MIKRO,
KECIL, DAN MENENGAH (UMKM) DI UPTI. MAMIN DAN KEMASAN
DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR**



LAPORAN KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Desain Produk**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

REYNALDO ALOSIUS

17420200018

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN PRODUK KEMASAN UNTUK USAHA MIKRO,
KECIL, DAN MENENGAH (UMKM) DI UPTI. MAMIN DAN KEMASAN
DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh :

Nama : REYNALDO ALOSIUS

NIM : 17420200018

Program : S1 (Sarjana)

Jurusan : Desain Produk

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

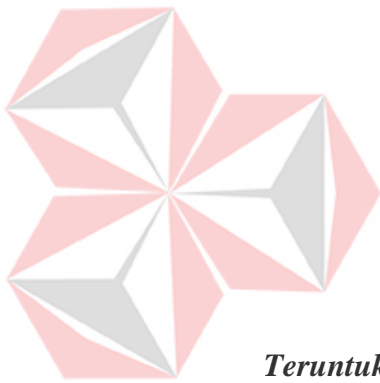
LEMBAR MOTTO



“Tidak ada kata terlambat, lakukan dan capailah masa depan yang cerah”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Teruntuk kedua Orang Tua saya, saudara saya, sahabat serta teman

seperjuangan

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN PRODUK KEMASAN UNTUK USAHA MIKRO,
KECIL, DAN MENENGAH (UMKM) DI UPTI. MAMIN DAN KEMASAN
DISPERINDAG PROVINSI JAWA TIMUR**

Laporan Kerja Praktik oleh

Reynaldo Alosius

NIM: 17420200018

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

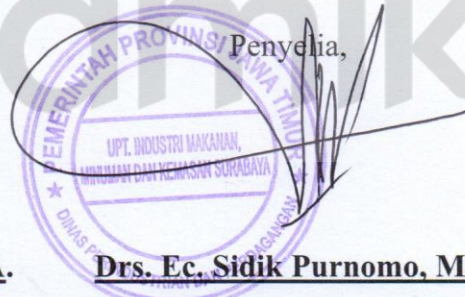
Surabaya, 5 April 2023



Disetujui:

Dosen Pembimbing,

Penyelia,



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

Drs. Ec. Sidik Purnomo, M.M

NIDN. 0716127501

NIP. 19670326 199003 1 007

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Produk



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS
Dinamika

Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.

NIDN. 0728038603

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

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, Saya:

Nama : **Reynaldo Alosius**
NIM : **17420200018**
Program Studi : **S1 Desain Produk**
Jurusan/Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **PERANCANGAN PRODUK KEMASAN UNTUK
USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH (UMKM)
DI UPTL. MAMIN DAN KEMASAN DISPERINDAG
JAWA TIMUR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas 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 di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 April 2023



Reynaldo Alosius

NIM : 17420200018

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.

Unit Pelayanan Teknis Makanan, Minuman, dan Kemasan Disperindag Provinsi Jawa Timur merupakan Unit Pelayanan Teknis Industri (UPTI) yang bergerak di bidang industri makanan, minuman, dan kemasan yang berada di Jl. Raya Trosobo Km. 20 Taman Sidoarjo. Beberapa produk yang dihasilkan seperti kemasan makanan, minuman, produk fashion dan lain sebagainya yang tersebar di Pulau Jawa, khususnya Jawa Timur. Penulis melakukan Kerja Praktik selama 1 bulan yang diberikan tanggung jawab untuk mendesain produk kemasan..

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, Kemasan, UMKM

KATA PENGANTAR

Puji syukur Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Kerja Praktik ini. Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap Kerja Praktik yang telah dilakukan serta sebagai salah satu syarat Menempuh Tugas Akhir pada Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.

Penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan baik secara moral maupun materi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
2. Orang tua saya yang telah memberikan dorongan, motivasi serta bantuan, sehingga saya dapat menempuh dan menyelesaikan kerja praktik maupun laporan ini.
3. Prof. Dr. Budi Jarmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika
4. Yosef richo Adrianto, S.T., M.SM. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk yang memberikan dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku dosen wali yang memberikan motivasi dalam pelaksanaan kerja praktik.
6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku dosen pembimbing yang selalu memberi dukungan serta motivasi dalam pelaksanaan kerja praktik dan penyusunan laporan ini.
7. Ir. Ika Rachmyta Fitri Tjahjani, M.M. selaku Pimpinan Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan, Minuman dan Kemasan yang telah memberikan ijin Kerja Praktik.
8. Windarti, SE., M.SI selaku Kepala Sub Bagian Tata Usaha yang telah memberikan tempat dan menerima dengan baik.
9. Drs. Ec. Sidik Purnomo, M.M selaku Kepala Seksi Pelayanan Teknis UPT Aninkra Surabaya dan penyelia di UPTI MAMIN, beserta staf Unit Pelayanan Teknis yang telah memberikan tempat dan menerima dengan baik.

10. Serta teman-teman seperjuangan Desain Produk dan semua pihak yang terlibat atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tersusunnya laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan Rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan 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, 5 April 2023

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN SAMPUL	ii
LEMBAR MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Manfaat	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1. Profil Instansi	4
2.2. Sejarah Singkat UPTI MAMIN Dan Kemasan	4
2.3. Visi dan Misi UPTI. MAMIN Dan Kemasan	5
2.3.1. Visi	5
2.3.2. Misi	5
2.4. Struktur Organisasi UPTI MAMIN Dan Kemasan	5
2.5. Logo UPTI MAMIN Dan Kemasan	7
2.6. Lokasi UPTI MAMIN Dan Kemasan	7
BAB III LANDASAN TEORI	8
3.1. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)	8
3.1.1. Pengertian UMKM	8

3.1.2. Klasifikasi UMKM	9
3.1.3. Sektor Ekonomi	9
3.2. Unit Pelaksanaan Teknis (UPT)	9
3.3. Desain	11
3.3.1. Pengertian Desain	11
3.3.2. Unsur Desain	12
3.3.3. Prinsip Desain	17
3.3.4. Tahapan Desain	22
3.4. Kemasan	23
3.4.1. Fungsi Kemasan	24
3.4.2. Tujuan Kemasan	24
3.4.3. Jenis Kemasan	25
3.4.4. Jenis Cetak	26
3.4.5. Informasi dalam Kemasan	30
3.5. Software	31
3.5.1. <i>Adobe Illustrator</i>	31
3.5.2. <i>Adobe Photoshop</i>	32
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	33
4.1. Materi Kerja Praktik	33
4.2. Sistem Pelaksanaan Kerja Praktik	33
4.3. Proses Desain	34
BAB V PENUTUP	52
5.1. Kesimpulan	52
5.2. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi UPTI. MAMIN Dan Kemasan	5
Gambar 2.2 Logo UPTI. MAMIN Dan Kemasan	7
Gambar 2.3 Denah Lokasi UPTI. MAMIN Dan Kemasan	7
Gambar 3.1 Pengertian Desain Menurut John Hesket	11
Gambar 3.2 Unsur Desain Grafis Titik	12
Gambar 3.3 Unsur Desain Grafis Garis	12
Gambar 3.4 Unsur Desain Grafis Bidang	13
Gambar 3.5 Unsur Desain Grafis Ilustrasi	13
Gambar 3.6 Unsur Desain Grafis Tipografi	14
Gambar 3.7 Unsur Desain Grafis Warna	15
Gambar 3.8 Unsur Desain Grafis Tekstur	16
Gambar 3.9 Unsur Desain Grafis Ruang	16
Gambar 3.10 Prinsip Desain Grafis Kejelasan	17
Gambar 3.11 Prinsip Desain Grafis Kesederhanaan	18
Gambar 3.12 Prinsip Desain Grafis Kesatuan	18
Gambar 3.13 Prinsip Desain Grafis Keseimbangan	19
Gambar 3.14 Prinsip Desain Grafis Penekanan	20
Gambar 3.15 Prinsip Desain Grafis Pengulangan & Irama	21
Gambar 3.16 Tahapan Proses Desain	22
Gambar 3.17 Macam-macam Kemasan	23
Gambar 3.18 Kemasan Primer, Sekunder, Tersier, Kuartener	25
Gambar 3.19 Cetak Sablon Manual	27
Gambar 3.20 Mesin Cetak Rotogravure	27
Gambar 3.21 Mesin Cetak Flexografi	28
Gambar 3.22 Mesin Cetak <i>Offset</i>	29
Gambar 3.23 Mesin Cetak <i>Digital Offset</i>	29
Gambar 3.24 Contoh Informasi Dalam Kemasan	30

Gambar 3.25 Logo Adobe Illustrator	31
Gambar 3.26 Logo Adobe Photoshop	32
Gambar 4.1 Form Desain (<i>Brief</i>)	34
Gambar 4.2 Riset Pasar Logo UMKM Sambal	35
Gambar 4.3 <i>Sketch Ideation</i>	35
Gambar 4.4 Logo Dhe Moedji Polos	36
Gambar 4.5 Logo Dhe Moedji Setelah di <i>Warp Envelope</i>	36
Gambar 4.6 Logo Dhe Moedji Dengan Tambahan Bentuk	37
Gambar 4.7 Logo Dhe Moedji Berwarna	37
Gambar 4.8 Riset Pasar <i>Sticker Label</i> UMKM	38
Gambar 4.9 Pembentukan Dasar <i>Sticker</i> Sesuai Ukuran	38
Gambar 4.10 Mencantumkan Seluruh Informarsi Pada <i>Artboard</i>	39
Gambar 4.11 Mencantumkan Logo Pada <i>Sticker</i>	39
Gambar 4.12 Mencantumkan Informasi Pada <i>Sticker</i>	40
Gambar 4.13 Memberikan Gambar Dan Ilustrasi <i>Sticker</i>	40
Gambar 4.14 <i>Sticker</i> Kemasan Akhir Setelah Ditata Ulang	41
Gambar 4.15 <i>Sticker</i> Kemasan Akhir Dengan Variasi Warna	41
Gambar 4.16 Kerangka Kemasan Dhe Moedji	42
Gambar 4.17 Mencantumkan Desain <i>Sticker</i> Dhe Moedji	42
Gambar 4.18 Menambahkan Unsur Desain Pada Kemasan	43
Gambar 4.19 Mencantumkan Informasi Pada Kemasan	43
Gambar 4.20 Menambahkan Hiasan Pada Kemasan	44
Gambar 4.21 Menambahkan Variasi Warna Rasa Pedas	44
Gambar 4.22 <i>Mockup Digital Sticker Pouch</i> Kemasan Dhe Moedji	45
Gambar 4.23 <i>Mockup Digital</i> Kotak Kemasan Dhe Moedji	45
Gambar 4.24 <i>Profile</i> Desain Kosong	46
Gambar 4.25 <i>Profile</i> Desain Berisi Keseluruhan Data Dhe Moedji	47
Gambar 4.26 Hasil Cetak <i>Digital</i> Dhe Moedji	47
Gambar 4.27 Kemasan Dhe Moedji Setelah <i>Cutting</i>	48
Gambar 4.28 Kemasan Dhe Moedji Setelah <i>Folding</i>	49
Gambar 4.29 Kemasan Dhe Moedji Setelah Pengeleman	49
Gambar 4.30 Contoh <i>Window</i> Pada Kemasan	50

Gambar 4.31 Contoh Laminasi *Doff & Glossy* 50
Gambar 4.32 Contoh *Emboss & Deboss* 51



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Selama Magang	56
Lampiran 2. Karya Project Desain Selama Magang	58
Lampiran 3. Form KP-3 Surat Balasan Instansi	60
Lampiran 4. Form KP-5 Acuan Kerja	61
Lampiran 5. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	62
Lampiran 6. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja	63
Lampiran 7. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktek	64
Lampiran 8. Kartu Bimbingan	65
Lampiran 9. Biodata Mahasiswa	66



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah atau UMKM merupakan usaha perdagangan yang dikelola oleh badan usaha atau perorangan yang merujuk pada usaha ekonomi produktif sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh UU RI No. 20 Tahun 2008. Menjadi salah satu penggerak roda perekonomian yang ada di Indonesia.

Peran UMKM di Indonesia cukup besar hingga dianggap menjadi tulang punggung perekonomian di saat perusahaan tumbang dan menjadi solusi untuk memperbaiki perekonomian nasional. Pada Tahun 2014-2016 jumlah UMKM lebih dari 57.900.000 unit, dan berkembang hingga lebih dari 62.000.000 unit pada tahun 2017.

Melihat besarnya perkembangan pasar UMKM di Indonesia, maka muncullah persaingan di pasar Indonesia itu sendiri. Salah satu sektor ekonomi yang berkembang pesat adalah Makanan dan Minuman. 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.

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.

Kerja Praktik dimaksudkan untuk memberikan bantuan tenaga kerja dari mahasiswa sekaligus sebagai pembelajaran untuk mahasiswa tersebut di dunia kerja industri makanan, minuman, dan kemasan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah, “Bagaimana cara merancang desain logo & produk kemasan untuk berbagai macam UMKM di UPTI MAMIN Dan Kemasan?”

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja ini adalah proses mendesain logo & kemasan untuk UMKM.

1.4. Tujuan

Setelah mengetahui rumusa masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari Kerja Praktik ini, yaitu:

1. Mendesain / merancang kemasan yang direquest oleh pelaku usaha UMKM,
2. Mengetahui, mempelajari, dan memahami secara langsung penerapan dan perancangan desain produk kemasan di Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan, Minuman, dan Kemasan

1.5. Manfaat

Manfaat yang didapat dari Kerja Praktik ini diantaranya:

1. Bagi Mahasiswa

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

- a. Dapat memahami berbagai sistem kerja yang ada 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. Bagi Perusahaan

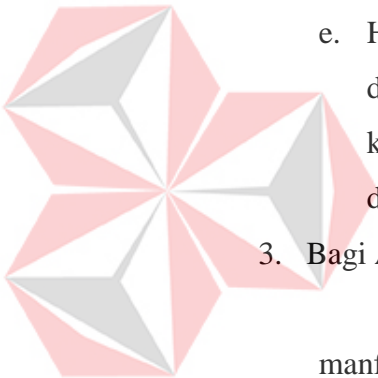
Melalui Kerja Praktik tersebut, pihak perusahaan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

- 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 ditingkat akademis.
- d. Instansi / perusahaan mendapat bantuan tenaga kerja di bidang desain.
- e. Hasil analisa dan penelitian yang dilakukan selama Kerja Praktik dapat menjadi bahan masukan bagi pihak industri untuk menentukan kebijakan instansi / perusahaan di masa yang akan datang, khususnya di bidang desainer produk.

3. Bagi Akademis

Melalui Kerja Praktik tersebut, akademi dapat memperoleh manfaat sebagai 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. Jalinan kerjasama dengan dunia usaha, Lembaga BUMN, BUMD, dan Perusahaan Swasta.
- d. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri desain.
- e. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Instansi

Tempat : Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan, Minuman dan Kemasan

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

Telepon : 031-7884056

Email : uptimamin@gmail.com

Website : www.uptimamin-kemasan.com

2.2. Sejarah Singkat UPTI MAMIN Dan Kemasan

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 Pemerinah 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 UPTI MAMIN Dan Kemasan

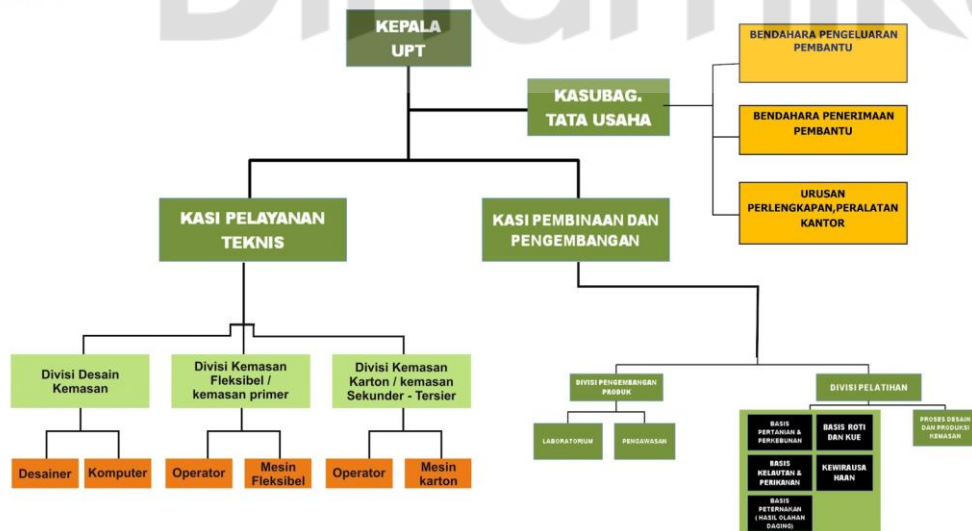
2.3.1. Visi

“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.

2.4. Struktur Organisasi UPTI MAMIN Dan Kemasan



Gambar 2.1 Struktur Organisasi UPTI. MAMIN Dan Kemasan

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

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

1. 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. Sub Bagian Tata Usaha

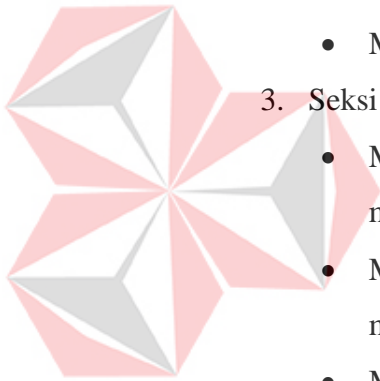
- Melaksanakan pengelolaan surat menyurat, rumah tangga, kehumasan dan kearsipan.
- Melaksanakan pengelolaan administrasi kepegawaian
- Melaksanakan pengelolaan administrasi keuangan
- Melaksanakan pengelolaan perlengkapan dan peralatan kantor
- Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT

3. Seksi Pelayanan Teknis

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

4. Seksi Pembinaan dan Pengembangan

- Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan dibidang pembinaan dan pengembangan industri makanan minuman dan kemasan
- Melaksanakan pembinaan dibidang industri makanan minuman dan kemasan.
- Melaksanakan pengembangan teknologi dibidang industri makanan minuman dan kemasan.
- Melaksanakan tugas tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.



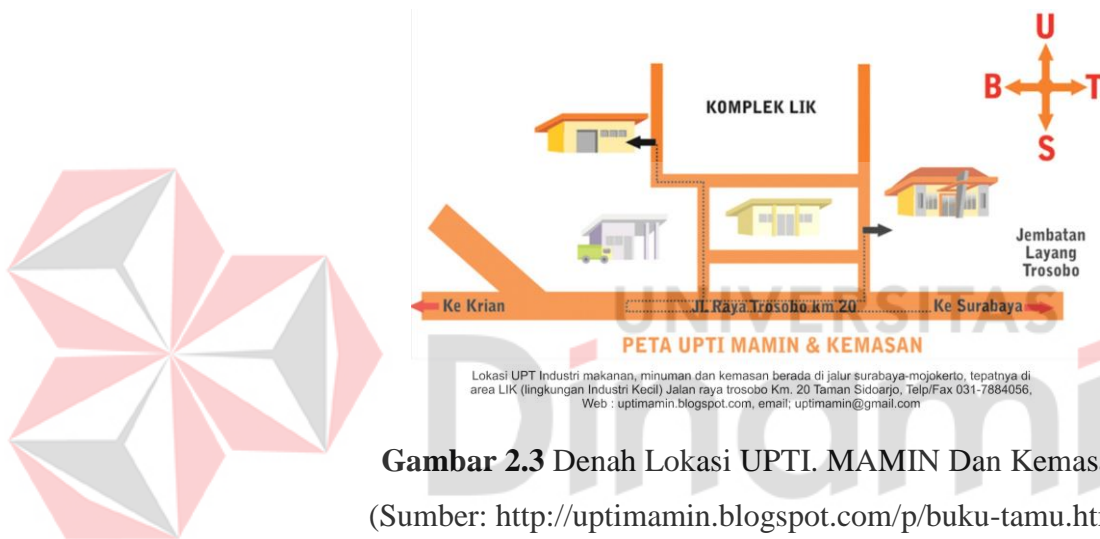
2.5. Logo UPTI MAMIN Dan Kemasan



Gambar 2.2 Logo UPTI. MAMIN Dan Kemasan

(Sumber: <https://www.facebook.com/uptimamindan.kemasan>)

2.6. Lokasi UPTI MAMIN Dan Kemasan



Gambar 2.3 Denah Lokasi UPTI. MAMIN Dan Kemasan

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

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

3.1.1. Pengertian UMKM

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (atau yang disingkat UMKM) adalah usaha perdagangan yang dikelola oleh badan usaha atau perorangan yang merujuk pada usaha ekonomi produktif sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh UU RI No. 20 Tahun 2008.

Berdasarkan Pasal 1 Ayat 1-3 UU RI No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, pemerintah mengelompokkan jenis usaha sebagai berikut.

1. Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
2. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini.
3. Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.



3.1.2. Klasifikasi UMKM

UMKM diklasifikasikan menjadi 4 kriteria yaitu:

1. *Livelihood Activities*, UMKM yang digunakan sebagai kesempatan kerja untuk mencari nafkah. Umumnya dikenal sebagai sektor informal.
2. *Micro Enterprise*, UMKM yang memiliki sifat pengrajin, tetapi tak bersifat kewirausahaan.
3. *Small Dynamic Enterprise*, UMKM yang telah memiliki jiwa kewirausahaan serta mampu menerima pekerjaan subkontrak dan ekspor.
4. *Fast Moving Enterprise*, UMKM yang telah memiliki jiwa kewirausahaan dan akan melakukan transformasi menjadi usaha besar.

3.1.3. Sektor Ekonomi UMKM

UMKM dibedakan menurut sektor Ekonomi:

- Pertanian, peternakan, kehutanan, dan perikanan.
- Keuangan, persewaan dan jasa perusahaan.
- Perdagangan, hotel dan restoran.
- Pertambangan dan penggalian.
- Listrik, gas, dan air bersih.
- Angkutan dan komunikasi.
- Industri pengolahan.
- Bangunan.
- Jasa.

3.2. Unit Pelaksana Teknis (UPT)

Berdasarkan *Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara No. 18 Tahun 2008 tentang Pedoman Organisasi Unit Pelaksana Teknis Kementerian dan Lembaga Pemerintah Non-Kementerian* bahwa Unit Pelaksana Teknis (UPT) adalah satuan kerja yang bersifat mandiri yang melaksanakan tugas teknis operasional tertentu dan/atau tugas teknis penunjang tertentu dari organisasi induknya.

Dalam melaksanakan tugasnya, UPT mempunyai fungsi:

- a. Pelaksanaan tugas dinas sesuai dengan bidang operasionalnya dan
- b. Pelaksanaan urusan administrasi teknis operasional.

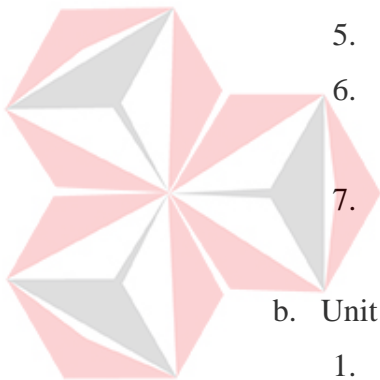
Jumlah, Nomenklatur, Susunan Organisasi dan Uraian Tugas dan Fungsi UPT Dinas ditetapkan dalam Peraturan Walikota tersendiri. Unit Pelaksana Teknis yang terdapat di Jawa Timur terbagi menjadi 2 bagian yaitu, UPT Industri dan UPT Perdagangan. Masing-masing memiliki cabang dibawahnya sebagai berikut.

a. Unit Pelaksana Teknis Industri

1. UPTI Kulit dan Produk Kulit - Magetan
2. UPTI Logam dan Perekayasan - Sidoarjo
3. UPTI Aneka Industri dan Kerajinan - Surabaya
4. UPTI Makanan Minuman dan Kemasan - Sidoarjo
5. UPTI Kayu dan Produk Kayu - Pasuruan
6. UPT Pengembangan Mutu Produk Industri dan Teknologi Kreatif - Surabaya
7. UPT Pengembangan Mutu Produk Industri dan Teknologi Kreatif - Malang

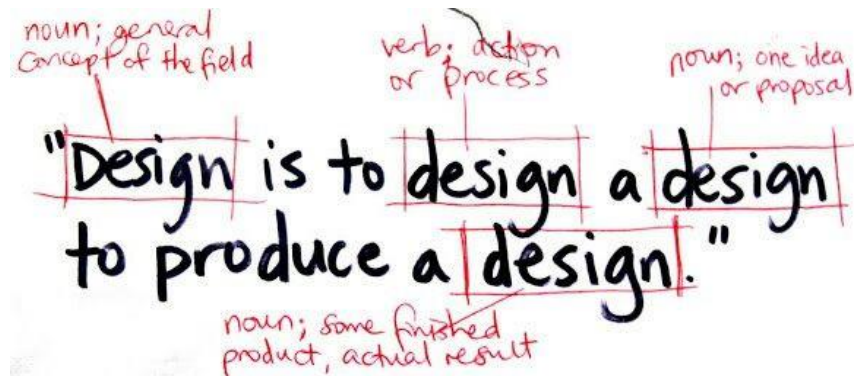
b. Unit Pelaksana Teknis Perdagangan

1. UPT Pengujian & Sertifikasi Mutu Barang - Lembaga Tembakau (PSMB - LT) Surabaya
2. UPT Pengujian & Sertifikasi Mutu Barang - Lembaga Tembakau (PSMB - LT)
3. UPT Perlindungan Konsumen - Surabaya
4. UPT Perlindungan Konsumen - Malang
5. UPT Perlindungan Konsumen - Bojonegoro
6. UPT Perlindungan Konsumen - Kediri
7. UPT Perlindungan Konsumen - Jember



3.3. Desain

3.3.1. Pengertian Desain



Gambar 3.1 Pengertian Desain Menurut John Hesket

(Sumber: <https://mulyadi.staff.uns.ac.id/2015/09/10/pengertian-desain-versi-john-hesket/>)

Secara umum, desain adalah suatu proses perancangan atau rencana yang dilakukan sebelum pembuatan suatu objek, sistem, komponen, atau struktur, dengan tujuan agar objek yang dibuat memiliki fungsi, nilai estetika, dan bermanfaat bagi manusia.

Secara etimologis, desain berasal dari kata Bahasa Inggris, yaitu *design*, yang berarti rancangan atau rencana. Berikut pengertian desain menurut para ahli.

Menurut Dudy Wiyancoko, desain adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, perencanaan proyek, *rendering*, perhitungan biaya, *prototyping*, *frame testing*, dan *test riding*.

Sedangkan menurut J.B. Reswick, desain adalah wahana untuk membantu mengimplementasikan inovasi dalam berbagai kegiatan industri dan bisnis.

Adapula menurut *Oxford Dictionaries*, desain adalah rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan penampilan dan fungsi atau cara kerja suatu bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat.



3.3.2. Unsur Desain

Dalam desain, terdapat beberapa unsur atau komponen yang menjadi faktor dalam menarik perhatian konsumen. Bisa dikarenakan faktor fisik dan/atau non-fisik. Namun secara visual faktor fisik merupakan penentu yang lebih jelas. Berikut beberapa unsur yang terdapat dalam desain.

1. Titik (*Dot*)



Gambar 3.2 Unsur Desain Grafis Titik

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak memiliki dimensi. Umumnya, titik berbentuk bundaran sederhana, mapat, tidak bersudut dan tanpa arah.

2. Garis (*Line*)



Gambar 3.3 Unsur Desain Grafis Garis

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)



Garis merupakan sekumpulan titik yang dideretkan memanjang. Setiap jenis garis memiliki suasana yang berbeda, dan garis dapat dikombinasikan antara satu dan yang lain.

3. Bidang (*Shape*)



Gambar 3.4 Unsur Desain Grafis Bidang

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Bidang merupakan suatu hal yang dihasilkan dari garis-garis yang tersusun demikian rupa serta saling berhubungan satu sama lain, dan akhirnya membentuk sebuah pola atau *shape* itu sendiri. Ada 2 macam bentuk yaitu, 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra)

4. Ilustrasi (*Illustration*)



Gambar 3.5 Unsur Desain Grafis Ilustrasi

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Terdapat dua macam ilustrasi yaitu manual dan *digital*.

- a. Ilustrasi Manual, menggunakan alat tulis dan kertas. Cocok untuk pembuatan konsep, sketsa, ide, karikatur, komik,



tulisan, dll. Untuk memindahkan ke dalam format *digital* diperlukan alat seperti *Scanner* atau *Foto Digital*.

- b. Ilustrasi *Digital*, menggunakan komputer secara *Vector* atau *Bitmap*, kamera atau *gadget* untuk foto. Format *Vector* terdiri dari koordinat - koordinat, cocok untuk pembuatan logo dan/atau gambar *line-art*. Format *Bitmap* terdiri dari *pixel - pixel*, cocok untuk foto.

5. Tipografi (*Typography*)



Gambar 3.6 Unsur Desain Grafis Tipografi

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca bisa mendapat informasi secara maksimal. Tipografi berkembang dari manual atau dengan tulisan tangan (*hand drawn*) menjadi *digital*. Dengan banyaknya jumlah *font* yang ada, dapat dikategorikan menjadi beberapa macam:

- a. Huruf Tanpa Kait (*Sans Serif*), tidak memiliki kait/*hook*, hanya batang dan tangkainya saja. Contoh: *Arial*, *Tahoma*.
- b. Huruf Berkait (*Serif*), memiliki kait/*hook* pada ujungnya. Contoh: *Times New Roman*, *Garamond*.
- c. Huruf Tulis (*Script*), setiap hurufnya saling terkait seperti tulisan tangan. Contoh: *Brushscript*, *Mistral*.
- d. Huruf *Monospace*, bentuknya seperti huruf *Sans Serif* atau *Serif*, namun jarak dan ruang setiap hurufnya sama. Contoh: *Courier*, *Monotype Cursive*.

6. Warna (*Colour*)



Gambar 3.7 Unsur Desain Grafis Warna

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Warna adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menimbulkan persepsi psikologis, sugesti, serta suasana tertentu. Di *software* grafis banyak teknik untuk memvisualkan warna. Berikut adalah beberapa metode pewarnaan.

- a. RGG (*Red-Green-Blue*), adalah model warna yang dihasilkan dari cahaya layar monitor. Apabila ketiga warna tersebut dikombinasikan maka terciptalah warna putih. Karena inilah RGB disebut *additive colour* atau warna pencahayaan.
- b. CMYK (*Cyan-Magenta-Yellow-black*), disebut juga warna proses atau *subtractive colour*. Umum dipergunakan dalam pencetakan separasi seperti brosur, sampul buku, majalah, print dokumen, cetak foto, dan lain sebagainya.
- c. HSB
 - *Hue*, merupakan pembagian warna berdasarkan jenis warna, yang terbagi menjadi warna primer dan sekunder.
 - *Value*, merupakan dimensi gelap atau terangnya warna.
 - *Intensitty*, merupakan dimensi kejernihan warna.



7. Tekstur (*Texture*)



Gambar 3.8 Unsur Desain Grafis Tekstur

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Contohnya seperti corak dari suatu permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan memperkaya sebuah *layout*, sehingga objek menjadi lebih hidup. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Tekstur Visual, adalah tekstur yang bisa dirasakan langsung oleh penglihatan.
- b. Tekstur Taktil, adalah tekstur yang bisa dirasakan dengan penglihatan dan perabaan.

8. Ruang (*Space*)



Gambar 3.9 Unsur Desain Grafis Ruang

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)



Ruang merupakan jarak antara unsur-unsur desain grafis, seperti objek, *background*, dan teks. Tanpa adanya ruang, kita akan sulit untuk mencerna informasi yang ingin disampaikan.

- a. Ruang Negatif adalah area kosong dalam desain yang biasanya mengelilingi subjek dalam sebuah desain grafis.
- b. Ruang Positif adalah sebuah area yang menjadi lokasi titik fokus bagi subjek utama dalam sebuah komposisi desain. Kehadiran ruang positif ini pun turut membangun desain yang utuh.
- c. Ruang Tiga Dimensi (3D) adalah area bagi subjek dalam desain grafis untuk mendapatkan sentuhan kedalaman secara khusus, sehingga subjek seolah-olah memiliki volumenya sendiri.
- d. Ruang Dua Dimensi (2D) merupakan area khusus dimana subjek visual desain tampak datar, tidak memiliki kedalaman khusus seperti ruang kosong tiga dimensi.

3.3.3. Prinsip Desain

1. Kejelasan (*Clarity*)



Gambar 3.10 Prinsip Desain Grafis Kejelasan

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Kejelasan mempengaruhi penafsiran audien akan sebuah karya. Diusahakan untuk mudah dimengerti, terlihat jelas dan tidak menimbulkan ambigu atau makna ganda.

2. Kesederhanaan (*Simplicity*)



Gambar 3.11 Prinsip Desain Grafis Kesederhanaan

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang, sering juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian terbaik dari kesederhanaan ialah bisa mendorong audien / penikmat karya untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh, pesan yang terdapat dalam karya pun tersampaikan dengan baik secara singkat, padat dan jelas.

3. Kesatuan (*Unity*)



Gambar 3.12 Prinsip Desain Grafis Kesatuan

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Semua bagian dan unsur grafis bersatu padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai suatu kesatuan. Untuk mendapatkan desain yang utuh, bisa dipakai pendekatan prinsip - prinsip, antara lain:

- a. Kedekatan & Penutup (*Closure*), dengan mendekatkan objek-objek, mata menangkapnya sebagai sebuah kesatuan / grup.
 - b. Kesenambungan (*Continuity*), dengan gambar yang berkesinambungan, mata kita bisa diarahkan pada objek tertentu. Dengan perspektif dan dibantu garis - garis yang membantu untuk mengarahkan mata, mata kita akan diajak menuju objek lain.
 - c. Kesamaan (*Similarity*) & Konsisten (*Consistency*), dengan menggunakan bentuk - bentuk sama, bisa membentuk kesatuan pada sebuah desain.
 - d. Perataan (*Alignment*), seperti halnya dengan mengetik, desain grafis juga terdapat perataan dengan menggunakan *grid* dan *guideline* untuk mendapatkan desain yang rapi.
4. Keseimbangan (*Balance*)



Gambar 3.13 Prinsip Desain Grafis Keseimbangan

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Secara umum, Keseimbangan visual adalah adanya kesamaan bentuk seperti pada cermin. Terdapat beberapa macam keseimbangan, antara lain:

- a. Keseimbangan Simetris, merupakan keseimbangan yang komponen desain seakan dicerminkan pada garis sumbu khayal sehingga dapat terlihat komponen yang sama pada kedua daerah garis sumbu. Desain yang simetris relatif

mudah ditangkap mata dan mudah dibuat serta berkesan formal, serius. Namun, desain simetris kurang menantang dan cepat memberikan kesan bosan. Cocok untuk desainer pemula.

- b. Keseimbangan Asimetris, atau Tidak Simetris, merupakan keseimbangan yang komponennya tidak ada yang tersusun seperti cermin. Desain Asimetris berkesan informal, modern, dinamis, menantang dan berani.
- c. Keseimbangan Radial, merupakan keseimbangan yang mirip dengan keseimbangan simetris, namun kesan yang ditampilkan seperti ada pancaran dari tengah lingkaran. Keseimbangan radial sangat mudah ditangkap mata karena seakan diarahkan fokus ke titik pusat lingkaran.

5. Penekanan (*Emphasis*)



Gambar 3.14 Prinsip Desain Grafis Penekanan

(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

Prinsip penekanan adalah prinsip yang mengacu pada pemberian fokus untuk satu elemen tertentu dalam sebuah desain grafis. Prinsip penekanan terdiri dari berbagai jenis, diantaranya:

- a. Hierarki adalah jenis penekanan yang ditentukan berdasarkan urutan atau susunan. Setiap informasi utama dalam sistem penekanan hierarki pasti akan lebih ditonjolkan dibandingkan informasi-informasi lainnya yang dirasa kurang penting. Ada beberapa tahap fokus, mulai

yang terpenting (*dominant*), pendukung (*sub-dominant*), dan pelengkap (*sub-ordinate*)

- b. Kontras adalah penekanan karena adanya perbedaan drastis / konflik pada komponen desain grafis. Seperti kontras warna hitam-putih, kontras garis tebal-tipis, kontras teks, font *size* besar dan kecil, dll.
 - c. Skala dan Proporsi; Skala adalah perubahan ukuran / *size* tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi. Sedangkan, Proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang lebar atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.
6. Gerakan (*Movement*)

Pergerakan dalam desain adalah suatu prinsip dimana desain yang dihasilkan memiliki suatu alur ketika dilihat. Desain yang dinamis mendorong banyak gerakan mata, sementara desain statis lebih sedikit.

7. Pengulangan & Irama (*Repetition & Rhythm*)



Gambar 3.15 Prinsip Desain Grafis Pengulangan & Irama
(Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>)

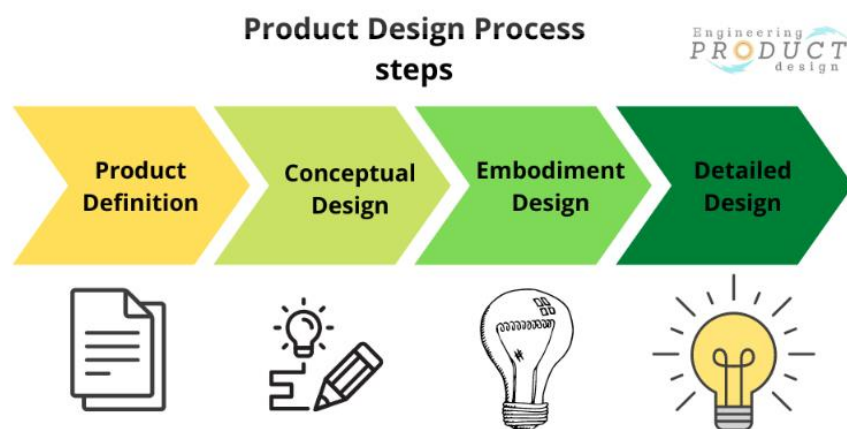
Seperti dengan sebuah lagu / musik, Irama adalah pola tertentu yang diulang-ulang sedemikian rupa agar terdengar merdu dan mudah diterima oleh telinga. Dalam desain grafis, adanya pengulangan dan variasi dari komponen desain grafis yang membentuk urutan gerakan, pola / *pattern* tertentu

sehingga menarik dan mudah untuk dilihat. Berikut beberapa jenis pengulangan.

- **Reguler (*Regular*)**, merupakan pengulangan komponen grafis dengan jarak dan bentuk yang sama. Pengulangan ini bisa dipakai pada desain *border*, motif *fashion*, kertas kado, ubin lantai.
- **Mengalir (*Flowing*)**, merupakan pengulangan bentuk yang seakan menciptakan kesan bergerak, dinamis, dan mengalir. Pengulangan ini terbantu karena ada jalur, semisal kurva, spiral, garis lurus atau lingkaran. Desain dengan teknik mengalir ini seakan membawa pemirsa untuk menjelajahi sebuah cerita.
- **Progresif (*Gradual*)**, merupakan pengulangan yang ada peralihan / proses di setiap tahapnya sedikit demi sedikit. Dalam dunia animasi sering disebut sebagai *morphing*. Contohnya seperti gambar bayi berubah menjadi dewasa secara bertahap, kotak berubah menjadi lingkaran, gradasi warna, dll.



3.3.4. Tahapan Desain



Gambar 3.16 Tahapan Proses Desain

(Sumber: <https://engineeringproductdesign.com/knowledge-base/detailed-design/>)

1. *Conceptual Design*, merupakan proses pembuatan berbagai macam konsep desain untuk memenuhi semua tujuan dari desain itu sendiri.
2. *Embodiment Design*, merupakan pengembangan lanjutan dari desain konsep yang dipilih. Konsep desain yang sudah dipilih harus diberikan bentuk atau *body*, meliputi bentuk geometri, komponen kemasan, dan material yang digunakan.
3. *Detail Design*, merupakan tahapan dimana bentuk, ukuran, dan toleransi kemasan ditentukan, serta material yang akan digunakan dan metode pembuatannya.

3.4. Kemasan



Gambar 3.17 Macam-macam Kemasan

(Sumber: <https://pelayananpublik.id/2020/06/17/apa-itu-kemasan-syarat-fungsi-tujuan-dan-manfaatnya/>)

Menurut KBBI, Kemasan Produk adalah suatu bungkus pelindung yang ada pada suatu produk yang berasal dari hasil aktivitas pengemasan. Sedangkan, menurut D. Rodriguez, Kemasan Produk adalah wadah yang mampu mengubah kondisi dari bahan pangan dengan adanya tambahan senyawa aktif, sehingga mampu memperpanjang umur.

3.4.1. Fungsi Kemasan

Berdasarkan pengertian di atas, terdapat dua fungsi utama, yaitu:

1. Fungsi Protektif, sebagai pelindung ataupun keamanan produk dari berbagai hal yang mampu merusak produk.
2. Fungsi Promosional, sebagai alat promosi ataupun pemasaran.

Dalam hal ini, kemasan fungsi tambahan untuk pemilik.

- *Self Service*, menegaskan ciri khas dari suatu produk yang dijual, sehingga setiap produk akan memiliki kemasan yang berbeda.
- *Consumer Affluence*, mempengaruhi minat konsumen untuk membeli dengan harga yang lebih mahal.
- *Company and Brand Image*, menjadi identitas perusahaan agar lebih dikenal oleh masyarakat.
- *Innovation Opportunity*, kemasan inovatif dapat memberikan manfaat untuk kedua pihak, konsumen maupun perusahaan.

3.4.2. Tujuan Kemasan

Melihat pengertian dan fungsi di atas, maka kita dapat mengetahui tujuan kemasan, sebagai berikut.

1. *Physical Production*, untuk melindungi produk dari faktor fisik yang dapat merusak produk.
2. *Barrier Protection*, untuk melindungi produk dari hambatan seperti oksigen, uap, air, debu, dan sebagainya.
3. *Containment of Agglomeration*, sebagai pengelompokkan produk, sehingga proses penanganan dan penyaluran akan menjadi lebih efisien.
4. *Information Transmission*, untuk mencantumkan informasi cara penggunaan, transportasi, daur ulang, atau cara membuang kemasan tersebut.
5. *Reducing Theft*, untuk mencegah tindak pencurian dengan cara melihat kerusakan fisik yang ada pada kemasan.

6. *Convenience*, untuk meningkatkan kenyamanan, distribusi, penanganan, penjualan, tampilan, pembukaan, penutup, penggunaan, dan sebagainya.
7. *Marketing*, sebagai *medium* pemasaran sehingga meningkatkan minat konsumen.

3.4.3. Jenis Kemasan

Kemasan dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Berdasarkan Struktur Isi



Gambar 3.18 Kemasan Primer, Sekunder, Tersier, Kuartener

(Sumber: <https://www.sentrakalibrasiindustri.com/wp-content/uploads/2022/05/kemasan-primer-kemasan-sekunder-kemasan-tersier.png>)

- a. Kemasan Primer, adalah bahan yang dioleh menjadi wadah langsung untuk bahan makanan, seperti kaleng susu, botol minum, dan lain sebagainya.
- b. Kemasan Sekunder, adalah suatu wadah yang memiliki fungsi memberikan perlindungan pada kelompok kemasan lain, seperti kotak kardus, kotak peti kayu, dan lain sebagainya.
- c. Kemasan Tersier dan Kuarter, adalah suatu kemasan yang digunakan untuk melindungi produk selama proses pengiriman berlangsung.

2. Berdasarkan Frekuensi Pemakaian

- a. Kemasan *Disposable*, adalah kemasan yang hanya digunakan satu kali pakai dan langsung dibuang, seperti kemasan plastik, kemasan daun pisang, dan lain sebagainya.

- b. Kemasan *Multi Trip*, adalah kemasan yang bisa digunakan berkali-kali oleh para konsumen dan bisa dikembalikan pada agen penjual untuk bisa digunakan kembali, seperti galon air minum, botol kaca saus, dan lain sebagainya.
- c. Kemasan *Semi Disposable*, adalah kemasan yang tidak dibuang karena bisa digunakan lagi oleh konsumen, seperti kaleng biskuit, botol kaca sirup, dan lain sebagainya.

3. Berdasarkan Tingkat Kesiapan Pakai

- a. Kemasan Siap Pakai, adalah kemasan yang siap untuk diisi dan wujudnya sudah sempurna sejak pertama kali diproduksi, seperti botol, kaleng, dan lain sebagainya
- b. Kemasan Siap Dirakit, adalah kemasan yang memerlukan perakitan ulang sebelum diisi dengan produk, seperti plastik, kertas kemas, aluminium foil, dan lain sebagainya.

4. Berdasarkan Sifat Kekakuan Bahan

- a. Kemasan Fleksibel, adalah kemasan yang bahannya mudah dilenturkan, seperti plastik, kertas, *foil*, dan lain sebagainya.
- b. Kemasan Kaku, adalah kemasan yang bahannya bersifat keras, kaku, tidak tahan lenturan, patah bila dipaksa atau dibengkokkan, seperti kayu, gelas, logam, dan lain sebagainya.
- c. Kemasan Semi Kaku / Semi Fleksibel, adalah kemasan yang bahannya memiliki sifat antara kemasan fleksibel dan kemasan kaku, seperti botol plastik, dan lain sebagainya.

3.4.4. Jenis Cetak

Kemasan melewati proses cetak, ada beberapa macam jenis cetak yang dapat dilakukan, yaitu:



1. Cetak Sablon



Gambar 3.19 Cetak Sablon Manual

(Sumber: [instagram.com/disperindagprovjatim/](https://www.instagram.com/disperindagprovjatim/))

Screen Printing atau yang lebih dikenal dengan Cetak Sablon adalah suatu teknik cetak yang menggunakan *Silk Screen* sebagai acuan cetaknya. Biasanya cetak sablon memerlukan pilihan warna yang tepat karena dilakukan secara manual, namun saat ini teknologi cetak sablon sudah menerapkan sistem *Computer-to-Screen* yang dapat menghasilkan kualitas tinggi. Namun, Cetak Sablon memiliki kekurangannya tersendiri, yaitu area dan warna terbatas, serta tidak dapat gradasi.

2. Cetak Rotogravure

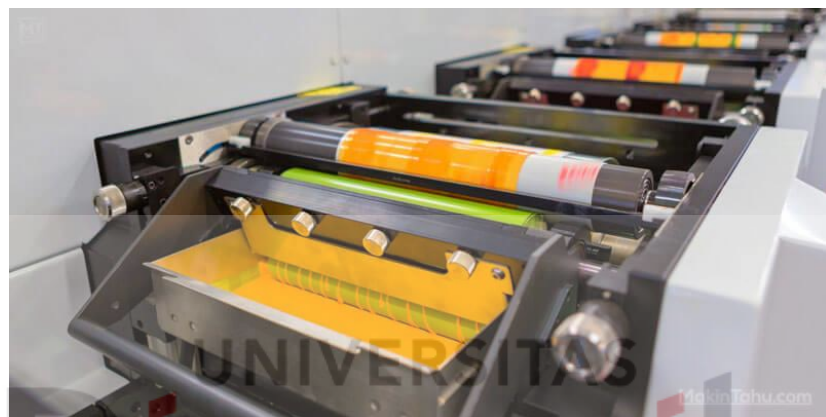


Gambar 3.20 Mesin Cetak Rotogravure

(Sumber: <https://id.taiwantrade.com>)

Rotogravure adalah suatu teknik cetak yang menggunakan silinder sebagai acuan cetaknya, dan sering disebut dengan cetak dalam karena tinta di bagian dalam *image area* dialihkan dari Silinder langsung ke media cetak. Rotogravure cocok digunakan untuk mencetak di atas plastik tipis, *aluminium foil*, material transparan / *opaque*. Cocok pula untuk mencetak oplah yang tinggi ataupun jumlah warna lebih dari 8 warna. Teknik cetak yang memiliki warna lebih konsisten.

3. Cetak *Flexografi*



Gambar 3.21 Mesin Cetak Flexografi

(Sumber: <https://makintahu.com/pengertian-teknik-cetak-flexografi-dan-keunggulannya/>)

Flexografi adalah suatu teknik cetak yang menggunakan acuan cetak berupa plat dari karet atau *photopolymer*. Sering juga disebut dengan cetak tinggi karena tinta dialihkan ke area cetak dari tempat yang lebih tinggi. Pemindahan tinta ke plat cetak melalui rol *transfer* yang terbuat dari tembaga / keramik disebut *Anilox*. Cocok untuk material berupa *Corrugated Cardboard* dan cocok untuk mencetak dengan jumlah banyak.

Dulu teknik ini disebut *Aniline Printing*, karena pada saat itu *dyes* tinta berasal dari minyak *aniline* yang di-*extract* dari batubara dan tanaman *Indigo*. Namun, bahan tersebut terdapat unsur *Benzene* yang dianggap *toxic*. Oleh karena itu, akhirnya diubah menjadi *Flexografi*.

4. Cetak *Offset*



Gambar 3.22 Mesin Cetak *Offset*

(Sumber: <https://famousprinting.id/bagaimana-teknik-cetak-offset-dapat-membantu-mencetak-banyak-dan-murah/>)

Offset adalah suatu teknik cetak yang menggunakan plat datar sebagai acuan cetak. Berdasarkan cara pemasukan material kertas yang akan dicetak, mesin cetak *offset* dapat dibagi menjadi dua, yaitu: Mesin Cetak Lembaran (*Sheet Fed*) yang biasa digunakan untuk buku, majalah, poster dan lain sebagainya. Dan Mesin Cetak Gulungan (*Web Fed*) yang biasanya digunakan untuk yang lebih tipis.

5. *Digital Offset*



Gambar 3.23 Mesin Cetak *Digital Offset*

(Sumber: Data Pribadi)

Digital Offset adalah suatu teknik cetak tanpa melalui proses pembuatan acuan cetak, melainkan melalui proses *digital*. Semua proses pencetakan dilakukan dan dikendalikan secara *digital* dan memiliki metode penintaan yang berbeda sesuai teknologi masing-masing.

3.4.5. Informasi dalam Kemasan



Gambar 3.24 Contoh Informasi Dalam Kemasan

(Sumber: <https://flexypack.com/news/5-hal-yang-harus-ada-di-label-kemasan-makanan>)

1. Nama, *Brand* / Merk, menjadi identitas produk, dan mengidentifikasi produk dengan menunjukkan sifat, kualitas, dan keadaannya dalam penjualan.
2. Nama dan Alamat Produksi, menunjukkan lokasi produksi / pembuatan produk, serta nama usaha.
3. Berat Bersih / *Netto*, adalah jumlah produk yang terdapat pada setiap kemasan, yang dinyatakan dalam satu metrik berupa gram, miligram, atau mililiter. Khususnya tertera pada produk makanan atau minuman yang menunjukkan jumlah ukuran atau isinya.
4. Kode Produksi, menjelaskan riwayat proses pembuatan produksi pada kondisi dan waktu tertentu.
5. Tanggal Kadaluwarsa / *Expired Date*, menjelaskan batas waktu produk dijamin mutunya selama proses peredaran

6. Komposisi Produk, adalah informasi yang menyatakan bahan-bahan tertentu yang digunakan untuk membuat produk, biasanya akan ditulis berdasarkan jumlah bahan terbanyak ke paling sedikit atau ditulis berdasarkan bahan dengan kandungan atau nutrisi tertentu.
7. Legalitas, merupakan hal yang sangat penting untuk keberlangsungan usaha. Perizinan yang ada bisa berupa nomor pendaftaran pangan, BPOM RI, ataupun P-IRT. Kesahan produk ini didapatkan dari pemerintah setelah melewati proses yang ada. Terdapat pula legalitas kehalalan suatu produk yang didapat dari Majelis Ulama Indonesia.

3.5. Software

Dalam pembuatan desain, seperti pembuatan karya digital pada umumnya, membutuhkan aplikasi atau *software* sebagai penunjang dalam hal pengerjaan. *Software* yang digunakan untuk mendesain adalah sebagai berikut.

3.5.1. Adobe Illustrator



Gambar 3.25 Logo *Adobe Illustrator*

(Sumber: https://www.logo.wine/logo/Adobe_Illustrator)

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak buatan *Adobe Inc.* yang memiliki fungsi untuk menciptakan karya grafis *vector*. Biasa digunakan untuk membuat gambar, ilustrasi, dan karya seni. Rilis pertama kali pada tahun 1987, dan terus dikembangkan hingga sekarang. Sekarang, aplikasi ini disertakan sebagai bagian dari *Adobe Creative Cloud*. Dalam pembuatan grafis dan kemasan, aplikasi ini

sering digunakan untuk pembuatan *Logo*, *Ilustrasi*, *Typography*, dan lain sebagainya. Sekarang *Adobe Illustrator* memiliki berbagai macam versi, dari versi *Illustrator* pertama (1987-2001), *Illustrator CS* (2003-2012), hingga versi *Illustrator* terbaru CS (2013-sekarang).

3.5.2. *Adobe Photoshop*



Gambar 3.26 Logo *Adobe Photoshop*

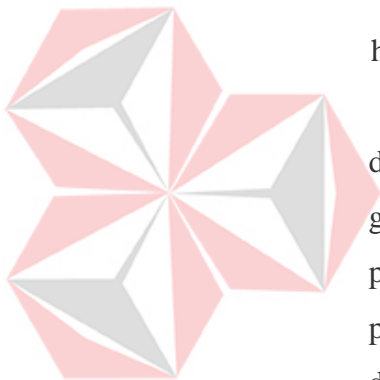
{Sumber:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Photoshop_CC_icon.png

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak desain grafis yang dikembangkan oleh *Adobe*. Biasa digunakan untuk mengedit grafis gambar, sehingga menjadi sebuah standar untuk hal tersebut. Dibuat pertama kali pada tahun 1987 oleh Thomas Knoll dan Jon Knoll, yang pada tahun 1988 mereka menjual lisensinya ke *Adobe Inc.* Lanjut dikembangkan oleh *Adobe* hingga sekarang.

Adobe Photoshop merupakan aplikasi yang cukup sering digunakan untuk proses mengedit foto. Namun selain proses mengedit foto, *Adobe Photoshop* sering juga digunakan untuk membuat karya seni *digital*. Dalam proses pembuatan kemasan, desainer dapat menggunakan *photoshop* untuk pembuatan *mockup digital* agar terlihat lebih realistis.

Sekarang *Adobe Photoshop* memiliki berbagai macam versi, dari versi *Photoshop* pertama (1988-2002), *Photoshop CS* (2003-2012), hingga versi terbaru *Photoshop CS* (2013-sekarang).



BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Materi Kerja Praktik

Kerja Praktik dilakukan di Unit Pelayanan Teknis Industri Makanan, Minuman Dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur yang berlokasi di Jl. Raya Trosobo Km. 20, Tanjung Anom, Tanjungsari, Kecamatan Taman, Sidoarjo, Jawa Timur. Kegiatan yang dilakukan adalah perancangan Logo dan Kemasan UMKM dari form desain yang diberikan.

4.2. Sistem Pelaksanaan Kerja Praktik

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik.

Tempat	: Unit Pelayanan Teknis Industri Makanan, Minuman Dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur
Alamat	: Jl. Raya Trosobo Km. 20, Tanjung Anom, Tanjungsari, Kecamatan Taman, Sidoarjo, Jawa Timur
Tanggal Pelaksanaan	: 6 Februari 2023 - 10 Maret 2023
Lama Pelaksanaan	: 20 Hari
Hari Kerja	: Senin, Selasa, Kamis, Jumat
Jam Kerja	: 08.00 – 16.00

2. Uraian Pelaksanaan Kerja Praktik

a. Tahapan Persiapan

- 1) Pembuatan dan pengajuan Proposal Kerja Praktik ke PPKP
- 2) PPKP memberikan Surat Pengantar untuk UPTI. MAMIN Dan Kemasan.
- 3) Pengajuan Surat Pengantar beserta CV dan Portofolio kepada pihak UPTI. MAMIN Dan Kemasan

b. Tahapan Pelaksanaan

- 1) Pengenalan diri kepada pihak UPTI. MAMIN Dan Kemasan.

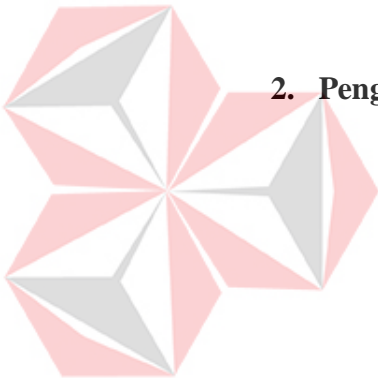
- 2) Diarahkan oleh penyelia untuk ke Seksi Pelayanan Teknis di Divisi Desain Kemasan.
- 3) Diberikan Form Desain / Redesain untuk dikerjakan
- 4) Mengerjakan sesuai dengan *request client*
- 5) Revisi desain apabila ada yang perlu dibenahkan
- 6) Membuat Form *Profile* Desain setelah desain selesai dibuat

4.3. Proses Desain

1. Brief (Form Desain / Redesain)

- a. Pertama, penyelia memberikan form desain / redesain, berisi informasi UMKM beserta *brief* desain yang diinginkan pihak UMKM.
- b. Kemudian, penyelia menjelaskan *brief* tersebut serta memberikan pengarahan dalam proses pengerjaannya.

2. Pengumpulan Data



Gambar 4.1 Form Desain (*Brief*)

(Sumber: Data Pribadi)

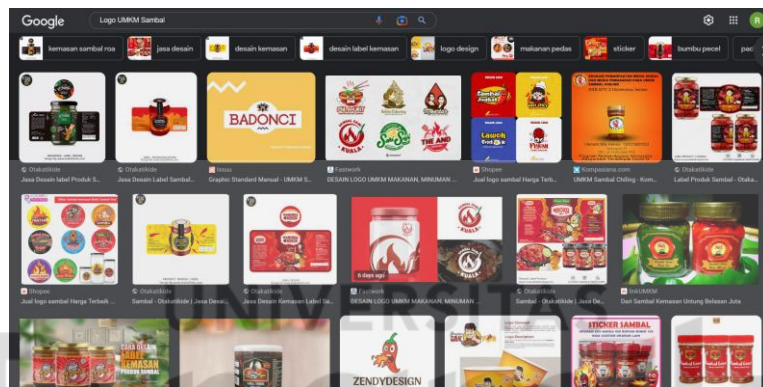
- a. Pertama, mahasiswa melihat halaman pertama form yang telah diberikan penyelia, dan mengumpulkan data yang diperlukan.
- b. Kemudian pada halaman kedua, mahasiswa melihat *brief* desain yang diinginkan oleh pihak UMKM.

3. Desain

Pada tahap ini, mahasiswa mulai proses mendesain. Kebutuhan desain setiap *client* UMKM dapat beragam, dari hanya logo saja, hanya kemasan saja, hingga yang menyangkup keseluruhan. Berikut ini adalah tahapan salah satu project desain yang bernama Sambal Pecel Kering Dhe Moedji.

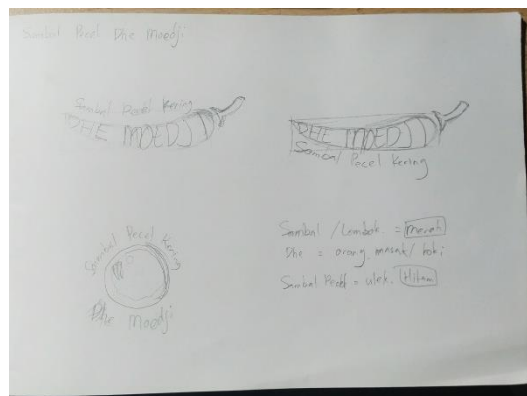
a. Logo

- 1) Sebelum mulai mendesain, desainer melakukan *brainstorming*, melihat desain sebelumnya, serta melakukan penelitian pasar untuk menentukan konsep desain



Gambar 4.2 Riset Pasar Logo UMKM Sambal
(Sumber: Data Pribadi)

- 2) Setelah melakukan *brainstorming* dan penelitian pasar tersebut, desainer melakukan tahap pencarian ide atau juga disebut *ideation*. Pada tahap ini, desainer melakukan *sketching* pada kertas atau buku.



Gambar 4.3 Sketch Ideation
(Sumber: Data Pribadi)

- 3) Apabila sudah menemukan konsep dan sketsa yang sesuai, proses desain akan dilanjutkan ke *digital*.
- 4) Pertama, dimulai dengan membuat tulisan dan menentukan *font*.



Gambar 4.4 Logo Dhe Moedji Polos

(Sumber: Data Pribadi)

- 5) Dilanjutkan dengan pembentukan *typography* sesuai sketsa.



Gambar 4.5 Logo Dhe Moedji Setelah di *Warp Envelope*

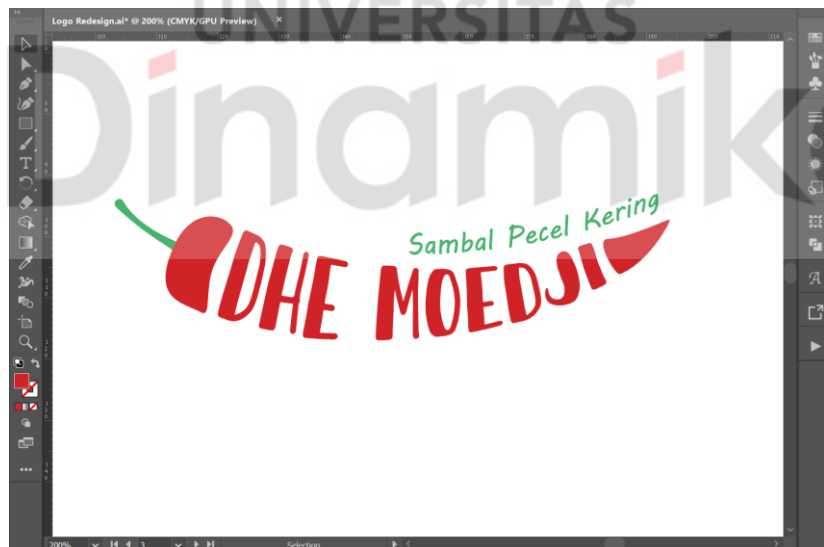
(Sumber: Data Pribadi)

- 6) Setelah *typography* selesai, menambahkan bagian logo yang lain.



Gambar 4.6 Logo Dhe Moedji Dengan Tambahan Bentuk
(Sumber: Data Pribadi)

- 7) Warna diberikan setelah keseluruhan logo selesai. Hal ini dilakukan bertujuan agar tidak terkecohkan oleh warna, dan agar mendapatkan desain yang jelas (*clarity*) dilihat oleh mata.

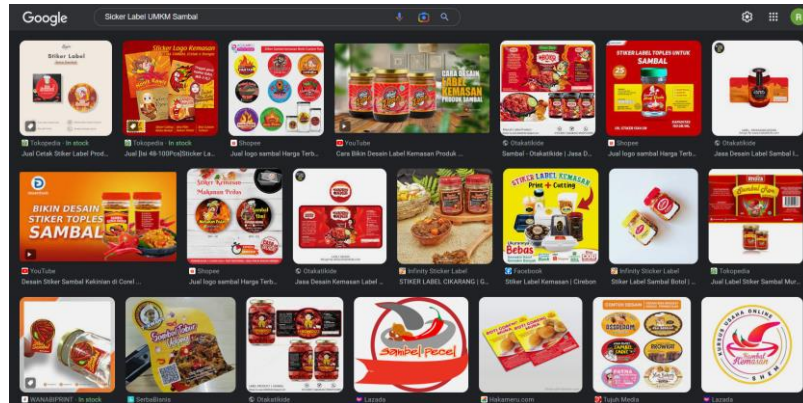


Gambar 4.7 Logo Dhe Moedji Berwarna
(Sumber: Data Pribadi)

- 8) Keseluruhan proses desain logo telah selesai. Sebelum lanjut ke pembuatan desain *sticker*, perlu dilakukan revisi ke pembina di Instansi.

b. Stiker Kemasan

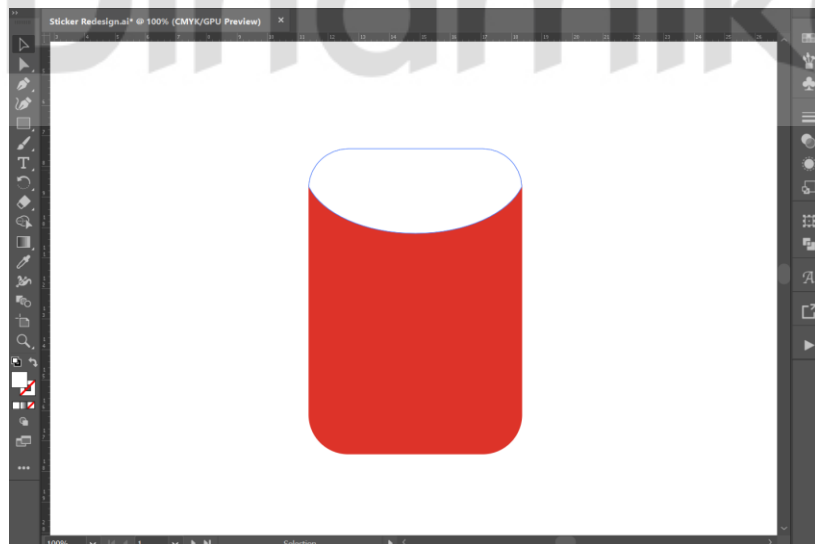
- 1) Seperti desain logo, sebelum memulai, desainer melakukan *brainstorming*, melihat desain sebelumnya, serta melakukan penelitian pasar untuk menentukan konsep desain.



Gambar 4.8 Riset Pasar *Sticker Label* UMKM Sambal

(Sumber: Data Pribadi)

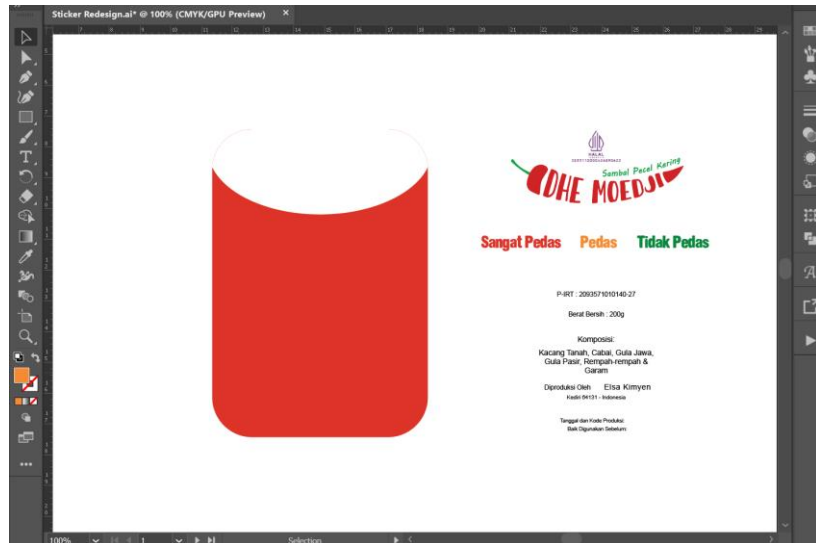
- 2) Setelah melakukan *brainstorming* dan penelitian pasar tersebut, desainer mulai membuat bentuk *sticker* kemasan berdasarkan ukuran yang telah ditentukan.



Gambar 4.9 Pembentukan Dasar *Sticker* Sesuai Ukuran

(Sumber: Data Pribadi)

- 3) Sebelum membuat desain, desainer mencantumkan keseluruhan informasi kemasan pada *artboard* berbeda, serta mengetiknya agar mempermudah proses *layout*.



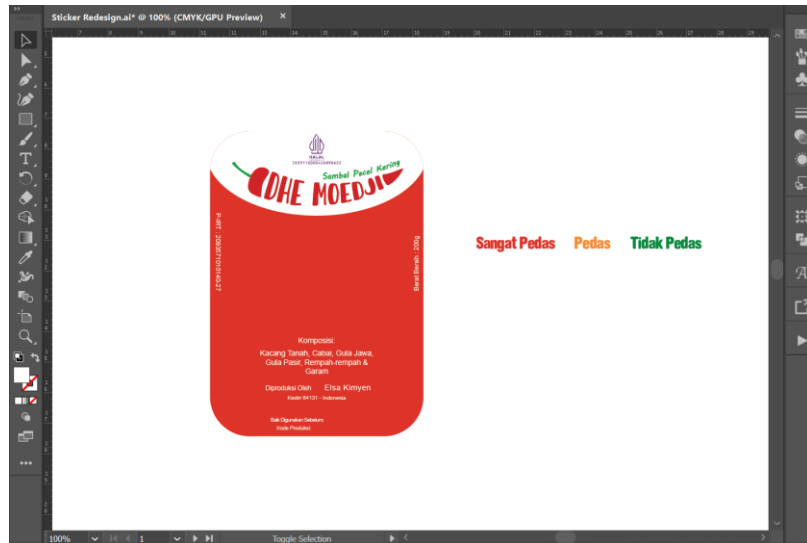
Gambar 4.10 Mencantumkan Seluruh Informasi Pada *Artboard*
(Sumber: Data Pribadi)

- 4) Mencantumkan logo, dan menentukan *layout* desain pada *sticker*.



Gambar 4.11 Mencantumkan Logo Pada *Sticker*
(Sumber: Data Pribadi)

- 5) Mencantumkan seluruh informasi kemasan sesuai dengan *layout*.



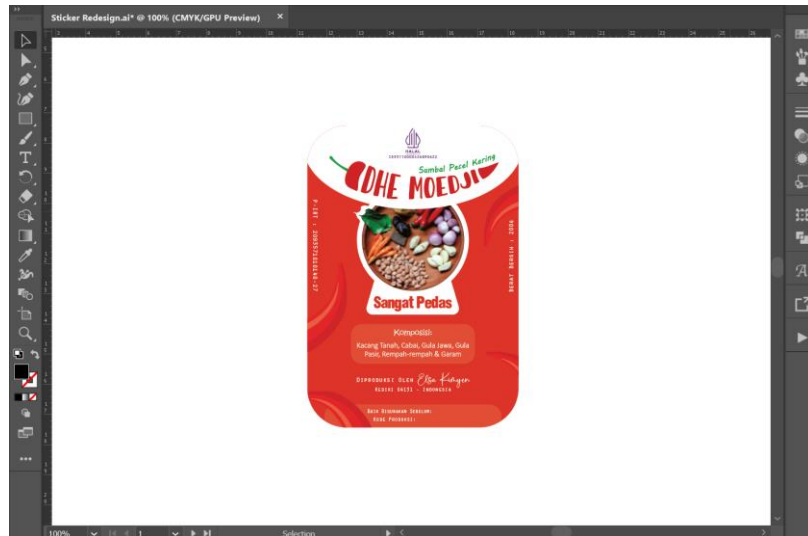
Gambar 4.12 Mencantumkan Informasi Pada *Sticker*
(Sumber: Data Pribadi)

- 6) Membuat unsur gambar ilustrasi dan mencantumkannya.
Menggunakan *Clipping Mask* untuk mempermudah.



Gambar 4.13 Memberikan Gambar Dan Ilustrasi Pada *Sticker*
(Sumber: Data Pribadi)

- 7) Menata tulisan informasi menyesuaikan foto dan gambar
ilustrasi yang sesuai dengan tema dan warna.



Gambar 4.14 *Sticker* Kemasan Akhir Setelah Ditata Ulang
(Sumber: Data Pribadi)

- 8) Memberikan warna *background*. Untuk proyek ini, *client* meminta warna *background* menyesuaikan rasa / tingkat kepedasan, sehingga membuat 3 *sticker* dengan warna berbeda.

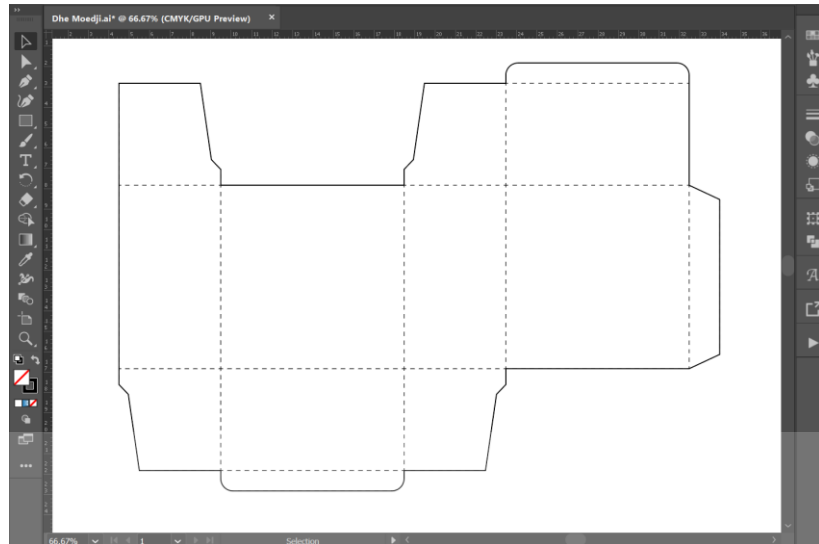


Gambar 4.15 *Sticker* Kemasan Akhir Dengan Variasi Warna
(Sumber: Data Pribadi)

- 9) Keseluruhan proses desain *sticker pouch* telah selesai. Sebelum lanjut ke pembuatan desain kemasan kotak, perlu dilakukan revisi ke pembina di Instansi.

c. Kemasan Kotak

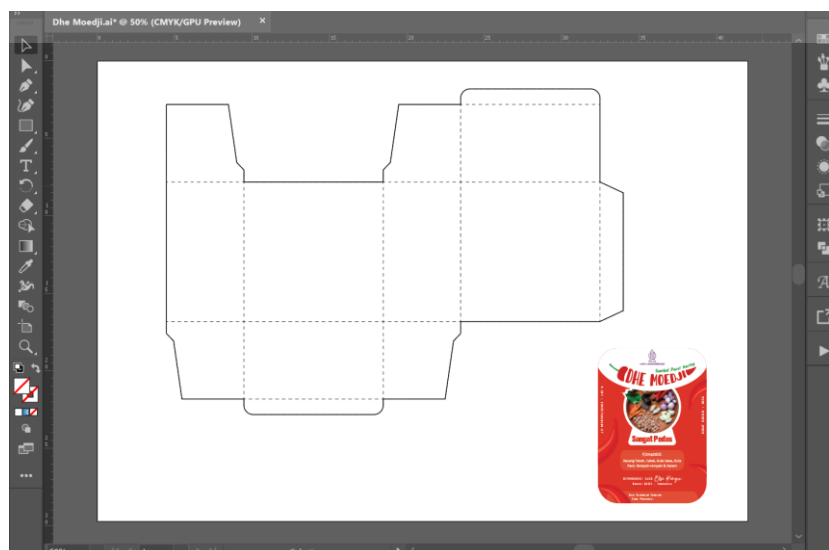
- 1) Untuk tahapan ini, desainer menggunakan unsur desain yang sama dengan pada *sticker* kemasan.
- 2) Desainer mulai membuat kerangka kemasan berdasarkan ukuran yang telah ditentukan, serta memberikan garis *deline*.



Gambar 4.16 Kerangka Kemasan Dhe Moedji

(Sumber: Data Pribadi)

- 3) Mencantumkan desain *sticker* di *artboard* agar mempermudah pembuatan desain kotak kemasan.

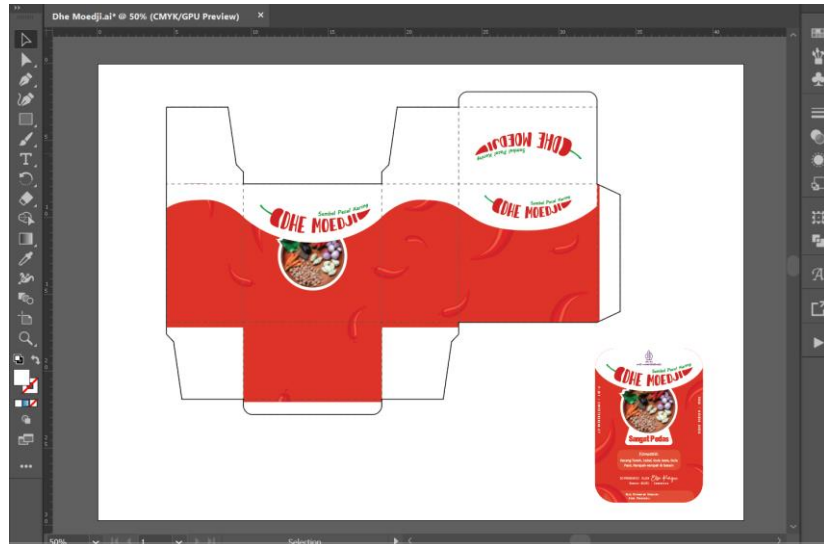


Gambar 4.17 Mencantumkan Desain *Sticker* Dhe Moedji

(Sumber: Data Pribadi)



- 4) Menambahkan unsur desain dari *sticker* kemasan sebelumnya, lalu memberikan repetisi pada bagian kemasan yang terus berlanjut.



Gambar 4.18 Menambahkan Unsur Desain Pada Kemasan

(Sumber: Data Pribadi)

- 5) Mencantumkan informasi yang diperlukan pada kemasan.



Gambar 4.19 Mencantumkan Informasi Pada Kemasan

(Sumber: Data Pribadi)

- 6) Memberikan hiasan berupa logo berwarna putih di sisi kanan dan kiri kemasan.





Gambar 4.20 Menambahkan Hiasan Pada Kemasan
(Sumber: Data Pribadi)

- 7) Dikarenakan client meminta untuk kemasan kotak tersebut satu warna, pilihan warna rasa pedas dicantumkan di bawah dengan lingkaran warna masing-masing.



Gambar 4.21 Menambakan Variasi Warna Rasa Pedas
(Sumber: Data Pribadi)

- 8) Keseluruhan proses desain kemasan kotak telah selesai.

4. Asistensi dan Revisi

- a. Setelah selesai membuat masing-masing desain, akan dilakukan revisi dengan penyelia.

- b. Jika ada yang tidak sesuai, perlu diubah / dibenarkan terlebih dahulu. Jika sudah sesuai, lanjut ke tahap c.
- c. Setelah keseluruhan desain selesai dibuat dan sudah sesuai. Maka hasil desain tersebut dibuatkan mockup yang sesuai dengan produk kemasan.



Gambar 4.22 *Mockup Digital Sticker Pouch* Kemasan Dhe Moedji
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4.23 *Mockup Digital Kotak* Kemasan Dhe Moedji
(Sumber: Data Pribadi)

5. Pengumpulan Desain

- Setelah desain beserta mockup selesai dibuat dan telah disetujui oleh penyelia, maka dilanjutkan dengan membuat profile desain
- Penyelia memberikan format *template* dan memberikan arahan tulisan yang perlu dicantumkan.

PO.17 / F.03

Profile Produksi Kemasan
UPT Industri Makanan, Minuman dan Kemasan

Jenis Produk / Merek		Pelanggan	Desainer	Perencana Pengendali Proses	Mengetahui KA, UPT
Alamat					
Pemilik / Telp/ Hp		() () () () () ()			

Jenis Kemasan : Fleksibel Karton Jenis cetak : Offset Sablon

Komposisi Warna	<input type="checkbox"/> C: 0	<input type="checkbox"/> M: 0	<input type="checkbox"/> Y: 0	<input type="checkbox"/> K: 0	
Komposisi Tinta	<input type="checkbox"/> C:0	<input type="checkbox"/> M:0	<input type="checkbox"/> Y:0	<input type="checkbox"/> K:0	<input type="checkbox"/> P:
Komposisi Warna	<input type="checkbox"/> C: 0	<input type="checkbox"/> M: 0	<input type="checkbox"/> Y: 0	<input type="checkbox"/> K: 0	
Komposisi Tinta	<input type="checkbox"/> C:0	<input type="checkbox"/> M:0	<input type="checkbox"/> Y:0	<input type="checkbox"/> K:0	<input type="checkbox"/> P:

Jenis Bahan : _____ Ukuran : _____

Keterangan : Proses Sablon
Operator mengisi komposisi tinta (C,M,Y,K)
dan pengencer (P) sesuai tinta dan pengencer
yang di campur dengan satuan ml

Catatan :

.....

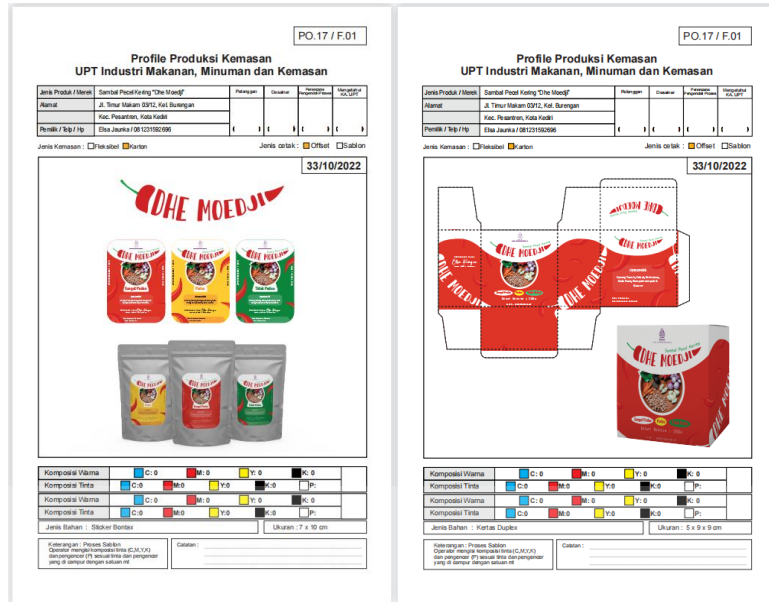
.....

.....

Gambar 4.24 *Profile* Desain Kosong

(Sumber: Data Pribadi)

- c. Profile desain meliputi Jenis Produk / Merk, Alamat, Pemilik / No. Telp / HP, Jenis Kemasan, Jenis Cetak, Tanggal, Komposisi Warna Tinta (Hanya Sablon), Jenis Bahan, Ukuran, serta jika ada catatan tambahan.



Gambar 4.25 *Profile* Desain Berisi Keseluruhan Data Dhe Moedji (Sumber: Data Pribadi)

- d. Menunjukkan hasil *profile* tersebut kepada penyelia. Jika sudah benar, maka *file* akan diberikan ke penyelia dalam format pdf dan *file* mentahannya.

6. Pencetakan



Gambar 4.26 Hasil Cetak *Digital* Dhe Moedji (Sumber: Data Pribadi)

Setelah mengumpulkan desain, dapat dilakukan proses pencetakan. Berikut beberapa pencetakan yang dapat dilakukan di UPTI Mamin.

- a. Cetak Sablon, dikerjakan di tempat produksi UPTI Mamin.
- b. Cetak *Offset*, dapat dikerjakan di tempat produksi UPTI Mamin dan juga dapat dilakukan di luar.
- c. *Digital Printing*, dilakukan di dalam Unit Pelayanan Teknis.

7. *Finishing*

Setelah selesai dicetak, dapat dilakukan proses *finishing*. Terdapat berbagai macam *finishing*, ada yang *finishing* yang wajib dilakukan, dan ada yang sebagai tambahan. *Finishing* tambahan hanya dilakukan apabila *client* meminta untuk menambahkannya.

- a. Pemotongan (*Cutting*)



Gambar 4.27 Kemasan Dhe Moedji Setelah *Cutting*

(Sumber: Data Pribadi)

Memotong desain yang telah dicetak sesuai bentuk dan outline dari kemasannya. Terdapat juga beberapa hal tambahan yang dapat dilakukan pada tahapan ini, yaitu pemotongan untuk jendela dan lubang tali. Tahap pemotongan ini dapat dilakukan dengan mesin untuk mempercepat proses.

b. Pelipatan (*Folding*)



Gambar 4.28 Kemasan Dhe Moedji Setelah *Folding*

(Sumber: Data Pribadi)

Melipat kemasan yang telah terpotong mengikuti *guidelines* yang tertera pada kemasan. Dapat dilakukan dengan mesin untuk mempercepat proses.

c. Pengeleman (*Glueing*)



Gambar 4.29 Kemasan Dhe Moedji Setelah Pengeleman

(Sumber: Data Pribadi)

Mengelem kemasan yang telah dilipat sesuai dengan bentuk yang telah ditentukan. Terdapat mesin yang dapat membantu mengaplikasikan lem untuk mempercepat proses.

d. Pemasangan Jendela (*Window*)



Gambar 4.30 Contoh *Window* Pada Kemasan

(Sumber: <https://www.packmarket.co.id/produk/window-corrugated-box-2115-t5>)

Proses pemasangan mika atau plastik sejenisnya pada kemasan untuk membentuk jendela. Proses ini hanya berupa tambahan yang akan dibuat apabila diminta oleh *client*, sehingga proses ini tidak wajib dilakukan.

e. Laminasi (*Doff & Glossy*)



Gambar 4.31 Contoh Laminasi *Doff & Glossy*

(Sumber: <https://maxipro.co.id/perbedaan-antara-cetak-laminasi-doff-vs-cetak-laminasi-glossy>)

Laminasi adalah proses untuk melapis bahan kertas / karton dengan bahan *sticker* bertujuan untuk melindungi bahan

yang dilapisi. Untuk melakukan proses laminasi, perlu menggunakan mesin khusus laminasi.

Laminasi *Doff* memiliki efek cetakan yang tidak berkilau atau tidak terlalu memantulkan cahaya, dan menghasilkan permukaan yang halus dan tidak meninggalkan bercak sidik jari.

Sedangkan, Laminasi *Glossy* dapat menghasilkan cetakan yang lebih berkilau dibandingkan laminasi *Doff*, dikarenakan laminasi *Glossy* dapat memantulkan lebih banyak cahaya, dan dapat menjadikan permukaan hasil cetakan licin.

f. *Emboss & Deboss*



Gambar 4.32 Contoh *Emboss & Deboss*

(Sumber: <https://www.soonerthanlater.com/blog/embossing-vs-debossing-whats-the-difference/>)

Emboss adalah teknik *finishing* yang memberikan hasil cetak timbul / naik pada permukaan kertas yang ingin dicetak. Acuan *emboss* berasal dari logam hasil proses cukil atau disebut *klise*. *Klise* berada di bawah besi yang disebut *metal die*, di-press ke atas pada media cetak untuk memberi hasil timbul pada lapisan kertas.

Sementara, *Deboss* adalah teknik *finishing* yang memberikan hasil akhir dengan efek tenggelam atau cekung. Untuk teknik *finishing* ini, *klise* tidak berada di bawah besi *metal die*, namun terdapat di atas media cetak. Sehingga, jika di-press akan menghasilkan desain yang masuk ke dalam.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapat selama melaksanakan Kerja Praktik selama satu bulan di Unit Pelayanan Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur, maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Memahami dunia desain kemasan dengan lebih baik
2. Memahami peran Desain Produk dalam dunia pekerjaan.
3. Memahami tentang desain kemasan untuk UMKM.
4. Mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja di sebuah institusi atau perusahaan.
5. Mendapatkan pengetahuan banyak tentang sikap kerja, dan lain sebagainya.

5.2. Saran

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

1. Bagi Instansi

Saran dari penulis untuk Instansi Unit Pelayanan Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur ialah:

- Instansi memberikan pengarahan lebih pada awal magang agar peserta magang dapat lebih memahami alur dan kinerja.
- Instansi dapat memberikan tantangan (sesi *brainstorming*, *deadline*, dan lain sebagainya) untuk meningkatkan kinerja peserta magang dan dapat lebih merasakan pengalaman dunia kerja yang sesungguhnya dengan mengimplementasikan tekanan (*pressure*), meskipun hanya sedikit.

2. Bagi Mahasiswa

Untuk mahasiswa yang akan melakukan kerja praktik / magang di Unit Pelayanan Teknis Industri (UPTI) Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur:

- Mahasiswa diharapkan agar dapat disiplin dalam hal waktu, baik waktu kehadiran maupun menyelesaikan tugas tepat waktu.
- Mahasiswa diharapkan untuk lebih aktif bertanya dan berinteraksi. Selain untuk menjalin hubungan / relasi yang baik dengan pegawai lainnya, juga dapat dilakukan untuk mendapatkan ilmu lebih ke pegawai pada divisi lain.
- Mahasiswa diharapkan dapat membagi dan menyesuaikan waktu dalam mengerjakan tugas (*assignment*) yang diberikan oleh instansi, pembuatan laporan magang, asistensi dosen pembimbing, serta keperluan lainnya agar dapat melaksanakan magang dengan efisien.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Amilna. 2016. *Packaging - Kemasan*. <https://amilna.inweb.id/artikel/8-Packaging---Kemasan/> [diakses 23 Februari 2023]
- Ammariah, Hani. 2023. *Desain Grafis: Pengertian, Unsur & Prinsip Dasar / SMK Kelas 10*. <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis> [diakses 15 Maret 2023]
- Anggi. 2020. *Pengertian Kemasan Produk: Jenis, Tujuan, dan Manfaatnya untuk Bisnis*. <https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-kemasan-produk/> [diakses 23 Februari 2023]
- BSK Group. 2016. *Macam-macam Teknik Mencetak*. <http://bskgroup.co.id/v2/2016/06/29/hello-world/> [diakses 23 Februari 2023]
- Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur. 2012. *Unit Pelaksana Teknis (UPT)*. <https://disperindag.jatimprov.go.id/profile/about?content=unit-pelaksana-teknis-upt> [diakses 23 Februari 2023]
- FlexyPack. 2020. *8 Hal Yang Harus Ada Di Label Kemasan Makanan*. <https://flexypack.com/news/5-hal-yang-harus-ada-di-label-kemasan-makanan> [diakses 23 Februari 2023]
- Hendratman, Hendi. (2015). *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika Bandung.
- Jurnal Enterprise. Tanpa Tahun. *Pengertian, Jenis dan Perkembangan UMKM di Indonesia*. https://www.jurnal.id/id/blog/apa-itu-arti-yang-dimaksud-pengertian-umkm-artinya-adalah/#Kelola_Keuangan_Bisnis_UMKM_dengan_Menggunakan_Jurnal [diakses 23 Februari 2023]
- Kurniawan, Andre. 2022. *Fungsi Adobe Illustrator, Ketahui Cara Menggunakannya Bagi Pemula*. <https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-adobe-illustrator-dan-tips-cara-menggunakannya-kln.html> [diakses 23 Februari 2023]
- Laksita, Kartika. 2022. *Pengertian Desain Grafis | Prinsip dan Unsur dalam Desain Grafis*. <https://www.pinhome.id/blog/pengertian-desain-grafis/> [diakses 9 Maret 2023]

- Markey. 2019. *7 Prinsip Desain Grafis Yang Perlu Kamu Ketahui & Pelajari*. https://markey.id/blog/development/7-prinsip-desain-grafis#2_Penekanan_Emphasis [diakses 20 Maret 2023]
- Maxipro. 2019. Mengenal Perbedaan Emboss dan Deboss. <https://maxipro.co.id/mengenal-perbedaan-emboss-dan-deboss/> [diakses 21 Maret 2023]
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara No. 18 Tahun 2008. *Tentang Pedoman Organisasi Unit Pelaksana Teknis Kementerian Dan Lembaga Pemerintah Non-Kementerian*. Jakarta : Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Republik Indonesia.
- PT. ION INDOTEK. 2018. *Label adalah Informasi Penting pada Kemasan, Simak Informasi Apa Saja Itu dan Bagaimana Cara Membacanya*. <http://www.pt-ion.com/blog/label-adalah-informasi-penting-pada-kemasan-simak-informasi-apa-saja-itu-dan-bagaimana-cara-membacanya#:~:text=Label%20adalah%20salah%20satu%20hal,undang%20No.%207%20tahun%201996.> [diakses 23 Februari 2023]
- Setiyaningsih, Yunita. 2022. *Pengertian Adobe Photoshop beserta Sejarah, Fungsi, Tool, dst*. <https://dianisa.com/pengertian-adobe-photoshop/> [diakses 23 Februari 2023]
- Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan, Minuman Dan Kemasan. 2012. *Profile*. <http://uptimamin.blogspot.com/p/buku-tamu.html> [diakses 15 Februari 2023]
- UU RI No. 20 Tahun 2008. *Tentang Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah*. Jakarta : Pemerintahan Pusat.
- Vriske. 2021. *Prinsip-Prinsip Desain*. <https://vriske.com/prinsip-prinsip-desain/> [diakses 15 Maret 2023]