

STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES DESAIN KEMASAN SAAT *INTERNSHIP*

Theo Nathanael¹, Elisabeth Christine Yuwono²

1, 2. Desain Komunikasi Visual, Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

1. Email: theonathanael912@gmail.com

Abstrak

Kemasan adalah suatu wadah atau pembungkus yang digunakan sebagai pelindung untuk produk yang dikemas, serta berfungsi untuk membangun identitas suatu *brand* dan menarik perhatian konsumen terhadap produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan studi perbandingan antara teori dan praktek proses desain kemasan yang dilakukan semasa perkuliahan dengan yang dilakukan pada saat kegiatan magang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif komparasi dimana penulis menggunakan teori dan praktek desain kemasan yang dipelajari saat perkuliahan untuk dibandingkan dengan pengalaman saat menjalani magang selama delapan bulan. Melalui penelitian ini, ditemukan bahwa fundamental teori yang dipelajari pada masa kuliah memiliki banyak persamaan sehingga penulis tidak merasa kesulitan dalam melakukan proses desain kemasan yang dilalui penulis dari awal magang. Perbedaan mulai terlihat saat penulis dihadapkan dengan masalah yang tidak disangka datang sehingga menguji kemampuan adaptasi dan penyelesaian masalah yang sebelumnya belum pernah penulis alami.

Kata kunci: desain kemasan, studi perbandingan, magang, teori, praktek.

Abstract

Title: *Comparative Study of Theory and Practice of the Packaging Design Process Through Internship*

Packaging is a container or wrapper that is used as a protector for packaged products, and serves to build the identity of a brand and attract consumers' attention to the product. The purpose of this research is to conduct a comparative study between the theory and practice of the packaging design process carried out during lectures with those carried out during internship activities. This study uses a comparative qualitative research method in which the author uses the theory and practice of packaging design learned during lectures to compare with the experience during an eight-month internship. Through this research, it was found that the theoretical fundamentals studied in university lectures had many similarities so that the author did not find it difficult to carry out the packaging design process from the beginning of the internship. The differences began to be seen when the author was faced with problems that they did not expect so as to test the ability to adapt and solve problems that the author had never experienced before.

Keywords: *packaging design, comparative study, internship, theory, practice.*

Pendahuluan

Penulis berminat untuk belajar lebih mengenai desain kemasan karena perkembangannya yang pesat di era modern ini. Bukan hanya karena desain sederhana yang sedang tren, tetapi filosofi dari desain-desain itu yang membuat hal tersebut bisa memperoleh kesuksesan dan banyak diinginkan oleh calon konsumen atau target audiens yang ingin dituju oleh penulis. Dengan melakukan studi perbandingan antara teori yang dipelajari dalam masa perkuliahan dengan praktek yang dilakukan pada saat melakukan kegiatan magang, penulis dapat menambah ilmu di bidang

proses desain kemasan. Dari mempelajari desain kemasan pada saat menjalani mata kuliah pilihan *Packaging Design* atau Desain Kemasan, menerapkan teori-teori yang dipelajari untuk membuat sebuah desain kemasan dari awal, saat klien memberikan *brief* atau konsep dan instruksi akan hal yang klien tersebut inginkan, serta sangat diperlukan ilmu desain grafis secara keseluruhan.

Desain grafis adalah dasar dari hampir semua bidang DKV (Desain Komunikasi Visual). Dari *branding*, *packaging*, hingga ke *social media management*, semua bidang ini bisa dikerjakan dengan memiliki

dasar desain grafis yang kuat. Untuk dapat memiliki fundamental teori desain grafis yang kuat dan juga pengetahuan yang lebih dalam lagi dalam membuat mendesain kemasan, dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan melakukan kegiatan magang atau dikenal juga dengan *internship*.

Dengan melaksanakan kegiatan magang ini, tentunya akan memenuhi tujuan penelitian ini dalam melakukan studi perbandingan di antara teori dan praktek pada proses desain kemasan, mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak dari semasa kuliah dan pengalaman berhadapan secara langsung dengan dunia nyata kerja, mendapatkan pengalaman dalam hal merasakan bagaimana berhubungan dengan klien, melakukan proses desain kemasan dari awal dengan *brief* yang disediakan oleh klien, berhadapan dengan dunia percetakan, bekerja sama dan berkomunikasi dengan rekan-rekan kerja lain dan tentunya atasan yang ada di dalam perusahaan, dan juga hal-hal lain yang bisa didapatkan dalam melakukan kegiatan magang tersebut.

Program magang ini akan dilaksanakan di C.V. Signum Prospera atau lebih dikenal sebagai VisualCast Designology. Perusahaan ini terpilih karena mereka telah berdiri sejak tahun 2004 sebagai perusahaan desain dan bertahan hingga saat ini. VisualCast Designology bekerja sama dengan Universitas Kristen Petra untuk menjalankan Program CII (*Creative Industry Internship*) ini. Pendiri dari perusahaan ini sendiri merupakan alumni mahasiswa Universitas Kristen Petra dan juga pernah menjadi seorang asisten dosen beberapa mata kuliah di beberapa universitas ternama di Surabaya. Selain itu, penulis memilih perusahaan VisualCast Designology karena mereka memiliki portofolio yang menurut penulis sangat bagus dan cocok dengan gaya desain yang dimiliki penulis, tentunya juga dari melihat hasil-hasil desain kemasan yang telah dirilis. *Style* desain grafis yang mereka miliki adalah alasan utama penulis ingin memanfaatkan waktu untuk melakukan magang di perusahaan tersebut dan juga mendapatkan ilmu-ilmu sehingga dapat menerapkan *style* grafis kuat seperti yang mereka miliki, khususnya dalam mengaplikasikan ilmu-ilmu tersebut dalam proses desain kemasan.

Melalui program magang atau *internship* ini, penulis mengharapkan adanya tambahan ilmu dan tentunya pengalaman baru jika ditemukan perbedaan antara hal-hal yang dialami dan dipelajari pada saat mengikuti kelas-kelas di perkuliahan, sehingga penulis ingin melakukan studi perbandingan antara teori dan praktek pada proses desain kemasan yang dipelajari semasa kuliah dengan pengalaman di dunia nyata kerja setelah melakukan kegiatan *internship*.

Tujuan

Penelitian ini disusun sebagai studi perbandingan antara teori dan praktek supaya penulis dapat menemukan perbedaan-perbedaan penting yang bisa disebut terutama dalam melakukan proses desain kemasan. CII atau *Creative Industry Internship* sebagai Program LEAP berfungsi terhadap penulis untuk belajar lebih lagi mengenai mendesain kemasan serta desain grafis secara keseluruhan, dan tentunya mendapatkan pengalaman riil dengan bekerja di tempat magang secara profesional. Peningkatan kemampuan dan wawasan diharapkan agar karir sebagai desainer grafis dapat berkembang dengan menjalani program magang tersebut.

Selain itu, penulis berharap untuk belajar lebih lagi mengenai alat-alat di dalam *software* atau perangkat lunak yang sudah terbiasa digunakan untuk membuat proyek-proyek seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan lain sebagainya. Penulis ingin memiliki kemampuan untuk dapat membantu mengerjakan berbagai macam proyek bersama rekan-rekan kerja lainnya dan membuktikan bahwa melakukan kegiatan *internship* ini tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk berhasil dalam berkontribusi dalam mendesain kemasan untuk produk-produk klien.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk studi perbandingan ini adalah metode kualitatif komparasi. Menurut Sudijono (2010: 274), penelitian ini menggunakan hasil dari hasil komparasi yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data dari teori yang sudah dipelajari dalam kelas perkuliahan. Mencari perbedaan dari proses bekerja dari awal hingga akhir, cara bekerja, cara mencari solusi dari setiap masalah, dan lain sebagainya.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

Percakapan atau tatap muka secara langsung antara dua orang atau lebih dan merupakan percakapan di antara narasumber sebagai sumber informasi dan pewawancara sehingga dapat menemukan informasi-informasi dan data yang diinginkan. Dalam hal ini, narasumber merupakan Bapak Alvin Raditya selaku pemilik dari VisualCast Designology. Melalui wawancara yang dilakukan maka didapatkan informasi mengenai proses desain kemasan, seperti hal-hal yang mungkin terlihat kecil, tetapi tetap harus diperhatikan saat mendesain kemasan.

Observasi

Dalam mengumpulkan data, penulis juga menggunakan teknik observasi langsung dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan dan ikut serta dalam menangani proses dan tentunya masalah-masalah desain kemasan yang

dihadapi di VisualCast Designology. Penulis juga ikut berpartisipasi dalam kegiatan *briefing*, *meeting*, dan memikirkan ide-ide untuk dapat menghasilkan hasil akhir eksekusi proyek yang baik.

Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang termasuk penting karena dapat memperkuat informasi dan data yang sudah didapat dari teknik pengumpulan data yang lainnya. Studi dokumentasi dapat membantu penyusunan studi perbandingan ini dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang ada sesuai dengan objek yang diteliti. Contohnya adalah dengan menelusuri hasil-hasil desain kemasan yang telah dibuat oleh desainer yang bekerja dalam VisualCast Designology, menganalisa ukuran, bentuk, *style*, dan pola desain yang digunakan pada hasil desain-desain kemasan yang sebelumnya telah dihasilkan.

Instrumen Penelitian

Laptop

Sebuah instrumen yang penting dan digunakan oleh penulis untuk merancang dan menyelesaikan proyek-proyek desain kemasan yang telah dipercayakan kepada penulis.

Internet

Digunakan oleh penulis untuk memperoleh informasi dan juga hal-hal seperti referensi *style* atau pola desain yang diperlukan.

Adobe Photoshop

Digunakan oleh penulis untuk melakukan *editing*, seringkali dalam bentuk foto. Selain untuk proses desain kemasan, Adobe Photoshop juga berfungsi untuk menghasilkan desain POP (*Point of Purchase*), *post* dan *story* Instagram, dan lain sebagainya yang sesuai dengan *brief* yang sudah dipersiapkan oleh klien.

Adobe Illustrator

Digunakan oleh penulis untuk juga melakukan *editing*, menghasilkan bentuk-bentuk atau *vector* dalam desain, khususnya desain kemasan. Adobe Illustrator juga dapat digunakan sebagai sarana alternatif dari Adobe Photoshop untuk menghasilkan pola desain.

Teknik Analisis Data

Menggunakan teknik analisis data kualitatif komparasi, dimana penulis tidak menggunakan unsur angka atau *non-numerical*, tetapi menganalisis berdasarkan data-data yang telah ada, yakni dari teori yang telah dipelajari secara subjektif. Pada teknik ini maka juga digunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif ini menerangkan hasil analisis yang didapat dari permasalahan yang ada dengan sedetail mungkin.

Landasan Teori

Kemasan

Packaging atau kemasan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah bungkus pelindung dalam suatu barang dagangan yang disebabkan oleh kegiatan pengemasan. Menurut Cahyorini dan Rusfian (2011), kemasan adalah kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan yang terdiri dari desain grafis, struktur desain, informasi mengenai produk tersebut, dan tentunya identitas dari *brand* atau perusahaan yang memasarkan produk tersebut.

Desain kemasan produk memiliki tiga jenis, yaitu:

- a. Kemasan Primer
Kemasan yang secara posisi paling dekat dengan produk itu sendiri. Biasanya juga dikenal sebagai kemasan ritel atau konsumen. Contohnya seperti kaleng dan label dari kaleng susu, botol atau wadah apapun untuk berbagai macam cairan, plastik dan labelnya untuk membungkus suatu makanan, dan lain sebagainya.
- b. Kemasan Sekunder
Kemasan yang berada di luar kemasan primer. Biasanya berisi beberapa produk yang dibungkus oleh kemasan primer tersebut. Kemasan sekunder juga berfungsi untuk membantu memindahkan produk, dalam transportasi ataupun pengisian ulang. Contohnya adalah dua belas kaleng susu dimasukkan dalam satu kotak karton dengan *brand* yang sesuai.
- c. Kemasan Tersier
Kemasan yang paling jauh dari produk, atau paling luar. Berfungsi hanya untuk membawa atau mengangkut produk. Contohnya adalah kantong plastik untuk mengangkut pembelian dari supermarket, kantong tas untuk menyimpan berbagai sepatu dari toko *brand* olahraga, dan lain sebagainya.

Menurut Pornawan (2022), ada 5 tahap dalam proses desain kemasan. Tahapan tersebut adalah:

1. Persiapan
Persiapan untuk membuat suatu desain kemasan terdiri dari mencari berbagai informasi yang dibutuhkan; Identitas *brand* yang memasarkan produk tersebut, seluruh informasi mengenai produk, lalu tentunya hal-hal teknis seperti dimensi, ukuran, dan persyaratan lainnya. Lalu bekerja sama untuk berdiskusi mengenai *brief* yang diberikan oleh klien. Setelah itu mengenali nilai *brand* tersebut, mempertimbangkan palet warna, *style* desain, dan pola desain dari GSM (*Graphic Standard Manual*) yang tersedia. Akhirnya mengembangkan konsep untuk memilih apa yang ingin dikomunikasikan,

bahan apa saja yang ingin digunakan, dan lain sebagainya.

2. Desain

Merancang desain kemasan tersebut dengan mempersatukan segala informasi yang telah didapatkan. Lalu merancang *dieline* yang bertindak sebagai penggambaran kemasan produk yang akan dicetak. Terdiri dari garis rit, garis potong, garis *bleed*, dan lain-lainnya untuk kelancaran dalam proses pembuatan jaring-jaring kemasan tersebut. Ada juga hal-hal penting yang perlu dipertimbangkan adalah mode warna yang cocok untuk fungsi yang dituju, *visual hierarchy* atau hirarki visual yang bertujuan untuk memandu mata konsumen terhadap informasi-informasi yang ada pada kemasan tersebut (dari nama produk, logo dan *tagline*, komposisi produk, dan lain sebagainya). Beberapa hal lain yang tidak kalah penting merupakan orientasi bentuk, tulisan, dan gambar supaya menghadap ke arah yang diinginkan, membedakan *layer* pola dan informasi pada desain dengan *dieline*, dan tentunya melakukan *package* pada *working file* supaya gambar dan *typeface* apapun yang digunakan tidak tertinggal saat perlu memindahkan *file*.

3. Persetujuan

Berkomunikasi secara bolak-balik dengan klien supaya dapat menghasilkan hasil desain yang diinginkan.

4. Pracetak

Proses pembuatan prototipe dengan melakukan uji cetak dan juga memastikan ulang bahwa tidak ada hal yang kurang.

5. Pencetakan

Menyerahkan *working file* dan hasil akhir kepada kantor percetakan untuk dilakukan pencetakan kemasan produk.

Branding

Menurut Landa (2006), *branding* tidak selalu berhubungan dengan suatu merek yang menjual produk ataupun jasa dari perusahaan tersebut. Berkaitan dengan diferensiasi produk, ciri visual, reputasi, persepsi, karakter, kesan, dan tanggapan dari konsumen sendiri. *Branding* adalah cara sebuah merek mengekspresikan dirinya lewat mempromosikan produk atau jasa yang disediakan. Dari sebuah logo dan *tagline*, sampai ke tema desain dan palet warna pilihan.

Desain Grafis

Menurut Danton Sihombing, desain grafis adalah sekian banyak elemen dari bentuk visual seperti foto atau ilustrasi dan tipografi yang dijadikan satu. Dapat diterapkan menjadi dua fungsi, yaitu sebagai perangkat visual dan komunikasi. Sering ditemukan sebagai sarana promosi, periklanan, dan lain sebagainya.

Pembahasan

Data Proyek di *Internship*

Soup Gift Pack 3.6.9. Shanghai

3.6.9. Shanghai ingin menciptakan ulang sup mereka dalam bentuk *gift pack* yang berfungsi untuk memberi konsumen dorongan untuk membeli sup sebagai hadiah untuk orang-orang yang terkasih. Proyek ini mencakup seluruh kampanye dari sebelum produk diluncurkan, sampai dengan promosi-promosi yang disediakan saat produk sudah dijual. Dalam proyek kerjasama ini, penulis diberi kepercayaan untuk merancang desain kemasaannya dari awal.

Beberapa kendala yang dialami bervariasi dari hal sekecil penamaan produk dan warna-warna yang akan digunakan dalam materi untuk media sosial, sampai ke ukuran jaring-jaring kemasan yang penulis revisi beberapa kali sampai akhirnya cocok dengan kebutuhan. Penulis mendapatkan pelajaran dalam bentuk membuat kemasan yang unik. Memikirkan desain, material kemasan, dan *budget* supaya dapat memuaskan klien dengan produk yang memadai.



Gambar 1. *Preview* kemasan *Soup Gift Pack* untuk 3.6.9. Shanghai



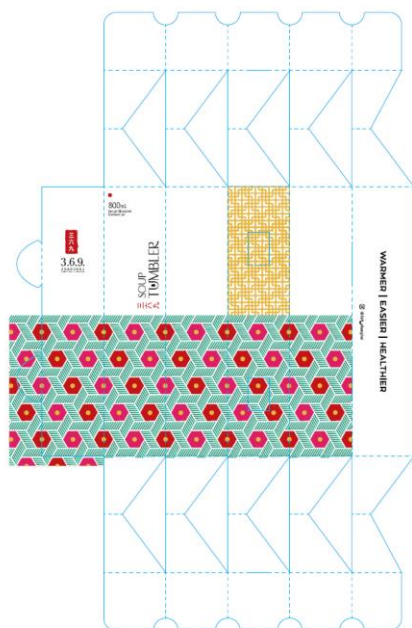
Gambar 2. Hasil kemasan *Soup Gift Pack* untuk 3.6.9. Shanghai

Soup Tumbler 3.6.9. Shanghai

Proyek ini diberikan dalam periode waktu yang sama dengan *Soup Gift Pack*. 3.6.9. Shanghai ingin meluncurkan produk baru, yakni sebuah tumbler yang bertujuan untuk memberi konsumen insentif lebih untuk membeli berbagai sup yang tersedia. Memiliki *Soup Tumbler* ini berarti konsumen bisa mendapatkan keuntungan (dalam bentuk diskon) dalam pembelian sup yang dibawa pulang jika membawa produk *Soup Tumbler* ini. Penulis dan para rekan kerja diberikan kepercayaan untuk merancang proyek ini dari awal, tentunya dengan bimbingan dari pembimbing. Materi cetak dan media sosial lebih banyak dikerjakan oleh rekan kerja, penulis bertanggung jawab untuk mendesain kemasan produk tersebut.

Dalam mengerjakan proyek ini, penulis mengalami kendala yang paling rumit dalam bentuk revisi desain kemasan. Warna-warna dan model desain yang diinginkan melalui banyak sekali proses perubahan. Setelah sekian banyaknya revisi, akhirnya pembimbing cukup puas untuk memberikan hasil desain kepada klien. Akan tetapi, setelah kemasan tersebut melalui proses tes cetak, ditemukan bahwa ukuran dan bentuk dari jaring-jaring kemasannya tidak sesuai dengan ekspektasi. Pada sore hari itu, penulis menyisihkan tugas-tugas yang lain agar dapat menyelesaikan masalah ini pada hari itu juga.

Penulis mempelajari suatu hal yang sangat penting dalam pengalaman ini, yaitu untuk selalu menyiapkan payung sebelum kehujanan. Dalam kasus ini, desain dan ukuran alternatif akan sangat membantu waktu kerja desainer, meskipun dilanda masalah secara tiba-tiba.



Gambar 3. Jaring-jaring *Soup Tumbler* untuk 3.6.9. Shanghai



Sumber: Instagram 3.6.9. Shanghai

Gambar 4. Hasil kemasan *Soup Tumbler* di sebelah produk tersebut untuk 3.6.9. Shanghai

Christmas Package 3.6.9. Shanghai

Untuk merayakan natal, 3.6.9. Shanghai ingin merilis *hampers* atau kotak bingkisan yang berisi *pork bao*. Kali ini, penulis dipercaya untuk mendesain label kemasannya saja. Penulis merancang model desain tersebut dahulu, lalu mendiskusikan dan mencoba berbagai macam tema, elemen desain, dan warna. Setelah desain disetujui oleh pembimbing dan setelah itu klien, *file* cetak dikirimkan untuk melalui proses tes cetak.

Kendala yang dialami penulis pada proyek ini adalah penulis mendapatkan kabar bahwa tempat percetakan yang dipakai pada saat itu tidak dapat mencetak ukuran lebih dari yang dibutuhkan, yaitu A3. Revisi yang dilakukan merupakan memotong dan mengubah model jaring-jaring desain supaya dapat mencukupi ukuran kertas A3.



Gambar 5. Hasil kemasan *Christmas Package* tipe large untuk 3.6.9. Shanghai



Gambar 6. Hasil kemasan *Christmas Package* tipe *small* untuk 3.6.9. Shanghai

Snack Box Merlion School

Merlion School memerlukan kotak untuk memberikan makanan ringan kepada murid-muridnya. Penulis kembali dipercaya untuk mendesain kemasan *snack box* yang memiliki tema *reusable* sehingga dapat digunakan berulang kali dan juga mengurangi limbah sampah yang ada.

Desain dari *box* ini sederhana dan hanya bermain dengan elemen-elemen desain yang ada karena mengikuti tema yang sudah tersedia dari Merlion School sehingga menggunakan *box* yang terbuat dari karton, dan menggunakan desain yang berwarna putih agar dapat mengurangi biaya yang dikeluarkan saat mencetak warna untuk desain *snack box* tersebut dalam jumlah yang banyak.



Gambar 7. Preview kemasan *Snack Box* untuk Merlion School

House Blend Coffee at Kubika

Dalam proyek ini, penulis diberi kesempatan untuk mendesain beberapa hal untuk peluncuran tempat kopi baru bernama Coffee at Kubika, di dalam Kubika Space yang terletak di Sidoarjo. *Brief* yang diberikan adalah mendesain beberapa benda yang dibutuhkan oleh Kubika agar aset visual yang ada sesuai dengan *branding* yang telah dibuat dan telah disetujui oleh klien.

Penulis mulai mengerjakan dengan membuat beberapa desain seperti *signage*, buku menu, papan menu, kemasan kopi, dan *food wrapper*. Setelah menunjukkan hasil desain kepada klien, maka

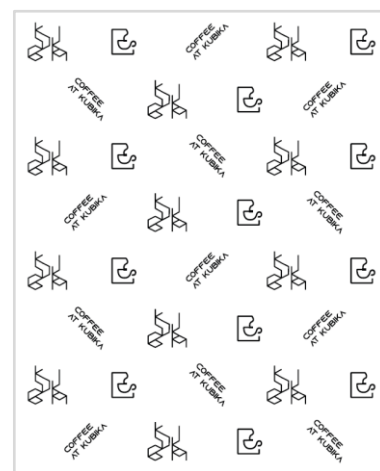
diperlukan beberapa kali revisi hingga akhirnya klien menyetujui desain-desain untuk keperluan pembukaan Kubika Space dan khususnya Coffee at Kubika.



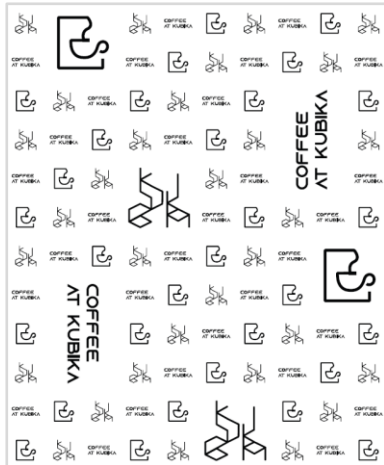
Gambar 8. Preview alternatif pertama kemasan *House Blend* untuk Coffee at Kubika



Gambar 9. Preview alternatif kedua kemasan *House Blend* untuk Coffee at Kubika



Gambar 10. Alternatif pertama *food wrapper* untuk Coffee at Kubika



Gambar 11. Alternatif kedua food wrapper untuk Coffee at Kubika

Analisa Perbandingan Teori dan Praktek

Sesuai teori desain kemasan menurut Pornawan (2022) yang tertera di atas, yaitu meliputi:

1. Persiapan
Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, mendiskusikan persyaratan teknis, memikirkan *style* desain, dan mengembangkan konsep.
2. Desain
Merancang *dieline* untuk jaring-jaring, memikirkan mode warna yang cocok, *visual hierarchy*, orientasi, membedakan *layer*, dan melakukan *package* pada *working file*.
3. Persetujuan
Berkomunikasi dengan klien untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.
4. Pracetak
Proses pembuatan prototipe dengan melakukan uji cetak dan juga memastikan ulang bahwa tidak ada hal yang kurang.
5. Pencetakan
Menyerahkan *working file* dan hasil akhir kepada kantor percetakan untuk dilakukan pencetakan kemasan produk.

Proses desain kemasan pada saat *internship*:

1. Persiapan
Lead designer mendapatkan *brief* dari *creative director* yang selanjutnya akan diteruskan kepada tim desainer untuk membagi tugas. Setelah semua informasi penting terkumpul, *style* desain, bentuk, dimensi, dan ukuran akan didiskusikan. Sebuah konsep akan dikembangkan dan selanjutnya dipresentasikan dahulu kepada *creative director*.
2. Desain
Setelah terpilih bentuk dan *style* desain, desainer akan langsung membuat beberapa alternatif desain untuk disaring lagi, diberi

masukan, dan dipilih oleh *creative director* untuk diberikan kepada klien.

3. Persetujuan
Creative director sendiri yang berhadapan secara langsung dengan klien untuk mendapatkan persetujuan desain tersebut. Jika klien memiliki masukan, akan dikomunikasikan pada *creative director* yang langsung akan meneruskan kepada desainer yang bersangkutan. Proses tersebut akan diulang sampai klien menyetujui satu desain final.
4. Pracetak
Desainer akan memastikan kembali kelengkapan dari *dieline*, *working file*, dan instruksi untuk disampaikan kepada kantor percetakan untuk pembuatan prototipe. Revisi akan dilakukan jika muncul kasus yang memerlukan solusi seperti menyesuaikan ulang dimensi, mungkin perlu mengubah warna atau ukuran gambar/teks, dan lain sebagainya. Setelah itu akan dilakukan pencetakan untuk prototipe baru, dan seterusnya.
5. Pencetakan
Saat proses pracetak selesai dan prototipe sudah tidak memerlukan revisi, tugas desainer selesai dan akan diteruskan oleh klien dan kantor percetakan sepenuhnya.

Tabel 1. Perbandingan saat proses desain kemasan

Saat Perkuliahan	Saat <i>Internship</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Berawal dari riset produk, target audiens, dan kompetitor. Lalu membuat <i>thumbnail</i>, <i>tight tissue</i>, dan hasil final setelah setiap tahapan tersebut sudah diberi persetujuan oleh dosen/asdos (asisten dosen). • Perancangan desain sepenuhnya dikendalikan oleh penulis individu, dengan bantuan bimbingan dosen/asdos. • Waktu lebih banyak digunakan untuk persiapan dan riset daripada proses desain itu sendiri. Batas waktu atau 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan riset produk, target audiens, dan kompetitor untuk menemukan tujuan yang paling tepat. Berdiskusi bersama tim untuk mengembangkan konsep, mencari referensi visual, dan membuat beberapa alternatif desain untuk ditunjukkan dahulu kepada <i>creative director</i>. • Desain dirancang dengan cara bekerja sama dengan tim desainer, <i>lead designer</i>, dan <i>creative director</i>. • Waktu lebih banyak digunakan untuk mengembangkan

<p><i>deadline</i> yang ditentukan biasanya mendukung untuk proses yang lebih longgar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil final yang diberikan kepada dosen hanya satu. • Terkadang membutuhkan proses pracetak sebelum melakukan percetakan untuk presentasi yang dilakukan secara individu. 	<p>konsep dan mencari referensi desain. Lalu dengan klien memberikan <i>deadline</i> yang lebih singkat, memaksa waktu pengerjaan yang lebih cepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil final yang diberikan kepada <i>creative director</i> biasanya di antara 1-5. Diberikan kepada klien setelah diberi persetujuan oleh <i>creative director</i>. • Proses pracetak sangat penting. Terkadang diulang berkali-kali sampai semua pihak puas dengan hasil prototipe. Setelah pracetak selesai, akan dilanjutkan oleh klien dan kantor percetakan sepenuhnya.
---	---

Selama 8 bulan menjalani kegiatan *internship* ini, khususnya dalam pembuatan desain-desain kemasan tersebut, penulis merasakan beberapa persamaan yang ada di antara teori yang telah diajarkan selama masa perkuliahan dengan praktek saat *internship*. Namun, terdapat detail ilmu pengetahuan lebih yang penulis dapatkan selama belajar di kegiatan *internship* dengan menjalani praktek secara langsung di dunia kerja. Beberapa persamaan tersebut, antara lain seperti perangkat lunak atau *software* yang digunakan, yaitu Adobe Illustrator sebagai *software* utama dalam pembuatan jaring-jaring dan juga berbagai elemen desain grafis, terutama bidang-bidang *vector*. Selain itu, Adobe Photoshop juga digunakan sebagai *software* untuk menunjang elemen-elemen desain yang memerlukan manipulasi foto atau proses *editing*, dan lain sebagainya. Teknik-teknik desain grafis yang sudah dipelajari dari awal kuliah pun sesuai dengan yang penulis dapatkan saat melakukan praktek di *internship*. Dalam proses desain kemasan, memberi berbagai informasi penting yang dimiliki produk tersebut juga sesuai dengan yang diajarkan, yaitu *visual hierarchy*, tipe produk, satuan ukur yang sesuai dengan produk tersebut, komposisi, deskripsi singkat yang menyimpulkan isi dari produk, kontak perusahaan, dan persyaratan teknis lainnya.

Ketekunan juga dibutuhkan dalam proses uji cetak atau *test print*. Tergantung bentuk dan model desain kemasan yang diciptakan, terkadang hanya

memerlukan percobaan cetak sekali saja, namun juga bisa membutuhkan percobaan lebih dari 5 kali dikarenakan oleh berbagai masalah kecil yang membuat hasil desain kemasan tersebut kurang cocok dan memuaskan. Terkadang dilanda faktor eksternal yang tidak dapat dikendalikan, seperti keterbatasan dari tempat percetakan. Salah satu contohnya adalah pada pembuatan desain kemasan *Christmas Package* untuk 3.6.9. Shanghai. Proses desain sudah selesai, yang tersisa hanya menunggu hasil prototipe dari tempat percetakan. Namun beberapa hari kemudian, penulis mendapatkan kabar bahwa tidak memungkinkan untuk mencetak lebih dari ukuran kertas A3. Setelah memikirkan berbagai cara, akhirnya solusi yang ditemukan adalah dengan memotong, mengubah *dieline* dan jaring-jaring label kemasan tersebut supaya dapat memadai ukuran kertas yang tersedia.

Tentunya, hal-hal yang dipelajari pada saat perkuliahan membantu penulis dalam pekerjaan di lapangan kerja nyata. Munculnya faktor-faktor eksternal yang terkadang tidak diajarkan semasa kuliah menjadi pelajaran tambahan yang berharga. Dari hal kecil seperti penentuan *spot color* untuk garis rit dan potong, sampai ke perkiraan ukuran potongan pengait supaya kemasan itu sendiri dapat tertutup dengan rapat. Pengalaman-pengalaman seperti ini yang dapat lebih baik menyiapkan penulis dalam menghadapi berbagai macam klien saat terjun ke dunia kerja.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan, ditemukan bahwa teori yang diperoleh semasa waktu kuliah sudah banyak sekali mencakup fundamental dan hal mendasar, sehingga dengan praktek desain kemasan yang dilakukan pada saat *internship* di VisualCast Designology, penulis tidak merasa kehilangan arah. Dari pengaplikasian *layout*, memilih palet warna untuk desain kemasan tersebut, dan kerincian dalam mencantumkan segala jenis informasi yang penting pada suatu kemasan, penulis dapat merancang dan menyelesaikan suatu desain kemasan dengan kesusahan yang minimal.

Perbedaan yang ditemukan dari melakukan praktek tersebut adalah pentingnya membuat ketentuan *dieline* untuk saat proses pracetak dan pencetakan, memikirkan ukuran potongan pengait agar kemasan dapat terlihat rapi dan tertutup erat, dan juga ketika berbagai masalah yang tidak disangka datang, dan menyebabkan penulis terpaksa belajar untuk adaptasi, secara cepat memikirkan berbagai macam solusi yang memungkinkan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan cara yang efektif dan efisien. Pengalaman yang didapat oleh penulis selama periode waktu 8 bulan menjalani kegiatan *internship* ini merupakan pengalaman yang sangat berharga, berurusan secara

langsung dengan *creative brief* dari pembimbing di perusahaan dan klien, penulis merasa dapat mempelajari berbagai ilmu baru, hanya dengan berhubung dengan klien-klien yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Apa Itu Branding? *Pengertian Brand Para Ahli*. (2021, June 3). <https://projasaweb.com/branding/>
- Penelitian Deskriptif: Pengertian, Kriteria, Metode, dan Contoh*. (2021, May 18). <https://penerbitdeepublish.com/penelitian-deskriptif/>
- Pengertian Desain Grafis, Jenis dan Unsur Menurut Para Ahli*. (2020, June 5). <https://www.diadonna.id/home-decor/pengertian-desain-grafis-jenis-dan-unsur-menurut-para-ahli-2006051.html>
- Pengertian Kemasan Menurut Para Ahli, Fungsi, Tujuan & Jenisnya*. (n.d.). <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/08/pengertian-kemasan-menurut-para-ahli-fungsi-tujuan-jenis-kemasan.html>
- Pornawan, O. S. (2022). *Desain Kemasan Produk: Pengertian, Jenis, Fungsi dan Proses Membuatnya*. <https://kleido.com/blog/desain-kemasan-produk/>
- Salsabila, M. R. (2022, January 26). *Mengenal Teknik Analisis Data Deskriptif dalam Penelitian Kualitatif*. DQLab. <https://dqlab.id/mengenal-teknik-analisis-data-deskriptif-dalam-penelitian-kualitatif>
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Teknik Analisis Data: Pengertian, Macam, dan Langkah-langkahnya*. (2021, May 19). <https://penerbitdeepublish.com/teknik-analisis-data/>
- VisualCast Designology*. (n.d.). <https://visual-cast.com/>