

PERANCANGAN *BRANDING* UNTUK USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) GIRI ALAM COFFEE DI HNS STUDIO BALI

I Putu Agus Martadi Udayana Putra¹ I Putu Arya Janottama²,
I Gede Agus Indram Bayu Arta³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar, 80235

E-mail : martadiudayanap@gmail.com

Abstrak

Dalam program magang/praktik kerja MBKM penulis memilih Hope Never Sleep (HNS) Studio Bali untuk menjadi mitra tempat magang. HNS Studio Bali merupakan studio desain yang bergerak di industri kreatif penyedia jasa desain komunikasi visual, yang berlokasi di Jl. Dr. Ir. Soekarno, Tampaksiring, Gianyar. Selama pelaksanaan magang/pratik kerja MBKM, penulis berusaha menambah pengetahuan khususnya di bidang manajemen dan *branding* dimana penulis dipercaya untuk membantu *branding* untuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Giri Alam Coffee. Untuk perancangan proyek desain ini dibutuhkan metode perancangan kualitatif dengan data-data yang diberikan oleh pihak Giri Alam Coffee berupa *brief* desain yang menjadi pedoman perancangan. Dari data tersebut muncul rencana *branding* yaitu pembuatan identitas visual ornamen bali dan warna pastel pada setiap media komunikasi visual produk Giri Alam Coffee, berupa Kemasan primer *standing pouch*, kemasan tersier *paper bag* dan media promosi berupa poster, kartu nama dan papan nama. Dengan perancangan ini penulis mendapat pengalaman dan pengetahuan di bidang *branding*, sedangkan bagi pihak UMKM Giri Alam Coffee diharapkan *branding* ini dapat meningkatkan nilai jual produk dan usaha mereka, artikel ini merupakan luaran dari proyek magang/praktik kerja MBKM di HNS Studio Bali.

Kata kunci : Branding, HNS Studio, Giri Alam Coffee

Abstract

In the MBKM internship/work practice program, the author chose Hope Never Sleep (HNS) Studio Bali to be the partner for the internship. HNS Studio Bali is a design studio engaged in the creative industry providing visual communication design services, which is located on Jl. Dr. Ir. Soekarno, Tampaksiring, Gianyar. During the implementation of the MBKM internship/practice, the author tried to increase his knowledge, especially in the field of management and branding where the author was trusted to help branding for Giri Alam Coffee Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs). For the design of this design project, a qualitative design method is needed with the data provided by Giri Alam Coffee in the form of a design brief that becomes the design guideline. From this data, a branding plan emerged, namely the creation of a visual identity for Balinese ornaments and pastel colors on each visual communication medium for Giri Alam Coffee products, in the form of standing pouch primary packaging, paper bag tertiary packaging, and promotional media in the form of posters, business cards, and nameplates. With this design, the author gains experience and knowledge in the field of branding, while for the Giri Alam Coffee UMKM, it is hoped that this branding can increase the selling value of their products and businesses, This article is an outcome of the MBKM internship/work practice project at HNS Studio Bali.

Keywords: Branding, HNS Studio, Giri Alam Coffee

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dalam Kampus Merdeka merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa Program magang juga dimaksudkan untuk menerapkan program link & match pada sistem pendidikan tinggi di Indonesia yang sangat esensial, (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi,

2020). Magang/Praktik Kerja merupakan pemberian tugas kepada mahasiswa untuk meneliti dan melakukan kegiatan kerja yang relevan dengan bidang atau program studi di bidang tersebut serta menyusun laporan kegiatan secara tertulis, Program Magang/Praktik Kerja juga melengkapi ilmu dan pengalaman mahasiswa yang tidak didapatkan di kampus selama pembelajaran normal, ilmu dan pengalaman ini

dibutuhkan untuk mempersiapkan diri saat nantinya harus terjun ke dunia industri di bidangnya.

Program Magang MBKM yang diambil penulis bertempat di Hope Never Sleep Studio (HNS Studio) bertempat di Jl. Dr. Ir. Soekarno, Tampaksiring, Gianyar, Bali. HNS Studio ini berada di daerah tergolong ramai dan sangat mudah dijangkau. Selain itu letaknya yang berada di jalan utama memudahkan para klien untuk menjumpai HNS Studio. Selama melaksanakan kegiatan magang/praktik kerja penulis menemukan bahwa banyak klien dari usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) yang tidak memperhatikan branding dari usahanya, kebanyakan dari UMKM ini hanya berfokus pada kualitas dan kuantitas produk dan melupakan bidang yang membantu promosi dan penjualan produk mereka, sebenarnya kedua hal ini sama-sama penting dalam membangun sebuah usaha dan saling melengkapi.

Maka dari itu dalam Program Magang MBKM di HNS Studio ini penulis menggarap proyek branding untuk usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) Giri Alam Coffee. Menurut Muzellec dan Lambkin (2005), definisi merek yang benar adalah menciptakan nama, istilah, simbol, desain, atau kombinasi baru dengan suatu tujuan untuk mengembangkan differensiasi (baru) posisi dalam pikiran konsumen atau target pasar dari brand tersebut. Alasan penulis memilih proyek "Perancangan Branding Untuk Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Giri Alam Coffee" karena pihak HNS Studio telah mempercayakan proyek ini kepada penulis dan penulis juga melihat berbagai potensi yang bisa digali dari UMKM Giri Alam Coffee sebagai bahan branding. Pihak HNS menyerahkan proyek ini kepada penulis utamanya untuk membantu menyelesaikan desain packaging dan media promosi dari produk UMKM Giri Alam Coffee. Selain itu tujuan dari Kerja Praktik ini agar penulis mengetahui bagaimana proses perancangan desain sesuai kebutuhan klien.

Untuk membantu mewujudkan perancangan branding untuk usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) Giri Alam Coffee diperlukan perencanaan media dan elemen visual, disini lah peran ilmu Desain Komunikasi Visual. Desain Komunikasi Visual yaitu suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan

gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (Kusrianto, 2007: 2). Dengan menerapkan ilmu DKV penulis ingin membuat media visual yang dapat membantu perancangan branding untuk usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) Giri Alam Coffee ini agar bermanfaat bagi UMKM Giri Alam Coffee sebagai pihak pelaku usaha, HNS Studio Bali sebagai mitra magang MBKM, dan masyarakat sebagai konsumen produk nantinya.

METODE PELAKSANAAN

Diperlukan metode pelaksanaan yang digunakan dalam proses pelaksanaan program magang/praktik kerja MBKM ini sehingga proses pelaksanaannya dapat tersusun dengan baik karena didukung dengan data yang akurat. Dalam program magang/praktik kerja ini, penulis memilih jenis penelitian kualitatif. Dengan jenis penelitian kualitatif ini maka dalam memperoleh data penulis harus memperoleh data yang mendalam, jelas dan spesifik. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017:219) bahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi

Menurut Sugiyono (2015: 204) observasi adalah tindakan pemuatan pada sebuah objek penelitian. Jika dilihat dalam interaksi pelaksanaan bermacam-macam informasi, observasi dibagi menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah observasi partisipan. Dalam melakukan observasi, penulis mengamati langsung kebutuhan yang diperlukan UMKM Giri Alam Coffee dalam proses branding. Dalam melakukan observasi, peneliti akan langsung terlibat dalam kegiatan penyampaian serta konsultasi ide bersama pihak Giri Alam Coffee dan HNS Studio.

Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua individu untuk bertukar data atau pemikiran melalui proses tanya jawabsehingga sangat mungkin untuk diturunkan

menjadi kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Dalam teknik wawancara ini, peneliti melakukan tanya jawab kepada pemilik UMKM Giri Alam Coffee, bapak I Ketut Putra Wijaya secara tatap muka. Dengan wawancara ini, peneliti akan mengetahui lebih dalam mengenai UMKM Giri Alam Coffee.

Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah strategi yang digunakan untuk memperoleh informasi dan data berupa buku, babad, catatan, angka-angka yang tersusun dan gambar-gambar sebagai laporan dan data yang dapat mendukung penelitian. Dalam tinjauan ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi yang kemudian diselidiki. Penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa data-data dari Bank Sampah, foto kemasan dan media yang pernah digunakan oleh UMKM Giri Alam Coffee.

III. TINJAUAN PUSTAKA

Branding

Menurut Supriyadi, yuntawati (2016) *branding* merupakan nama, istilah, tanda, gambar, rencana, atau gabungan dari semua yang diharapkan untuk membedakan tenaga kerja, produk, kumpulan penjual untuk memberi perbedaan dari pesaing. Brand yang sebenarnya saat ini dicirikan sebagai kepribadian diri yang dikenali vigur, barang, dan tempat. Sedangkan *branding* adalah tindakan korespondensi, membentengi, menjaga suatu merek tetap terkendali untuk memberikan sudut pandang kepada orang lain yang melihatnya.

Fungsi Branding

Branding Sebagai pembeda, di mana sebuah organisasi yang memiliki merek yang solid akan secara mudah dikenali dari para pesaingnya. Promosi dan daya tarik, Jika Anda memiliki brand yang kuat, promosi akan lebih mudah dilakukan. Klien umumnya akan memilih brand yang solid dan setia pada produk-produknya. Membangun citra, keyakinan, jaminan kualitas dan nilai produk, sebagian dari hal-hal ini akan membuat brand melekat dibenak konsumen. Pengendali pasar, brand yang kuat dapat mengendalikan atau

mempengaruhi pasar karena konsumen telah melekat pada brand tersebut.

Tujuan Branding

Tujuan di balik branding itu sendiri adalah untuk membentuk pemahaman publik, mengumpulkan kepercayaan publik terhadap merek dan membangun ikatan konsumen terhadap brand. Tujuan ini adalah sesuatu yang sangat berharga bagi perusahaan. Penandaan yang solid akan membuat konsumen lebih mempercayai dan lebih setia kepada produk yang dihadirkan.

Kemasan

Pengertian Kemasan Menurut Kotler (2005:230) pengemasan adalah gerakan merencanakan dan membuat wadah atau penutup untuk suatu produk. Swatha mencirikan (2005:139) bahwa pengemasan (packaging) adalah kegiatan umum dan penataan yang mencakup memutuskan rencana pembuatan kemasan atau wadah sesuatu produk. Jadi sebagian dari penilaian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Kemasan adalah suatu tindakan merencanakan dan membuat suatu bungkus suatu barang yang menggabungkan rencana bungkus tersebut dan perakitan dari barang tersebut.

Fungsi Kemasan

Kemasan memiliki fungsi yang sangat penting, Setiadi (2008:46) memberikan beberapa prinsip bagi perancang kemasan agar memahami proses kemasan antara lain:

- Kemasan berfungsi sebagai informasi, sehingga desain kemasan harus jujur dan memberikan informasi tentang produk.
- Kemasan memiliki fungsi sebagai pelindung produk.
- Kemasan memiliki fungsi branding/merek sebagai sarana komunikasi citra dan posisi produk dipasar.

Jenis Kemasan

Menurut Saladin (2003:87) wadah atau bungkus terdiri dari Berdasarkan struktur isi, kemasan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

- Kemasan Primer, yaitu bahan kemas langsung mewadahi bahan pangan (kaleng susu, botol minuman).

- Kemasan Sekunder, yaitu kemasan yang fungsi utamanya melindungi kelompok kemasan primer.
- Kemasan Tersier dan Kuartet, yaitu kemasan yang diperlukan untuk menyimpan, pengiriman atau identifikasi.

TINJAUAN MITRA

Gambaran Mitra

Hope Never Sleep Studio (HNS Studio) bertempat di Jl. Dr. Ir. Soekarno, Tampaksiring, Gianyar, Bali. HNS Studio ini berada di daerah tergolong ramai dan sangat mudah dijangkau. HNS Studio sudah dibentuk sejak tahun 2015 yaitu saat beliau masih kuliah, dan pada awalnya proses kreatif dilakukan di rumah. Pada tahun 2017 Dewa Gede Raka Jana Nuraga menuntaskan studinya. Melihat perkembangan pesanan yang semakin hari semakin bertambah kuantitasnya, Dewa Gede Raka Jana Nuraga bersama 2 orang temannya memutuskan untuk menyewa sebuah tempat untuk dijadikan kantor HNS Studio yaitu di Jln. WR Supratman, Kesiman no 231, Denpasar. Di bulan maret tahun 2020 HNS Studio pindah ke Rumah Owner di Jl. Dr. Ir. Soekarno, Tampaksiring, Gianyar, Bali karena untuk mengefisienkan waktu kerja di studio.

HNS “Hope Never Sleep”. Dari kata Hope yang berarti “harapan” dimana HNS memiliki harapan untuk memajukan industri desain Indonesia khususnya Bali dan melestarikan kearifan lokal melalui desain. Selanjutnya dari kata Never yang berarti “tidak pernah” dimana HNS tidak pernah menyerah, tidak pernah putus asa, dan tidak pernah mengeluh dalam menggapai harapan tersebut. Kemudian yang ketiga dari kata Sleep yang berarti “tidur” dimana setiap manusia perlu istirahat untuk memulihkan kembali pikiran dan energinya. Jika manusia kurang istirahat tentu berpengaruh pada kesehatan dan aktivitasnya serta dapat menghambat jalan untuk menggapai suatu harapan.

Visi Mitra

Menjadikan HNS sebagai studio desain berbasis industri yang profesional dengan mengangkat budaya lokal sehingga dapat menghasilkan desain yang berkualitas.

Misi Mitra

Hope Never Sleep (HNS) Studio memiliki dua misi yaitu :

- Memajukan industri desain di Indonesia khususnya Bali dengan mengangkat budaya lokal pada proses desainnya.
- Menjadikan HNS Studio sebagai tempat *sharing* bagi para desainer khususnya di Bali.

ALIH PENGETAHUAN

Selama kegiatan magang/praktik kerja MBKM di HNS Studio Bali penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru utamanya dalam bidang desain, *branding* dan manajemen, dimana pihak HNS Studio Bali sangat antusias dalam mengarahkan dan mengajarkan peserta magang/praktik kerja untuk dapat mengikuti sistem kerja dan manajemen di HNS Studio Bali. Tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru dari mitra penulis juga dapat menerapkan pengetahuan dasar yang telah diperoleh saat pembelajaran kognitif diperguruan tinggi.

Bidang *Branding*

Dalam proses magang/praktik kerja penulis melihat HNS Studio Bali telah melakukan *branding* pada usaha jasanya, dimana di ulang tahunnya yang ke 6 studio ini HNS Studio Bali telah memiliki logo baru dan sebuah maskot untuk menjadi brand identity, selain itu studio ini sangat gencar menampilkan hasil proyeknya di media sosial guna memberi kesan produktif dan memperlihatkan kualitas dari jasa yang di berikan. HNS Studio Bali sendiri telah dikenal sebagai studio desain yang banyak menghasilkan ilustrasi yang berkualitas.

Dalam kaitannya dengan perancangan branding untuk UMKM Giri Alam Coffee, penulis menerapkan pengetahuan di bidang branding yang dipelajari dan diamati saat proses magang/praktik, dimana pentingnya identitas pada sebuah brand atau sebuah produk, penulis ingin mengembangkan identitas visual dari produk UMKM Giri Alam Coffee sebagai salahsatu point branding, dengan cara membuat visual yang menonjol dan mencerminkan Giri Alam Coffee dibandingkan kompetitornya, juga membuat visual yang mudah diingat oleh konsumen

sehingga identitas visual dari Giri Alam Coffee dapat melekat pada benak para konsumen.

Bidang Desain

Dalam bidang desain yang banyak di dapat penulis selama proses magang/praktik kerja adalah pengetahuan mengenai layout/tata letak dalam pembuatan desain, karena tugas yang paling sering diberikan adalah pembuatan media promosi baik itu konvensional maupun digital, dimana disetiap tugas tersebut selalu di arahkan untuk membuat layout yang menonjolkan point of Interest sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dilihat dengan baik. Penulis juga menggabungkan pengetahuan baru dengan penerapan ilmu yang didapat dari perguruan tinggi seperti prinsip desain (keseimbangan, kesatuan, ritme, penekanan, kontras, harmoni dan proporsi), unsur-unsur desain (titik, garis, bidang, warna, tekstur dan ruang).

Dalam kaitannya dengan perancangan branding untuk UMKM Giri Alam Coffee, penulis menerapkan pengetahuan di bidang desain yang didapatkan saat proses magang/praktik kerja pada pembuatan media promosi dan kemasan Giri Alam Coffee, yaitu menerapkan ilmu desain komunikasi visual dari perguruan tinggi dan pengetahuan mengenai layout/tata letak yang didapat di HNS Studio Bali.

Bidang Manajemen

Dalam bidang manajemen sangat banyak pengetahuan baru yang penulis dapatkan saat proses magang/praktik kerja di HNS Studio Bali, mulai dari manajemen proyek, manajemen tim dan manajemen studio, Penulis juga menggabungkan pengetahuan baru dengan penerapan ilmu yang didapat dari perguruan tinggi.

Dalam kaitannya dengan perancangan branding untuk UMKM Giri Alam Coffee, penulis menerapkan pengetahuan manajemen proyek yang didapatkan saat proses magang/praktik kerja pada pembuatan media promosi dan kemasan Giri Alam Coffee, proyek ini diberikan oleh menejer studio kepada penulis yang bertugas di bidang desain grafis karena dirasa proyek ini dapat dikerjakan dengan baik oleh penulis. Maka dari itu perancangan alur kerja dan konsep dilimpahkan kepada penulis namun tentunya dengan tetap mengiuti arahan client.

ALIH KETERAMPILAN

Tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru dari mitra penulis juga dapat menerapkan pengetahuan dasar yang telah diperoleh saat pembelajaran psikomotorik diperguruan tinggi. Dalam proses magang/praktik kerja ini ada beberapa keterampilan dibidang desain grafis yang penulis dapatkan antara lain pembuatan ilustrasi berbasis vector, pembuatan desain media promosi, pembuatan desain kemasan dan pembuatan desain mockup.

Pembuatan Ilustrasi Berbasis Vector

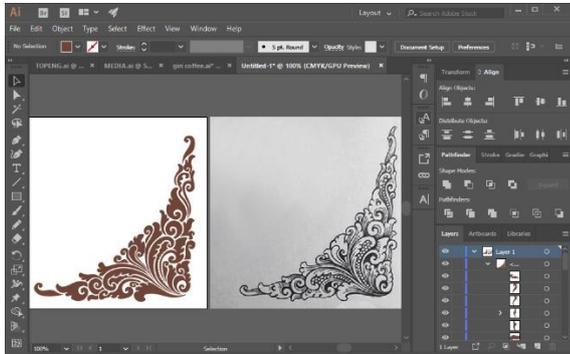
Keterampilan pembuatan ilustrasi berbasis vector didapat setelah banyak mempraktikkan dan sering menangani proyek berupa aset vektor selama proses magang/praktik kerja, keterampilan ini didukung dengan dasar keterampilan pembuatan ilustrasi dan penguasaan software Adobe Illustrator yang didapat dari perguruan tinggi. Proses pembuatan ilustrasi berbasis vector dilakukan di *software Adobe Illustrator*, dengan menggunakan berbagai macam *tool* dalam *software* seperti *pentool*, *brush tool*, *pencil tool*, *curvature tool*.

Dalam kaitannya dengan perancangan branding untuk UMKM Giri Alam Coffee, penulis menerapkan keterampilan pembuatan ilustrasi berbasis *vector* pada proyek pembuatan media promosi dan kemasan Giri Alam Coffee, penerapan tersebut berupa ornamen bali yang menjadi penghias pada kemasan dan media promosi produk Giri Alam Coffee, pembuatan ornamen bali berbasis *vector* ini dimulai dengan pembuatan sketsa pada kertas.



Gambar 1 : sketsa ornamen bali.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Kemudian sketsa masukan kedalam *software Adobe Illustrator* untuk diubah menjadi *vector* dengan berbagaimacam *tool* seperti *pentool*, *brushstool*, *penciltool*, *curvaturetool* dan *colortool*.



Gambar 2 : ornamen bali yang sudah menjadi vector.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Setelah menjadi vector ornamen ini nantinya akan diterapkan pada desain kemasan dan media promosi produk *Giri Alam Coffee* sebagai penghias dan identitas visual dari *Giri Alam Coffee*.

Pembuatan Desain Media Promosi

Keterampilan pembuatan desain media promosi didapat karena sering menangani proyek pembuatan media promosi digital selama proses magang/praktik kerja, keterampilan ini didukung dengan dasar keterampilan pembuatan media komunikasi visual yang didapat dari perguruan tinggi.

Proses pembuatan desain media promosi dikerjakan berdasarkan kebutuhan dari pihak *Giri Alam Coffee* diawali pembuatan konsep dengan memperhatikan rencana *branding* yaitu pembuatan identitas visual pada setiap media promosi produk *Giri Alam Coffee*.

Poster

Pemilihan media poster didasari dari karena media ini dapat menyampaikan informasi secara general mengenai topik yang ingin disampaikan dalam hal ini promosi produk *Giri Alam Coffee*, pembuatan poster diawali dengan perancangan *Thumbnail*.



Gambar 3 : Thumbnail Poster.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Dilanjutkan pembuatan *Tight Tissue*, *Tight Tissue* merupakan pengembangan dari *Thumbnail* yang telah dirancang sedemikian rupa sebagai solusi terhadap tema atau topic masalah dari desain. *Tight Tissue* memiliki visual yang lebih jelas baik pada proporsi, komposisi, serta mudah dimengerti dan *representatif*. Kemudian *Tight Tissue* ini akan dibuatkan desain *mockup* yang bertujuan memberi gambaran bagaimana desain yang akan dicetak.



Gambar 4 : Tight Tissue Poster.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 5 : Mockup Poster.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Unsur visual yang digunakan meliputi ilustrasi berupa ornamen Bali yang menjadi penghias pada *background* sekaligus menjadi identitas visual Giri Alam Coffee, lalu warna yang digunakan dominan menggunakan warna pastel yang memberi kesan alami pada produk, sedangkan untuk tipografi menggunakan *font* berjenis *serif* dengan nuansa moderen yang tidak terlalu kaku guna memberi kesan tradisional, klasik dan elegan, teks pada media ini berisi *headline* “100% kopi Kintamani asli” yang menjelaskan keunikan dan keunggulan produk, dimana kopi kintamani terkenal dengan citarasa khasnya, lalu terdapat *Body Copy* yang berisi penjelasan detail tentang produk.

Kartu Nama

Penggunaan kartu nama akan digunakan sebagai tanda pengenal atau identitas dari perusahaan sekaligus sebagai media promosi karena memuat kontak, alamat, dan produk yang dihasilkan oleh perusahaan. Pemilihan media ini dikarenakan sangat praktis dibawa kemanapun, pembuatan poster diawali dengan perancangan *Thumbnail* dilanjutkan pembuatan *Tight Tissue*.

Desain depan



Desain belakang



Gambar 6 : Thumbnail Kartu Nama.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Desain depan



Desain belakang



Gambar 7 : Tight Tissue Kartu Nama.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Kemudian *Tight Tissue* ini akan dibuatkan desain *mockup* yang bertujuan memberi gambaran bagaimana desain yang akan dicetak.



Gambar 8 : Mockup Kartu Nama.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Unsur visual yang digunakan meliputi ilustrasi berupa ornamen Bali yang menjadi penghias pada *background* sekaligus menjadi identitas visual Giri Alam Coffee, lalu warna yang digunakan dominan menggunakan warna pastel

yang memberi kesan alami pada produk, sedangkan untuk tipografi menggunakan *font* berjenis *serif* dengan nuansa moderen yang tidak terlalu kaku guna memberi kesan tradisional, klasik dan elegan dan *font sans serif* untuk meningkatkan keterbacaan pada informasi penting dan teks kecil, pada kartu nama juga terdapat logo dan kontak dari Giri Alam Coffee.

Papan Nama

Media ini dipilih menjadi salah satu media pendukung agar bisa memudahkan konsumen untuk menemukan lokasi Giri Alam Coffee, penggunaan Papan Nama ini juga akan meningkatkan kualitas branding dan dapat memperindah tampilan tempat usaha, pembuatan papan nama diawali dengan perancangan *Thumbnail* dilanjutkan pembuatan *Tight Tissue*.



Gambar 9 : Thumbnail Papan Nama.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 10 : Tight Tissue Papan Nama.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Kemudian *Tight Tissue* ini akan dibuatkan desain *mockup* yang bertujuan memberi gambaran bagaimana desain yang akan dicetak.



Gambar 11 : Mockup Papan Nama.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Unsur visual yang digunakan meliputi logo dari Giri Alam Coffee, Ilustrasi berupa ornamen Bali yang menjadi penghias pada *background* sekaligus menjadi identitas visual Giri Alam Coffee, lalu warna yang digunakan dominan menggunakan warna pastel yang memberi kesan alami pada produk, logo dan kontak dari Giri Alam Coffee.

Pembuatan Desain Kemasan

Keterampilan pembuatan desain kemasan didapat dari proses pembuatan kemasan produk UMKM Giri Alam Coffee selama proses magang/praktik kerja, keterampilan ini didukung dengan dasar keterampilan pembuatan media komunikasi visual yang didapat dari perguruan tinggi. Proses pembuatan desain kemasan dikerjakan berdasarkan kebutuhan dari pihak Giri Alam Coffee diawali pembuatan konsep dengan memperhatikan rencana *branding* yaitu pembuatan identitas visual pada setiap produk Giri Alam Coffee, terdapat dua jenis kemasan yang dibuat antara lain kemasan primer dan kemasan tersier.

Kemasan Primer

pada produk Giri Alam Coffee memakai kemasan *Standing pouch* atau yang sering juga disebut sebagai *stand up pouch* merupakan jenis kemasan fleksibel yang dapat berdiri dan biasanya memiliki zipper. pembuatan desain kemasan diawali dengan perancangan *Thumbnail* dilanjutkan pembuatan *Tight Tissue*.



Gambar 12 : Thumbnail Kemasan Primer.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 14 : Mockup Papan Nama.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 13 : Tight Tissue Kemasan Primer.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Kemudian *Tight Tissue* ini akan dibuatkan desain *mockup* yang bertujuan memberi gambaran bagaimana desain yang akan dicetak.

Kemasan primer ini terdapat Unsur visual meliputi logo Giri Alam Coffee, logo Bank Indonesia sebagai sponsor produk, Ilustrasi berupa ornamen Bali yang menjadi penghias pada *background* sekaligus menjadi identitas visual Giri Alam Coffee, lalu warna yang digunakan dominan menggunakan warna coklat, hijau, krem, dan oranye menggambarkan rasa dari kopi arabika kintamani serta farian rasa dari produk, sedangkan untuk tipografi menggunakan *font* berjenis *serif* dengan nuansa moderen yang tidak terlalu kaku guna memberi kesan tradisional, klasik dan elegan, teks pada kemasan ini menjelaskan keunikan dan keunggulan produk, dimana kopi kintamani terkenal dengan citarasa khasnya, lalu terdapat *Body Copy* yang berisi penjelasan detail tentang produk.

Kemasan Tersier

Kemasan Tersier berupa Paper Bag ini dipilih dikarenakan dilihat perlunya kemasan saat konsumen membawa produk yang dibeli, kemasan Paper Bag menggunakan bahan dasar yang ramah lingkungan serta mudah untuk terurai dan didaur ulang. Selain itu dengan media Paper Bag ini juga bisa dapat sebagai salah satu membranding produk Giri Alam Coffee ke konsumen. pembuatan desain kemasan diawali dengan perancangan *Thumbnail* dilanjutkan pembuatan *Tight Tissue*.



Gambar 15 : Thumbnail Kemasan Tersier.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



Gambar 16 : Tight Tissue Kemasan Tersier.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Kemudian *Tight Tissue* ini akan dibuatkan desain *mockup* yang bertujuan memberi gambaran bagaimana desain yang akan dicetak.



Gambar 17 : Mockup Kemasan Tersier.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Unsur visual yang digunakan meliputi logo Giri Alam Coffee, ilustrasi berupa ornamen Bali yang menjadi penghias pada *background*, lalu warna yang digunakan dominan menggunakan warna coklat yang menjadi identitas visual Giri Alam Coffee.

ALIH TEKNOLOGI

Selama kegiatan magang/praktik kerja MBKM di HNS Studio Bali penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru dalam bidang teknologi, dimana peralatan yang dimiliki HNS Studio Bali

sangat lengkap dan sangat membantu dalam pengerjaan berbagai macam proyek, pihak HNS Studio Bali memberi izin bagi peserta magang/praktik kerja untuk memanfaatkan alat yang dimiliki di studio baik untuk berlatih maupun untuk pengerjaan proyek. Tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru dari mitra penulis juga dapat menerapkan pengetahuan dasar yang telah diperoleh saat pembelajaran diperguruan tinggi. Dalam proses magang/praktik kerja ini ada beberapa alat dan teknologi desain grafis yang penulis pelajari antara lain alat Wacom One, Wakom Cintiq, Ipad Pro.

Wacom One

Wacom One adalah *pen display* dari Wacom yang memiliki lebar layar 13,3 inch, resolusi layar sebesar 1920 x 1080 pixel yang sudah *full HD*, Dengan spesifikasi layar tersebut alat ini sudah cukup bagus digunakan sebagai alat bantu gambar digital untuk keperluan studio.



Gambar 18 : Penggunaan Wacom One.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Dalam kaitannya dengan perancangan *branding* untuk UMKM Giri Alam Coffee, penulis menggunakan *Wacom One* dalam pembuatan ilustrasi berbasis *vector* pada proyek pembuatan media promosi dan kemasan Giri Alam Coffee, proses pengerjaan menjadi lebih mudah dikarenakan saat menggunakan *pen display* dapat langsung menggambar di layar *Wacom One* sehingga gambar lebih akurat.

Wacom Cintiq

Wacom Cintiq merupakan tablet grafis yang memungkinkan pengguna bisa mengoperasikan pekerjaannya secara langsung melalui layar tablet tersebut, dengan resolusi full HD (1920x1080) 13 inci sehingga membuat pengerjaan ilustrasi menggunakan alat ini sangat nyaman.



Gambar 19 : Penggunaan Wacom Cintiq.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Selama proses magang/praktik kerja penulis sering menggunakan alat ini untuk proses pembuatan ilustrasi proyek HNS Studio Bali, karena ukurannya yang besar dan dapat di sambungkan ke komputer sangat memudahkan dalam pengerjaan ilustrasi rumit dengan format vector yang mengharuskan spesifikasi alat yang lebih canggih.

Ipad Pro

Ipad Pro merupakan produk tablet dari Appel yang memiliki beragam versi, di hns studio sendiri memiliki 4 *Ipad pro*, tablet ini memiliki performa yang luar biasa dan kemampuannya yang dapat digunakan dimana saja, dilengkapi Appel *Pencil* yang memiliki kemampuan tekanan yang besar serta akurasi garis yang baik, HNS Studio Bali menjadikan *Ipad Pro* sebagai alat gambar utama dalam pembuatan ilustrasi berbasis *bitmap*.



Gambar 19 : Penggunaan Wacom Cintiq.
(sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Selama proses magang/praktik kerja penulis sering menggunakan alat ini untuk proses pembuatan ilustrasi proyek HNS Studio Bali, karena performanya yang luar biasa *Ipad pro* sangat pas digunakan dalam pembuatan ilustrasi yang membutuhkan ketelitian tinggi, karena kemampuannya untuk dibawa kemana-mana

menjadi nilai lebih alat ini dalam proses pengerjaan ilustrasi guna meningkatkan produktivitas kerja .

ANALISA

Dalam proses magang/praktik kerja yang dilaksanakan di HNS Studi Bali selama kurang lebih 3 bulan ini penulis mendapatkan banyak manfaat baik dapat menganalisis bahwa magang/praktik kerja ini telah memberi pengalaman, merasakan terjun langsung ke dunia industri kusunya industri kreatif yang bergerak di bidang desain seperti HNS Studio Bali, pengalaman ini dapat menjadi gambaran bagi penulis mempersiapkan diri saat telah selesai menempuh jenjang perguruan tinggi untuk benar-benar terjun ke industri kreatif.

Banyak juga pengetahuan baru yang penulis dapat selama proses magang/praktik kerja, dalam bidang *branding* penulis melihat HNS Studio Bali telah melakukan branding pada usaha jasanya, ilmu lainnya di bidang manajemen yang diterapkan di HNS Studio mulai dari manajemen proyek yang meliputi pembagian siapa dan bagaimana proyek akan dikerjakan, guna mekasimalkan sumber daya dan hasil akhir proyek tersebut. Tentunya pengetahuan yang mendasar dipelajari selama proses magang/praktik kerja di HNS Studio Bali adalah didang desain, Dalam kaitannya dengan perancangan *branding* untuk UMKM Giri Alam Coffee.

Selain pengetahuan, banyak keterampilan baru yang penulis dapat selama proses magang/praktik kerja di HNS Studio Bali, bebrapa keterampilan dibidang desain grafis yang penulis dapatkan antara lain pembuatan ilustrasi berbasis *vector*, pembuatan desain media promosi, pembuatan desain kemasan dikerjakan berdasarkan kebutuhan dari pihak Giri Alam Coffee.

Dalam proses magang/praktik kerja ini ada bebrapa alat dan teknologi desain grafis yang penulis pelajari antara lain alat Wacom One, Wakom Cintiq, dan Ipad Pro. Dengan spesifikasi yang luarbiasa ketiga alat ini menjadi senjata utama dalam pengerjaan proyek desain di HNS Studio Bali.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan dari kegiatan magang/praktik kerja MBKM di HNS Studio Bali penulis mendapatkan banyak proyeksi penguatan profesi/disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual, baik dari pembuatan desain, penerapan desain dan juga target pasar dari desain yang kita buat. Selain itu pengetahuan baru yang penulis dapat adalah dari bidang manajemen dan *branding*, serta beberapa pengetahuan dibidang teknologi yaitu penguasaan alat bantu proses produksi.

Dalam kegiatan magang/praktik kerja MBKM di HNS Studio Bali penulis mendapat proyek utama yaitu perancangan *branding* untuk UMKM Giri Alam Coffee, dengan pengetahuan yang didapat selama pembelajaran di perguruan tinggi dan bimbingan dari pihak HNS Studio Bali proyek ini dapat diselesaikan dengan baik.

Manajemen HNS Studio Bali

Sangat banyak pengetahuan baru yang penulis dapatkan saat proses magang/praktik kerja di HNS Studio Bali, mulai dari manajemen proyek, manajemen tim dan manajemen studio, Penulis juga menggabungkan pengetahuan baru dengan penerapan ilmu yang didapat dari perguruan tinggi. Manajemen yang diterapkan di HNS Studio Bali sangat efektif dalam menjalankan industri kreatif didukung dengan struktur organisasi yang jelas dan pengawasan langsung dari *owner* HNS Studio membuat pekerjaan yang dikerjakan lebih tertata dengan baik. Sistem order yang dijalankan di perusahaan HNS Studio sudah baik dimana klien secara langsung atau menggunakan media sosial maupun alamat email ke HNS Studio.

Branding UMKM Giri Alam Coffee

Dalam kaitannya dengan perancangan branding untuk UMKM Giri Alam Coffee, penulis menerapkan pengetahuan di bidang branding yang dipelajari dan diamati saat proses magang/praktik, dimana pentingnya identitas pada sebuah brand atau sebuah produk, penulis ingin mengembangkan identitas visual dari produk UMKM Giri Alam Coffee sebagai salah satu point branding, dengan cara membuat visual yang menonjol dan mencerminkan Giri Alam Coffee dibandingkan kompetitornya, Identitas visual itu di wujudkan dalam bentuk penerapan ornamen

bali pada semua media visual Giri Alam Coffee, tidak hanya itu iden titas visual juga berupa warna dan tag line “100% kopi Kintamani asli” dengan demikian diharapkan identitas visual ini akan mudah diingat oleh konsumen sehingga identitas visual dari Giri Alam Coffee dapat melekat pada benak para konsumen.

Dalam bidang desain penulis menerapkan ilmu desain komunikasi visual dari perguruan tinggi dan pengetahuan mengenai layout/tata letak yang didapat di HNS Studio Bali dalam pembuatan media promosi dan kemasan Giri Alam Coffee, Proses pembuatan desain media promosi dikerjakan berdasarkan kebutuhan dari pihak Giri Alam Coffee diawali pembuatan konsep dengan memperhatikan rencana branding yaitu pembuatan identitas visual pada setiap media promosi berupa poster, kartu nama dan papan nama. Sedangkan untuk pembuatan desain kemasan terdapat dua jenis kemasan yang dibuat antara lain kemasan primer berupa Standing pouch dan kemasan tersier berupa paper bag dengan memperhatikan rencana branding yaitu pembuatan identitas visual pada setiap produk Giri Alam Coffee.

Penulis berharap dengan pemilihan media maupun konsep yang sudah dirancang dapat menjadi kesatuan, perancangan *branding* untuk UMKM Giri Alam Coffee ini dapat membantu meningkatkan usaha dan diterima dengan baik oleh konsumen UMKM Giri Alam Coffee. Selain itu dalam kegiatan magang/praktik kerja MBKM ini penulis sangat berterimakasih kepada pihak HNS Studio Bali karena telah memberi kesempatan dan pengetahuan kepada penulis tentang penguatan profesi/disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2020, Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Belajar, 1, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Kemdikbud RI
- Institut Seni Indonesia Denpasar, 2021, Pedoman Penulisan Skripsi/Tugas Akhir Program MBKM ISI Denpasar, Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar
- Kusrianto, Adi. 2007. “PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL” Penerbit Andi
- Yogya.Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer. Yogyakarta: Andi.

- Nazir, Moh. 2013. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugraheni, M 2018, Kemasan Pangan, Plantaxia, Yogyakarta.
- Riani, AL & Widyamurti, 2018, Panduan Pendirian Usaha Pembuatan Desain Kemasan, Badan Ekonomi Kreatif, Jakarta.
- Said, Azis 2016, Desain Kemasan, Badan Penerbit UNM, Makassar. Anonim, (<https://galaxign.weebly.com/my-blog/konsep-dasar-desain-layout>) diakses 20 Desember 2021
- Binus University (<https://binus.ac.id/malang/2020/06/komunikasi-verbal-vs-komunikasi-non-verbal/>) 12 Januari 2022
- KBBI Daring, Perancangan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perancangan>) diakses 20 Desember 2021
- Kompas.com, (<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/14/pengertian-pencemaran-lingkungan-dan-jenis-jenisnya?page=all>) diakses
- Universitas Raharja, (<https://raharja.ac.id/2020/10/24/landasan-teori>). Diakses 20 Desember 2021
- Psychologymania. 2013. Pengertian Pengalaman Kerja. Industri dan Jasa [Internet]. [diunduh 2020 November 8]. Tersedia pada: https://www.psychologymania.com/2013/01/pengertian_pengalamankerja.html?m=1
- Rohidi, 1984:87 [https:// www.freedomnesia.id/ilustrasi/](https://www.freedomnesia.id/ilustrasi/) Tanggal akses 20 Desember 2021
- Setyawan, DA. 2013. Data dan Metode Pengumpulan Data Penelitian. Surakarta.
- Siyoto, S. 2015. Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi.
- Suyitno. 2018. Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip dan Operasionalnya. Tanzeh A, editor. Tulungagung (ID): Akademia Pustaka.
- Azqiara. 2018. Pengertian Sarana dan Prasarana, Fungsi Serta Contohnya. ID Pengertian [Internet]. [diunduh 2020 November 20]. Tersedia pada: <https://www.idpengertian.com/pengertian-sarana-dan-prasarana/>.