

Perancangan Kemasan Produk UMKM Coklat CK di HNS Studio

Pande Putu Sastra Wibawa¹, Alit Kumala Dewi², dan I Wayan Nuriarta³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia.

E-mail : *sastraw22@gmail.com*

Abstrak

Magang/Praktik Kerja adalah salah satu program kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang telah diterapkan di Institut Seni Indonesia Denpasar. Melalui magang/praktik kerja mahasiswa secara langsung dapat mengikuti berbagai kegiatan kerja di mitra kampus yang telah menjalin kerjasama dengan Institut Seni Indonesia Denpasar. HNS Studio merupakan kreatif studio yang bergerak di bidang ilustrasi, desain grafis dan animasi, dipilih sebagai tempat pelaksanaannya. Dalam magang/praktik kerja, tujuan dari penulis adalah untuk mempelajari manajemen di studio dan mengerjakan berbagai proyek desain yang diberikan. Salah satu proyek yang dipilih sebagai topik penelitian adalah perancangan kemasan produk UMKM Coklat CK. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan data yang diperoleh dari landasan teori, mitra kampus dan UMKM Coklat CK. Selama pelaksanaan magang/praktik kerja, penulis telah memperoleh pengetahuan manajemen terkait dengan struktur organisasi, cara penerimaan order serta tahapan kerja dalam sebuah proyek desain. Untuk menghasilkan desain kemasan yang informatif dan komunikatif, perancangan dilakukan berdasarkan *brief*, teori desain komunikasi visual, dan dengan menerapkan gaya visual *flat* desain. Adapun kemasan produk UMKM Coklat CK yang telah dirancang yaitu Milk Chocolate, Mente Chocolate dan Dark Chocolate.

Kata Kunci : *Magang, Manajemen HNS Studio, Desain Kemasan, UMKM Coklat CK*

Abstract

Internship / Work Practice is one of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) activities that has been implemented at Indonesian Institute of Arts Denpasar. Through internships / work practices students can directly participate in various work activities at campus partners who have established with Indonesian Institute of Arts Denpasar. HNS Studio is a creative studio engaged in illustration, graphic design and animation, chosen for its implementation. In internships/work practices, the author's goal is to study management in the studio and work on various design projects provided. One of the projects chosen as a research topic is the design of Coklat CK MSME product packaging. The research uses qualitative methods with data obtained from the theoretical foundation, campus partners and Coklat CK MSMEs. During the implementation of internships/work practices, the author has acquired management knowledge related to the organizational structure, the way of order acceptance and the stages of work in a design project. To produce packaging designs that are informative, and communicative, design is done based on *brief*, visual communication design theory, and by applying a flat visual style of design. The packaging of Coklat CK MSME products that have been designed is Milk Chocolate, Mente Chocolate and Dark Chocolate.

Keywords : *Internship, HNS Studio Management, Product Packaging, Coklat CK MSME*

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) merupakan bentuk kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Kebijakan ini bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa dalam menghadapi perubahan sosial budaya, dunia kerja serta pesatnya kemajuan teknologi. Melalui Kampus Merdeka, perguruan tinggi diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang otonom, fleksibel dan tidak mengekang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, sehingga mampu menciptakan kultur belajar yang inovatif (Dirjen Pendidikan Tinggi, 2020). Institut Seni Indonesia Denpasar, sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Bali mulai menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) dengan delapan bentuk program kegiatan. Salah satu bentuk program kegiatan yang dapat dipilih oleh mahasiswa semester tujuh adalah magang/praktik kerja.

Magang dapat menjadi suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh pengalaman, berkontribusi serta berkarya secara langsung di sebuah industri. Melalui magang, setiap mahasiswa dapat mengikuti, memahami dan menunjukkan kinerja dalam kegiatan kerja di dunia usaha (Nugraheni & Sinatra Wijaya, 2017: 48-49). Saat ini magang/praktik kerja dilaksanakan dari bulan September 2021 sampai dengan Januari 2022, pada mitra kampus atau perusahaan yang telah menjalin Kerjasama dengan Institut Seni Indonesia Denpasar. Dalam hal ini, penulis memilih HNS Studio, yang merupakan studio kreatif di bidang ilustrasi, desain grafis maupun animasi, sebagai tempat melaksanakan magang/praktik kerja.

HNS Studio didirikan oleh Dewa Gede Raka Jana Nuraga S.Ds. pada tahun 2015 dan terletak di Jalan Dr. Ir Soekarno, Desa Tampaksiring, Kecamatan Tampaksiring, Kabupaten Gianyar, Bali. Selama kurang lebih 6 tahun HNS Studio berdiri, telah banyak proyek yang telah ditangani baik dari skala nasional maupun internasional. Dalam studio tentunya terdapat manajemen terkait sistem kerja yang digunakan untuk menyelesaikan suatu proyek, sehingga alur yang dilakukan

menjadi lebih profesional, hal tersebut dapat menjadi pengetahuan baru untuk penulis saat melaksanakan Magang/Praktik Kerja.

Pada pelaksanaan Magang/Praktik Kerja, penulis menerima salah satu proyek desain untuk UMKM Coklat Ck. Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan unit usaha produktif yang berdiri sendiri dan dilakukan oleh perorangan atau badan usaha disemua sektor ekonomi (Hanim & Noorman, 2018). UMKM Coklat CK adalah usaha yang memproduksi berbagai produk olahan coklat di Br. Moding, Candikusuma, Jembrana – Bali. Adapun permasalahannya yaitu pada desain kemasan produk yang dimiliki belum memperhatikan elemen visual yang terdapat didalamnya sehingga kemasan kurang mampu mengkomunikasikan maupun mempromosikan produk yang ditawarkan. Desain kemasan memiliki peran penting untuk membantu pemasaran, promosi, menampilkan identitas, legalitas serta sumber informasi bagi konsumen (Laksmi Riani & Widyamurti, 2017). Melihat hal tersebut, desain komunikasi visual memiliki peran penting dalam desain kemasan, karena didalamnya terdapat elemen – elemen visual.

Desain Komunikasi visual adalah suatu seni untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan bahasa visual yang disampaikan melalui media desain. Tujuan dari desain komunikasi visual, yaitu untuk menginformasikan, mempengaruhi, serta mengubah perilaku *audience* (Anggraini dkk., 2018, 15). Melalui kegiatan magang/praktik kerja penulis berharap mendapatkan pengetahuan terkait manajemen di HNS Studio dan merancang kemasan produk Coklat CK, dengan penerapan dari teori desain komunikasi visual yang telah didapatkan dalam perkuliahan, seperti pemilihan warna, layout, tipografi maupun lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka rumusan masalah yang didapatkan yaitu :

- a. Bagaimana sistem manajemen dalam menangani suatu proyek desain di HNS Studio?
- b. Bagaimana proses perancangan kemasan produk UMKM Coklat CK di HNS Studio?

METODE PERANCANGAN

Pada perancangan ini, mengarah kedalam penelitian kualitatif, dimana data yang diperoleh dijelaskan secara deskriptif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan, dapat dijelaskan sebagai berikut :

Metode Observasi

Observasi merupakan suatu proses dari melihat, mengamati, dan mencermati maupun “merekam” perilaku secara sistematis untuk tujuan tertentu (Sidiq & Choiri, 2019). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan magang/praktik kerja di HNS Studio.

Metode Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang bertujuan untuk menggali suatu pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian atau pandangan dari sumber, untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri ataupun yang telah terjadi dimasa lampau (Soewardikoen, 2019). Dalam hal ini, wawancara dilakukan bersama Raka Jana selaku pemilik HNS Studio dan perwakilan dari pihak Coklat CK selaku klien.

Metode Kepustakaan

Menurut Nazir (Sari & A, 2020)kepuustakaan merupakan pengumpulan data dengan menelaah buku, literatur, catatan serta berbagai laporan terkait masalah yang diangkat. Pada penelitian ini penulis menggunakan sumber dari buku – buku, jurnal dan artikel yang berkaitan tentang manajemen, kemasan serta desain komunikasi visual.

Metode Dokumentasi

Menurut Sugiyono (Sidiq & Choiri, 2019), Dokumentasi merupakan dokumen yang berupa catatan penting, pada masa lalu, baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun karya monumental dari seseorang. Dalam hal ini, dokumentasi yang didapatkan berupa hasil – hasil karya, surat izin mitra dan data usaha UMKM Coklat Ck.

GAMBARAN MITRA

HNS Studio merupakan studio kreatif yang bergerak pada bidang ilustrasi, desain grafis dan

animasi. Didirikan oleh Dewa Gede Raka Jana Nuraga saat masih menjadi mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada tahun 2015. Pada awalnya studio berlokasi di Jalan W. R. Supratman, Kesiman No 231, Denpasar. sekitar 3 tahun setelah studio berdiri dengan pertimbangan jarak dan efisiensi waktu kerja, HNS Studio berpindah lokasi ke Jalan Dr. Ir Soekarno, Kecamatan Tampaksiring, Kabupaten Gianyar, Bali sampai saat ini.

HNS memiliki kepanjangan *Hope Never Sleep*, berasal dari bahasa inggris yang terdiri dari tiga kata yaitu *Hope* berarti harapan, *Never* berarti tidak pernah dan *Sleep* berarti tidur. Berdasarkan dari tiga kata tersebut *Hope Never Sleep* (HNS) berarti harapan ataupun cita – cita yang tak akan tidur, menyerah dan putus asa untuk memajukan industri kreatif khususnya dibidang ilustrasi maupun desain dengan tetap mengangkat nilai kearifan lokal didalamnya.

LANDASAN TEORI

Pengertian Manajemen

Menurut Rohman, dalam bukunya yang berjudul *Dasar – Dasar Manajemen* (2017), dijelaskan bahwa manajemen merupakan suatu upaya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan melalui perencanaan, koordinasi, pengintegrasian, pembagian tugas secara profesional ataupun proporsional, pengorganisasian, pengendalian serta pemanfaatan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan bersama. Adapun unsur unsur manajemen yang dikemukakan George R. Terry (Rohman & Ap, 2017) diantaranya seperti *men* (manusia), *Materials* (material), *Machinces* (mesin), *Methods* (metode), *Money* (Uang) dan *Markets* (Pasar).

Pengertian Kemasan

Badan Ekonomi Kreatif, dalam bukunya yang berjudul *Panduan Pendirian Usaha: Desain Kemasan* (2017), menyebutkan bahwa desain kemasan sebagai bentuk visual, bahan dan pencitraan yang ingin ditampilkan pada sebuah kemasan untuk meningkatkan performa produk.

kemasan memiliki peran penting dalam membantu pemasaran, menampilkan identitas, legalitas dan sumber informasi bagi konsumen. Saat masa sekarang, produk dibeli tidak sekedar dari fungsi kebermanfaatannya saja, seperti pelindung, pengemas, media informasi dan juga alat distribusi (*funcional benefit*). Namun juga dari fungsi emosionalnya (*emotional benefit*), yaitu rasa bangga dan puas, atau mendapatkan value (nilai) dari pembelian dan penggunaan produk. Adapun klasifikasi kemasan berdasarkan struktur sistem kemasnya dapat dijelaskan sebagai berikut (M. Nugraheni, 2018 18-19) :

- Kemasan Primer, yaitu kemasan yang langsung membungkus atau bersentuhan langsung dengan bahan pangan.
- Kemasan Sekunder, yaitu kemasan yang fungsi utamanya untuk melindungi kelompok – kelompok kemasan lain.
- Kemasan Tersier, Kueartener yaitu kemasan untuk membungkus atau mewadahi setelah kemasan primer, sekunder atau tersier.

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan suatu cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout (Tinarbuko, 2009: 24).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manajemen Mitra

Dalam menjalankan kegiatannya, HNS Studio memiliki sebuah tim yang terdiri dari beberapa divisi sesuai dengan keahliannya masing – masing. Berdasarkan struktur organisasinya, tim di HNS Studio terdiri dari *CEO, Manager, Quality Control, Illustrator, Accounting, Admin, Clothing, Production*, dan *Graphic Designer*.

HNS Studio memiliki dua cara dalam menerima order/pesanan, seperti melalui daring (media sosial, *fiverr* dan *website*) dan datang langsung ke studio. Secara umum, alur dari

pengerjaan *order* di HNS Studio dimulai dari menerima *brief* klien, mengajukan penawaran harga dengan syarat dan ketentuannya, jika sepakat proyek mulai dikerjakan sesuai dengan estimasi waktu dalam perjanjian, terakhir setelah semua proses revisi dan desain selesai, klien harus membayar lunas setelah itu hasil desain dapat dikirimkan. Adapun alat yang digunakan dalam pengerjaannya seperti Komputer, Wacom One, Wacom Cintiq dan Ipad Pro.

Perancangan Kemasan

UMKM Coklat CK memproduksi olahan kakao menjadi berbagai produk cokelat. Beberapa produk yang dihasilkan seperti Mente Chocolate, Milk Chocolate, Dark Chocolate. Adapun jenis kemasan yang dirancang berbentuk box yang merupakan kategori kemasan sekunder, karena didalamnya terdapat kemasan primer untuk membungkus produk secara langsung yang berupa coklat batangan.

Kemasan memiliki panjang 13 cm lebar 3,5 cm dan tinggi atau ketebalan 1,5 cm. Pemilihan dari konsep perancangannya disesuaikan dengan kesepakatan pada *brief* antara klien dengan pihak HNS Studio. Konsep perancangan kemasan produk UMKM Coklat CK adalah minimalis dengan gaya visual *flat* desain pada ilustrasi digital yang berbasis *vector*. Kesan yang ingin ditampilkan yaitu sederhana dan alami. Adapun elemen visual dalam kemasan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Ilustrasi

Desain kemasan menggunakan ilustrasi digital berbasis vector dengan menampilkan gambar seperti bentuk buah kakao, percikan susu, kacang mente dan beberapa bentuk lainnya sesuai dengan varian kemasan, sehingga mampu merepresentasikan produknya.

2. Warna

Warna yang digunakan pada kemasan adalah bagian dari warna tersier dan dipadukan oleh warna analogousnya. Warna dominan yang digunakan seperti cokelat, cokelat tua dan cream. Kesan yang ingin ditimbulkan dari pemilihan warna tersebut adalah sederhana dan alami.

3. Teks

Pada kemasan terdapat *headline* yang bertuliskan logo dan nama produk, *bodycopy* yang berisikan penjelasan komposisi dan petunjuk penyimpanan, *product shot* berupa ilustrasi serta *baseline* yang berisi tentang informasi produsen.

4. Tipografi

Jenis Huruf yang digunakan adalah *script* dan *sans serif*. Pada nama produk menggunakan huruf *script* untuk memberikan kesan lembut dan kealamian. Huruf *sans serif*, digunakan pada deskripsi penjelasan produk karena memiliki ketebacaan yang baik jika digunakan pada paragraf atau kalimat yang panjang, sehingga informasi dalam kemasan tetap dapat tersampaikan dengan baik.

5. Layout

Kemasan memiliki *sequence* dengan arah baca dari kiri ke kanan.

Dalam memvisualisasikan kemasan terdapat beberapa tahapan seperti pembuatan *thumbnail*, *tighttissue* dan desain akhir. Dimana hasil akhir ditampilkan dengan *mock up*. *Mock up* sebagai salah satu cara untuk memberikan tampilan yang nyata, menyerupai saat desain dicetak.

Thumbnail

Thumbnail merupakan suatu tahapan dalam mengembangkan ide kedalam bentuk visual melalui sketsa kasar, sehingga dapat mengeksplorasi pemikiran – pemikiran yang ada.

1. Milk Chocolate



Gambar 1. Thumbnail Kemasan Milk Chocolate (Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

2. Mente Chocolate



Gambar 2. Thumbnail Kemasan Mente Chocolate (Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

3. Dark Chocolate



Gambar 3. Thumbnail Kemasan Dark Chocolate (Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

Tight Tissue

Tight Tissue adalah tahapan akhir dari visualisasi terhadap ide yang telah dieksplorasi pada thumbnail. Pada tight tissue desain kemasan telah diberi pewarnaan.

1. Milk Chocolate



Gambar 4. Tight Tissue Kemasan Milk Chocolate (Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

2. Mente Chocolate



Gambar 5. *Tight Tissue* Kemasan Mente Chocolate
(Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

3. Dark Chocolate



Gambar 6. *Tight Tissue* Kemasan Dark Chocolate
(Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

Desain Akhir

1. Milk Chocolate



Gambar 7. *Mock Up* Kemasan Milk Chocolate
(Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

2. Mente Chocolate



Gambar 8. *Mock Up* Kemasan Mente Chocolate
(Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

3. Dark Chocolate



Gambar 9. *Mock Up* Kemasan Dark Chocolate
(Sumber : Dokumentasi Wibawa, 2022)

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan magang/praktik Kerja di HNS Studio proses yang telah dilalui dapat disimpulkan bahwa manajemen terhadap suatu proyek desain di HNS Studio, dijalankan dengan struktur organisasi yang didalamnya terdapat divisi tertentu, untuk mengerjakan tugas sesuai dengan keahliannya masing - masing. Adapun *order* yang diterima oleh HNS Studio berasal dari daring (media sosial, *fierr* dan website) atau dengan datang langsung ke studio.

Dalam perancangan produk UMKM Coklat CK di HNS Studio, penulis telah membuat tiga kemasan sekunder dari produk Coklat CK, yaitu Milk Chocolate, Mente Chocolate dan Dark

Chocolate. Kemasan memiliki ukuran panjang 13 cm lebar 3,5 cm dan tinggi atau ketebalan 1,5 cm. adapun ilmu tentang desain komunikasi visual seperti *layout*, warna, tipografi, ilustrasi dan lainnya, menjadi pedoman dalam proses perancangan.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodelogi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraini, Lia, & Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Untuk Pemula*. Bandung: Nusa Cendekia.

Dirjen Pendidikan Tinggi. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hanim, L., & Noorman, M. (2018). *UMKM (Usaha Mikro, Kecil & Menengah) & BENTUK - BENTUK USAHA*. Semarang: UNISSULA PRESS.

Laksmi Riani, A., & Widyamurti, N. (2017). Panduan Pendirian Usaha Desain Kemasan. In *Badan Ekonomi Kreatif*. Jakarta Pusat: Badan Ekonomi Kreatif.

Nugraheni, D., & Sinatra Wijaya, L. (2017). Pelaksanaan Program Internship Dalam Upaya Meningkatkan Citra Lembaga Pendidikan (Studi Kasus: Fakultas Teknologi Informasi-Universitas Kristen Satya Wacana). *Scriptura*, 7(2), 47–56. <https://doi.org/10.9744/scriptura.7.2.47-56>

Nugraheni, M. (2018). *Kemasan Pangan*. Yogyakarta: Plantaxia.

Sari, M., & A, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.

Sidiq, U., & Choiri, Moh. M. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN* (A. Mujahidin, Ed.). Ponorogo: CV. Nata Karya.