

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain merupakan sesuatu yang di kerjakan dengan profesional. Beberapa pekerjaan yang membutuhkan desain yang menarik akan dapat membantu mengoptimalkan pekerjaan menjadi lebih terlihat menarik. Desain Grafis merupakan cabang ilmu dari seni desain yang didukung oleh perkembangan komputer dalam membuat sebuah objek. Pada saat ini, peranan desain grafis dalam segala bidang usaha sangat dibutuhkan.

Untuk mendalami ilmu desain grafis tersebut banyak Perguruan Tinggi atau Sekolah Tinggi yang telah memiliki jurusan desain grafis, sehingga untuk memperoleh pendidikan ilmu desain grafis sangatlah mudah. Kerena ilmu desain grafis tidak hanya mendesain atau membuat pola saja, namun dalam memvisualkan desain itu sendiri harus mengandung pesan yang tepat agar penyampaian pesan dapat diterima dengan baik atau tidak.

Disamping itu penerimaan masyarakat sendiri kepada suatu desain haruslah kritis, kerena tanpa unsur itu tidak akan terjadi pertumbuhan yang sehat (Agus Sachari 1986 : 6). Dari apa yang diutarakan atas pada hakekatnya desain itu adalah mencari mutu yang baik, mutu materials teknis performasi, bentuk dan semuanya baik secara bagian per bagian maupun keseluruhan (Agus Sachari 1986 : 81).

Para Desainer grafis masa kini perlu mengakui bahwa mereka mempunyai tanggung jawab khusus dan kemampuan untuk kepentingan masyarakat. Wewenang desain grafis untuk menyakinkan dapat diarahkan sedemikian rupa agar dapat mempengaruhi cara orang berpikir. Hal itu dapat dibuktikan dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desainer grafis. Mereka akan menyerahkan pekerjaan itu kepada kita. Oleh sebab itu, seorang desainer tertantang untuk selalu membuat dan menciptakan konsep dan ide-ide yang fresh (segar) dan baru namun terarah tujuannya.

Maka penulis melaksanakan praktek kerja di Berkas Langgeng yang sebagai designer grafis yang sesuai keahlian. Yang sudah di pelajari dan ilmu –ilmu yang dapat pada saat di Kuliah Universitas Esa Unggul di jurusan Desain Komunikasi Visual yang sebagian besar pengajarnya adalah para praktisi Desain Grafis tersebut maka di terapkan di dunia kerja secara nyata pada pembuatan kemasan.

Dari sini penulis ingin mengenal lebih dekat proses produksi kemasan dan belajar membuat desain yang tepat dalam penerapannya. Yang sebagaimana membuat kemasan dengan visual gambar yang bagus dapat menarik dan penyampaian informasi mudah di terima oleh kosumen. Dengan begitu, penulis akan lebih banyak belajar akan berbagai hal mengenai desain grafis dalam pembuatan kemasan.

1.2 Penegasan Makna Judul

Penegasan Makna Judul PERANCANGAN KEMASAN LABELING KAIZERS COTTON BUDS BABY CV BERKAT LANGGENG JAKARTA BARAT adalah untuk menegaskan kepada target audience seperti apa proses dan hasil desain dalam memperbarui kemasan untuk memperkuat identitas brand. Seperti yang tertera pada judul tersebut maka dapat didefinisikan sebagai beberapa aspek penjelasan mendetail sebagai berikut :

1. Perancangan : Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa yang menyusun beberapa elemen warna, bentuk dan garis yang menjadi satu.
2. Kemasan Labelling : Merupakan bagian dari produk berupa keterangan baik gambar maupun kata-kata yang berfungsi sebagai sumber informasi produk dan penjual yang berisi berupa nama atau merek produk dan penjelasan produk.
3. Merek(*Brand*) : Merupakan suatu nama, simbol, tanda, desain atau gabungan di antaranya untuk dipakai sebagai identitas suatu perorangan, organisasi atau perusahaan pada barang dan jasa.

4. Cotton Buds : Merupakan benda yang berupa kapas dan stik cotton buds dapat di gunakan untuk membersihkan telinga, kecantikan, membersihkan benda kecil dan menjadikan bahan kreatif.
5. Singa jantan : Hewan dari keluarga felidae atau jenis kucing besar merupakan hewan yang melambangkan keberanian, kebangsawanan, keningratan, kekuatan dan pada cerita fable di artikan sebagai sang penguasa (raja) rimba yang gagah, perkasah, bijaksana.
6. Taman Hiburan : Taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya dengan daya tarik yang terdiri atas wahana permainan dapat dinikmati oleh orang dewasa maupun anak – anak yang biasanya di jadikan ikon anak – anak.

1.3 Batasan Masalah

Di dalam laporan ini penulis membatasi penulisan laporannya hanya pada bahasan tentang “ Apa saja yang penulis kerjakan selama praktek kerja?” dan Bagaimana cara proses mendesain kemasan *labelling cotton buds* dari konsep, pemilihan warna, ukuran dan tata letak? Agar para konsumen tertarik untuk membeli *cotton buds Keizers Baby*. Maksud dan tujuan penulis dapat di sampaikan melalui desain yang telah buat. Diluar dari kemasan labelling terlampir dan di lampirkan yang tidak dapat di jabarkan satu persatu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat diketahui di ambil permasalahan yang ada di sini yaitu :

1. Bagaimana proses perancangan kemasan labeling KEIZERS cotton buds baby yang menarik dan informatif?
2. Bagaimana proses penerapan *copy writing & art directing* pada perancangan kemasan labeling Keizers cotton buds baby yang menarik dan informatif?
3. Bagaimana proses layout pada perancangan kemasan labeling KEIZERS cotton buds baby yang menarik dan informatif?

1.5 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktek ini untuk memperdalam dan memperluas wawasan pengetahuan dalam dunia kerja dan juga rancangan cotton buds yaitu:

1. Mengetahui proses perancangan kemasan labeling KEIZERS cotton buds baby yang menarik dan informatif.
2. Mengetahui proses penerapan *copy writing & art directing* kemasan labeling KEIZERS cotton buds baby informatif dan menarik.
3. Mengetahui proses layout pada perancangan kemasan labeling KEIZERS cotton buds baby informatif dan menarik.

1.6 Manfaat

Manfaat dari program praktek kerja bagi penulis adalah :

1.6.1 Manfaat Bagi Institusi

Manfaat penulisan laporan kerja praktek ini bagi institusi yakni sebagai tolak ukur mahasiswa yang sudah mendapatkan ilmu terkait di lapangan untuk di terapkan di dunia kerja yang sebenarnya.

1.6.2 Bagi Perusahaan

Manfaat penulisan laporan kerja praktek ini bagi perusahaan yakni untuk mendapatkan tenaga-tenaga baru yang fresh pada perusahaan dan apabila cocok akan di recruit oleh perusahaan.

1.6.3 Bagi Masyarakat

Manfaat penulisan laporan kerja praktek ini bagi masyarakat profesi yakni sebagai referensi atau rujukan bagi mahasiswa yang mengambil topik sejenis.

1.7 Waktu dan Tempat

Waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktek di perusahaan CV Berkat Langgeng terhitung dari bulan September sampai dengan Desember 2019.

1.7.1 Waktu

Waktu pelaksanaan kerja praktek di tempat Berkat Langgeng sebagai Graphic Designer sebagai berikut :

Dilakukan selama 3 bulan

Tanggal : 16 September 2019 – 14 Desember 2019

Hari Kerja dan waktu : Senin pukul 09.00 s/d 17.00

: Selasa pukul 09.00 s/d 17.00

: Jumat pukul 09.00 s/d 17.00

: Sabtu pukul 10.00 s/d 16.00

1.7.2 Tempat

Penulis menempati posisi sebagai mahasiswa praktek kerja lapangan di Berkat Langgeng sebagai Graphic Desiner berikut :

Perusahaan : Berkat Langgeng

Alamat : Jl. Bambu Betung VII No.3, Rawa Buaya,
Jakarta Barat, 11740

Phone : (62) 21 2258 7254

Email : liebenny.bl@gmail.com



Gambar 1.1.Lokasi pada Google Maps

Sumber :

<https://www.google.com/maps/place/Jl.+Bambu+Betung+VII+No.3,+RT.5%2FRW.5,+Rw.+Buaya,+Kecamatan+Cengkareng,+Kota+Jakarta+Barat,+Daerah+Khusus+Ibukota+Jakarta+11740>, di unduh pada 28 Oktober, 01.13