

PROSES DESAIN PACKAGING MENGGUNAKAN APLIKASI COREL DRAW DI PT SUPERBOX INDUSTRIES

Andrean Sebastyan Helmi¹

¹Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam.
Jl Gajah Mada, Kompleks Vitka City, Tiban Ayu -Sekupang, Batam 29425, Kepulauan Riau –Indonesia

asebastianhelmi1@gmail.com

Abstrak:

Kerja praktik lapangan merupakan salah satu bentuk pelatihan yang menghadapkan mahasiswa/i pada praktik kerja untuk menerapkan kemampuan yang diperoleh selama studi di kampus atau kegiatan diluar kuliah. Penulis memilih PT. Superbox Industries sebagai tempat untuk melaksanakan kerja praktik. Perusahaan tersebut bergerak di bidang packaging dan membutuhkan departemen desain produk sehingga penulis merasa terkait dengan program di perusahaan dan ilmu yang dipelajari selama kuliah. Program yang digunakan di perusahaan yaitu Software CorelDraw sesuai dengan salah satu mata kuliah yang diambil oleh penulis. Dengan pengetahuan Desain Komunikasi Visual dan beberapa disiplin ilmu lainnya, diharapkan program kerja praktik dapat memberikan pengalaman dan pengaplikasian praktis tentang dunia kerja yang berhubungan dengan penggunaan media Desain Komunikasi Visual. PT. Superbox Industries sangat mendukung dalam pengaplikasian proses belajar selama masa perkuliahan.

Kata kunci: Kerja Praktik, Desain, Packaging, CorelDraw, Visual

Abstract:

Field work practice is one form of training that exposes students to work practice to apply the skills acquired during their studies or extracurricular activities. The author chose PT. Superbox Industries as the place to carry out the practical work. The company is engaged in packaging and requires a product design department, so the author feels related to the program at the company and the knowledge gained during the lecture. The program used in the company is CorelDraw software, which is in line with one of the courses taken by the author. With knowledge of Visual Communication Design and several other disciplines, it is expected that the practical work program can provide experience and practical application of the working world related to the use of Visual Communication Design media. PT. Superbox Industries is very supportive in applying the learning process during the lecture period.

Keywords: Internship, Packaging, Design, CorelDraw Software, Visual

LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk keterampilan dan kecakapan seseorang untuk memasuki dunia kerja. Pendidikan yang dilakukan di Perguruan Tinggi masih terbatas pada pemberian teori dan praktik dalam skala kecil. Agar dapat memahami dan memecahkan setiap permasalahan yang muncul di dunia kerja, maka mahasiswa/i perlu melakukan kegiatan pelatihan kerja secara langsung di instansi atau lembaga yang relevan dengan program pendidikan yang diikuti.

Untuk dapat terjun langsung di dunia kerja tidak hanya dibutuhkan pendidikan formal yang tinggi dengan perolehan nilai yang memuaskan, namun diperlukan juga keterampilan (skill) dan pengalaman pendukung untuk lebih mengenali bidang pekerjaan sesuai dengan keahlian yang dimiliki sehingga perlu diadakan Kerja Praktik (Millah, 2022).

Setelah lepas dari ikatan akademik di Perguruan Tinggi yang bersangkutan, mahasiswa/i bisa memanfaatkan ilmu dan pengalaman yang telah di peroleh selama masa pendidikan dan masa pelatihan kerja untuk menerapkannya di dunia kerja yang sebenarnya. Salah satu program yang ditempuh untuk mewujudkan tersebut diatas adalah dengan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah kerja praktik dengan mengikuti semua aktivitas di lokasi kerja. Kerja praktik lapangan ini merupakan salah satu bentuk kegiatan pelatihan yang dihadapkan langsung pada praktik kerja sebagai pengaplikasian kemampuan pendidikan yang di peroleh mahasiswa/i baik dari bangku perkuliahan maupun dari kegiatan lain diluar kuliah. Selain itu mahasiswa/i juga dapat menambah pengalaman dan wawasan di lapangan melalui dunia kerja.

Pada program Praktik Kerja Lapangan, penulis memilih PT.Superbox Industries sebagai tempat untuk melaksanakan Kerja Praktik. Dimana tempat itu sangat mendukung dalam pengaplikasian proses belajar selama masa perkuliahan.

PT. Superbox Industries bergerak di bidang packaging sehingga perusahaan tersebut sangat dibutuhkan departemen desain produk sehingga penulis merasa adanya keterkaitan antara program yang digunakan di perusahaan dengan ilmu yang didapat selama perkuliahan. Program yang dipakai di perusahaan menggunakan aplikasi CorelDraw yang dimana sangat sesuai dengan salah satu mata kuliah yang penulis dapatkan di perkuliahan. Dengan bekal pengetahuan Desain Komunikasi Visual dan pengetahuan beberapa disiplin ilmu selama kuliah, diharapkan program magang atau kerja praktik ini dapat memberikan pengalaman serta pengaplikasian secara nyata tentang dunia kerja yang berhubungan dengan penggunaan media Desain Komunikasi Visual.

METODE PENELITIAN / PERANCANGAN

Dalam merancang desain packaging di PT Superbox Industries, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dimana penulis mengumpulkan data dan analisis data. Penelitian kualitatif mengambil data dari permasalahan yang dialami customer kemudian disesuaikan dengan kebutuhan desain packaging yang mereka inginkan. Berfokus pada studi desain packaging, penelitian ini menggunakan teori prinsip-prinsip desain packaging, teori layout dan teori tipografi. Sehingga desain yang dihasilkan mampu memberikan pesan dan menarik perhatian konsumen.

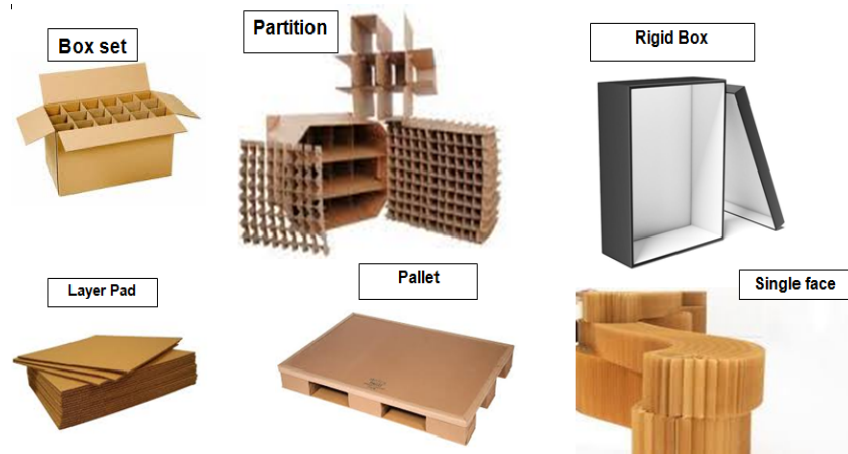
HASIL DAN DISKUSI

a. Sejarah Perusahaan/Instansi



Gambar 1. Logo PT Superbox Industries
Sumber: PT. Superbox , 2022.

PT.Superbox Industries merupakan perusahaan yang bergerak dibidang packaging berupa *carton box* yang dihasilkan oleh mesin *corrugator*. Perusahaan tersebut sudah berdiri sejak 04 May 2004 hingga sekarang. PT.Superbox Industries tergabung dalam sebuah grup yang terdiri dari 3 perusahaan yakni, Stanpack Industries Pte Ltd (Singapore), Golden Rise Paper products (M) SDN BHD (Malaysia), PT. Super Box Industries (Indonesia). Adapun jenis-jenis produk yang dijual oleh PT. Superbox Industries seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Jenis-jenis produk
Sumber : Andrian Sebastian, 2022

b. DESKRIPSI KEGIATAN KERJA PRAKTIK

1. Job Description

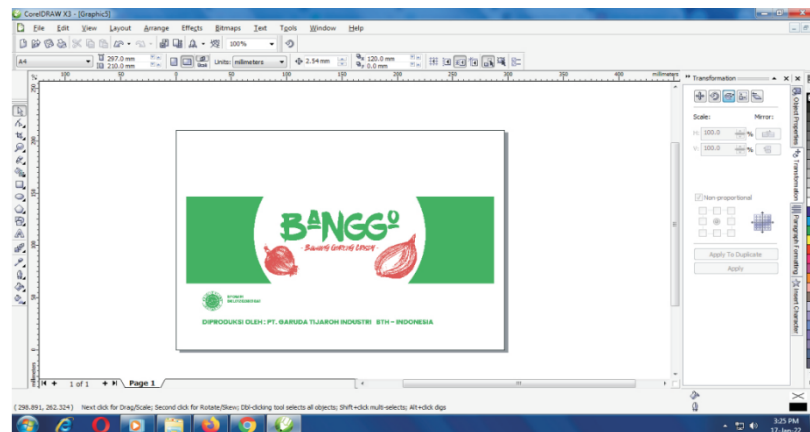
Dalam pelaksanaan magang, yaitu membantu perusahaan dalam mencapai target yang telah direncanakan yang sesuai dengan bidang pekerjaan yang diberikan. Sebagai mahasiswa yang magang di departemen desain grafis menggunakan *CorelDraw 2013*, penulis bertugas membuat desain *carton box* yang akan digunakan untuk keperluan jalannya produksi. Desain tersebut menyesuaikan dari keinginan

costumer, yang meliputi ukuran, warna printing yang akan dicetak, serta membuat *Drawing master Card*, dan *master card*.

Pada saat kerja praktik di PT.Superbox Industries, penulis mendapatkan keterlibatan dalam mendesain sebuah produk Banggo dan Xiaomi, yang dimana produk Banggo dibawah naungan PT.Garuda Tjajah Industri, sedangkan Xiaomi berada dibawah naungan PT.Sat Nusa. Departemen Desain merupakan sebuah departemen yang dibawah oleh departemen marketing, seorang marketing akan mendapatkan sebuah proyek dari kostumer dan akan diserahkan kepada departemen desain. Departemen desain akan memproses proyek tersebut sesuai spesifikasi yang diberikan oleh kostumer, spesifikasi tersebut meliputi ukuran, warna, logo, material yang digunakan. Desain yang telah dibuat akan dikirm balik ke kostumer, untuk mendapatkan persetujuan bahwa desain tersebut sudah disetujui. Apabila desain yang sudah dibuat oleh departemen desain disetujui maka departemen desain akan memproses pembuatan master card dan drawing master card. Adapun rincian kerja, tugas, dan tanggung jawab penulis selama melaksanakan magang industri di PT.Superbox Industries sebagai berikut :

a). Desain Produk Banggo

Penulis mendapatkan kesempatan mengerjakan sebuah produk Banggo, yaitu perusahaan yang bergerak dibidang pangan, penulis menggunakan 2 aplikasi yaitu CorelDraw, dan Adobe Illustrator. Untuk warna penulis menggunakan warna hijau untuk *background* dan warna merah untuk gambar bawang merah. Pengaplikasian warna hijau sebagai backround dimana warna hijau memiliki makna pertumbuhan dan kesuburan, selain itu hijau juga sudah menjadi brand dari produk banggo itu sendiri. Ukuran dari desain tersebut 474x304x388 mm dan font yang digunakan untuk

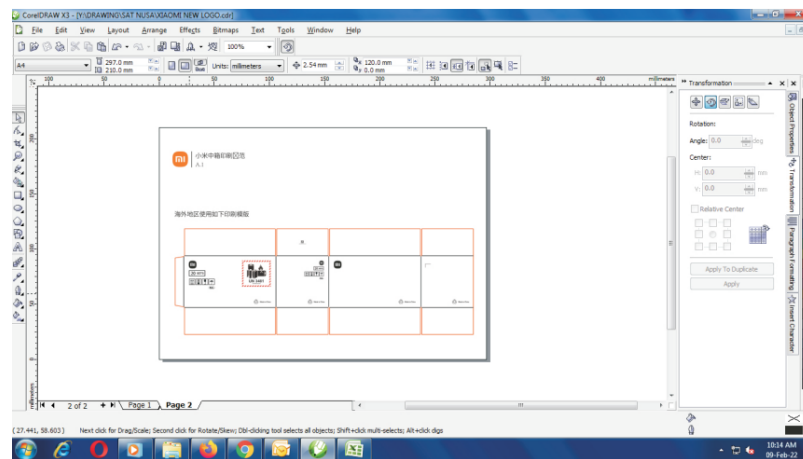


Gambar 3. Screenshot CorelDraw Banggo
Sumber : Andrean Sebastian, 2022

logo “Banggo” adalah *blow brush font*. Sedangkan pada tulisan bawang goreng adalah “Crispy” megunakan *takota font*, dengan tujuan agar informasi mudah dibaca oleh konsumen. Pada tulisan “Diproduksi” menggunakan *font poppins semi bold* sebagai pendukung untuk menjelaska informasi yang akan disampaikan.

b). Desain Produk Xiaomi



Desain produk xiaomi yang bermodel Inner C3L, produk ini didesain hanya menggunakan warna hitam dan merah. Warna hitam untuk logo “xiaomi” dan gambar caution dan warna merah untuk gambar bentuk kotak yang di outline, sedangkan untuk penggunaan *Font* pada tulisan “UN 3481” menggunakan *Arial Narrow*. Karton tersebut memiliki ukuran 354x263x192 mm yang dikhususkan untuk menyimpan *sparepart* smartphone dari brand xiaomi.



Gambar 4. Desain Produk Xiaomi
Sumber : Andrian Sebastian, 2022

c). Master Card Xiaomi

Penulis juga diberi tugas untuk membuat *Master Card* menggunakan CorelDraw yang dimana *Master Card* tersebut akan diberikan ke departemen produksi. *MasterCard* ini diterbitkan oleh departemen Desain, untuk selanjutnya *Copy mastercard* akan diserahkan ke departemen *planner* untuk dibuatkan *Work Order* sebagai bahan acuan jalannya produksi. *Master Card* ini berisikan semua informasi yang dibutuhkan oleh departemen produksi.

MASTERCARD			
Comp :	07934A	Cust ID :	S015
Cust Name :		PT. SAT NUSAPERSADA TBK	
Description :		D/W PRINTED RSC	
Model :		C3L NEW LOGO - INNER CTN (354x263x192 mm)	
Part No :		BOX005-272	
		Report Date :	08-Oct-2021
		TYPE :	RSC
		Set Component :	1
Int Length :	354	Width :	263
Substance :	KT250(M)KT250	Height :	192
DC Mould# :	-	Flute :	BC
DC Out :	-	P. Plate# :	P07934
Width Score :	137 + 204 + 137	= Blank Width :	478
Length Score :	35 + 360 + 269 + 360 + 267	= Blank Length :	1291
Paper Width :	478	W / Out :	1
Actual Length :	1291	L / Out :	1
Joint :	GLUE	W / Trim :	-
Print Color :	Black2000	L / Trim :	-
	RED		
	0		
Remarks :			
		Prepared By :	By Sales :
			

Gambar 3.6 Master Card Xiaomi
 Sumber : Andrian Sebastian, 2022

c. Wawasan Pengalaman Kerja Praktik

Setelah melaksanakan kegiatan magang di PT.Superbox Industries, penulis mendapatkan berbagai manfaat, diantaranya yaitu dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap. Pengalaman adalah hal yang paling berharga yang penulis dapatkan dari kegiatan magang tersebut. Dalam hal pengetahuan penulis menjadi tahu akan seluk-beluk dunia kerja yang nyata, bagaimana atmosfirnya hingga tantangan yang ada di dalamnya agar tetap dapat bertahan dalam ketatnya persaingan kerja. Penulis pun dapat mengetahui bagaimana sebuah perusahaan besar tetap mempertahankan kualitas produk. Penulis pun mendapatkan pengalaman terkait keterampilan melakukan sesuatu yang tidak biasa atau belum pernah penulis lakukan sebelumnya, diantaranya adalah mendesain produk. Selain itu keterampilan dalam mendesain layout *mastercard* pun didapatkan oleh penulis karena merupakan salah satu kegiatan magang.

d. Keilmuan DKV yang Dapat Diaplikasikan di industri

1. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukannya permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan komunikatif. Artinya, menurut Sumbo Tinarbuko desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi, komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru (Tinarbuko, 1998:66).

2. Desain Kemasan

Kemasan merupakan salah satu alat pemasaran yang penting, tidak sekedar sebagai pembungkus saja namun juga berfungsi sebagai pembeda produk perusahaan dengan produk sejenis dari kompetitor. Pengemasan merupakan proses yang berkaitan dengan perancangan dan pembuatan wadah (container) atau pembungkus (wrapper) untuk suatu produk. Setiap produk sebaiknya memiliki desain kemasan yang menarik, memiliki informasi nama produk, nama perusahaan, berat bersih, tanggal kadaluarsa, komposisi, kandungan gizi, Standar Nasional Indonesia atau SNI, Hazard Analytical Critical Control Point (HACCP) dan tanda halal (Syamsudin, dkk., 2015).

3. Teori Psikologi Warna

Teori psikologi warna yang didapatkan pada mata kuliah psikologi persepsi berguna untuk kerja praktik yang dilakukan di perusahaan PT. Super Box Industries. terkhususnya pada saat pembuatan *brand* Banggo. Psikologi warna sendiri merupakan cabang dari ilmu psikologi yang digunakan untuk mengetahui pengaruh warna terhadap perasaan, suasana hati, dan emosi. Tak hanya persoalan emosi, warna juga bisa memengaruhi perilaku manusia dan reaksi fisiologis (Majidah, M., Hasfera, D., & Fadli, M. F. M, 2019).

4. Teori tipografi

Rancangan tipografi bukan hanya font atau huruf namun ada juga istilah yang disebut dengan Typeface. Typeface adalah rancangan karakter dari sekumpulan huruf. Typeface merupakan "perwajahan" yang membentuk karakteristik suatu kumpulan huruf sehingga membedakannya dengan jenis huruf yang lain. Typeface tidak hanya mampu memberikan makna, yang mengacu pada objek atau gagasan, tetapi harus memiliki nilai fungsional dan nilai estetis sehingga mampu menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual (Sapitri, 2020). Dalam perkembangannya, typeface mempunyai fungsi masing-masing baik sebagai penarik perhatian (display type) dan teks yang digunakan untuk dibaca secara seksama disebut (text type) (Rustan, 2011:18).

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dalam pelaksanaan magang di PT Superbox Industries adalah sebagai berikut :

1. Penulis dapat memperoleh ilmu baru serta dapat mengimplementasikan hasil belajar atau ilmu pengetahuan baik teori maupun praktik yang diperoleh selama belajar di Institut Teknologi Batam kepada perusahaan dengan adanya pelaksanaan magang industri tersebut.
2. Magang adalah sarana bagi mahasiswa untuk mengenal dunia kerja nyata sekaligus mengenal lingkungan dan kondisi kerja yang nantinya akan dihadapi mahasiswa setelah lulus dari bangku perkuliahan.
3. Program magang industri yang diadakan sangat berguna dalam menjalin kerjasama antara pihak kampus dengan perusahaan demi menciptakan sumber daya manusia yang tinggi dan berkualitas.
4. Pelaksanaan kerja praktik dengan mengikuti prosedur dan proses kerja pada suatu perusahaan dapat menjadi bekal untuk menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya dan memperluas wawasan khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV).

DAFTAR PUSTAKA

Millah, Aslikhatul. 2022. *Penerapan Ilmu Desain Grafis pada Unit Kerja internal Communication di PT. Semen Indonesia (persero) tbk. Gresik*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia Gresik.

Rustan, Suroto. 2011. *Huruf font tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.

Sapitri, Ria. 2020. *Perancangan Typeface Alfabet Memanfaatkan Aksara Incung Sebagai Sumber Ide Gagasan*. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis, Vol. 2, No 1, 58-59.

Syamsudin, Wajdi, F., & Praswati, A. N. (2015). *Desain Kemasan Makanan Kub Sukarasa Di Desa Wisata Organik Sukorejo Sragen*. *BENEFIT Jurnal Manajemen dan Bisnis*, Vol. 19, No. 2, 68-78.

Tinarbuko, Sumbo. 1998. *Memahami Tanda, Kode, dan Makna Iklan Layanan Masyarakat*. Tesis. Bandung: ITB Bandung

Majidah, M., Hasfera, D., & Fadli, M. F. M. (2019). Penggunaan Warna dalam Disain Interior Perpustakaan Terhadap Psikologis Pemustaka. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 95-106.