

PERANCANGAN ILUSTRASI KEMASAN KOPI NINI BALI KINTAMANI

I Made Andi Wiratama¹, Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn., M.Sn², Ida Ayu Dwita
Krisna Ari, S.Sn., M.Sn³

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

E-mail : andimade47@gmail.com

Abstrak

Dalam program MBKM penulis memilih untuk magang di salah satu studio yaitu Dados Desain. Dados Desain sendiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis yang beralamat di Jalan Raya Padang Luwih No.124, Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Di pelaksanaan magang ini, penulis merancang ilustrasi kemasan yang sejalan dengan latar belakang dari Kopi Nini dan menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual. Kopi Nini memiliki latar belakang ingin mengembangkan produknya untuk pasar lokal dan wisatawan domestik dengan membuat kopi bubuk kemasan ekonomis. Tidak hanya sebatas pengerjaan proyek saja, namun mahasiswa juga dapat mempelajari sistem manajemen di suatu studio.

Berdasarkan latar belakang diatas maka, adapun rumusan masalah yang akan dipakai adalah : (1) bagaimana sistem manajemen di studio Dados Desain? (2) bagaimana tahapan merancang ilustrasi untuk kemasan Kopi Nini di Dados Desain? (3) bagaimana diseminasi hasil magang MBKM di Dados Desain?. Dari rumusan masalah tersebut, magang/praktik kerja ini bertujuan untuk (1) untuk mengetahui bagaimana manajemen desain di dalam studio Dados Desain. (2) untuk mengetahui bagaimana cara merancang ilustrasi kemasan kopi untuk produk Kopi Nini. (3) untuk mengetahui diseminasi magang MBKM di Dados Desain. Dari rumusan masalah tersebut magang/praktik kerja ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui bagaimana manajemen desain di Dados Desain Studio. (2) Untuk mengetahui bagaimana cara merancang media promosi yang tepat untuk produk Kopi Nini. (3) untuk mengetahui diseminasi magang MBKM di Dados Desain.

Pelaksanaan magang di studio Dados Desain berlangsung selama 17 minggu, yang mulai dilaksanakan pada tanggal 1 oktober 2021. Waktu pelaksanaan magang di studio Dados Desain dilaksanakan setiap hari kerja (hari Senin-hari Jumat), mulai dari jam 09:00-17:00. Manfaat pelaksanaan mebang ini yaitu mahasiswa dan instransi dapat saling menjalin kerjasama antar dunia pendidikan. Tak hanya itu, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang dunia kerja.

Kata Kunci: Manajemen studio Dados Desain, ilustrasi kemasan Kopi Nini, Diseminasi magang MBKM.

Abstract

In the MBKM program, the author chose to do an internship at one of the studios, namely Dados Desain. Dados Desain itself is a company engaged in the field of Visual Communication Design or Graphic Design with its address at Jalan Raya Padang Luwih No. 124, Dalung, North Kuta District, Badung Regency. In carrying out this internship, the author designed a packaging illustration that was in line with Kopi Nini's background and applied the science of Visual Communication Design. Kopi Nini has a background in wanting to develop its products for the local market and domestic tourists by making economical packaged ground coffee. Not only limited to working on projects, but students can also learn management systems in a studio.

Based on the above background, the formulation of the problem that will be used are: (1) how is the management system in the Dados Desain studio? (2) what are the stages of designing the illustration for Kopi Nini's packaging at Dados Desain? (3) how is the dissemination of the results of the MBKM internship at Dados Desain?. From the formulation of the problem, this internship/work practice aims to (1) find out how design management is in the Dados Desain studio. (2) to find out how to design a coffee packaging illustration for Kopi Nini products. (3) to find out the dissemination of MBKM internships at Dados Desain. From the formulation of the problem, this internship/work practice aims to (1) find out how design management is at Dados Desain Studio. (2) To find out how to design the right promotional media for Kopi Nini products. (3) to find out the dissemination of MBKM internships at Dados Desain.

The internship at the Dados Desain studio lasts for 17 weeks, starting on October 1, 2021. The internship period at the Dados Desain studio is held every working day (Monday-Friday), starting from 09:00-17:00. The benefit of implementing this mebang is that students and institutions can collaborate with each other between the world of education. Not only that, students can develop their abilities in the world of work.

Key Words: *Dados Design studio management, illustration of Kopi Nini's packaging, Dissemination of MBKM internships.*

PENDAHULUAN

Kampus Merdeka merupakan salah satu bentuk atau perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Salah satu program kegiatan MBKM yang termasuk didalamnya adalah Magang/Praktik Kerja. Dimana pembelajaran pada Kampus Merdeka memberikan kesempatan dalam pengembangan kreativitas dan inovasi mahasiswa sebagai persiapan karier di masa depan.

Penulis dalam program MBKM ini memilih untuk magang di salah satu studio yaitu Dados Desain. Dados Desain sendiri merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis. Dados Desain berlokasi di Jalan Raya Padang Luwih No.124, Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Dados Desain dijalankan oleh orang yang profesional dibidangnya dan memiliki jaringan maupun pengetahuan yang luas terkait dunia kerja Desain Komunikasi Visual serta memiliki sistem pola kerja yang baik, maka dari itu hal tersebut menjadi alasan penulis untuk melaksanakan Magang/Praktik Kerja di Dados Desain. Alasan pemilihan Dados Desain sebagai tempat Magang, dikarenakan penulis lebih tertarik kepada pengerjaan ilustrasi, dan studio Dados Desain cenderung mengerjakan proyek yang berkaitan dengan ilustrasi. Tidak hanya itu, studio Dados Desain memiliki jaringan yang sangat luas, tidak hanya di Bali saja namun juga di luar Bali.

Pada program magang/Praktik Kerja ini, penulis berkesempatan untuk turut ambil bagian pada proyek yang sedang berlangsung. Salah satu proyek yang diberikan kepada penulis adalah perancangan ilustrasi kemasan kopi untuk perusahaan Kopi Nini yang berlokasi di Kintamani Bali. Kemasan sangat penting dalam penjualan suatu produk. Hal ini dikarenakan kemasan untuk melindungi dan mencegah kerusakan terhadap apa yang dijual industri. Selain itu, kemasan juga bisa menjadi sarana informasi dan pemasaran yang baik dengan membuat desain kemasan yang kreatif sehingga lebih menarik dan mudah diingat konsumen.

Kopi Nini memiliki latar belakang ingin mengembangkan produknya untuk pasar lokal dan wisatawan domestik dengan membuat kopi bubuk kemasan ekonomis. Produk Kopi Nini dibuat dengan dua jenis kopi yang dicampur yaitu kopi Robusta dan Arabika. Dua jenis kopi ini memiliki citarasa karakter yang berbeda, sehingga perpaduannya menghasilkan citarasa khas Kopi Nini. Kopi Nini juga merupakan produk kopi murni tanpa campuran jagung, tidak dicampur gula, susu, dan kopi bubuk lainnya sehingga kopi asli dari pegunungan Kintamani.

Selain mengerjakan proyek desain, dalam magang ini penulis juga mempelajari sistem manajemen Dados Desain, hal itu terkait dengan poin peneliain dalam MBKM yaitu tata kelola ekosistem dan riset dasar.

Manajemen perusahaan perlu dipelajari gunanya agar ketika mahasiswa sudah terjun ke dunia kerja maupun membuka usaha sendiri dibidang desain mahasiswa sudah tau sistem manajemen sebuah perusahaan. Sebab sebuah perusahaan tidak akan berjalan dengan lancar tanpa sistem manajemen yang baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Bagaimana sistem manajemen di studio Dados Desain?
- b) Bagaimana tahapan merancang ilustrasi untuk kemasan Kopi Nini di Dados Desain?
- c) Bagaimana desiminasi hasil magang MBKM di Dados Desain?

METODE PELAKSANAAN

Adapun metode pelaksanaan yang digunakan untuk menggali data, analisa data, dan penyajian analisa data adalah sebagai berikut:

Data Primer

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung guna mengetahui keadaan nyata dan pencatatan data secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Teknik observasi dilakukan dengan pengamatan langsung ke studio Dados Desain yang bertempat di Jl. Padang Luwih No.124,Dalung, Kuta Utara, Badung, Bali.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden dan jawabanjawaban dari responden akan dicatat ataupun direkam.

Data Sekunder

Studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian (Martono, 2011: 97). Studi pustaka dapat dilakukan dengan cara mencari informasi yang terdapat dalam artikel, tulisan, makalah, dan buku-buku pada penelitian sebelumnya. Dalam metode ini studi pustaka digunakan dalam mencari hal-hal yang berkaitan dengan perancangan media komunikasi visual sebagai sarana perancangan proyek.

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Metode dokumentasi

berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini digunakan dengan cara mendokumentasikan kegiatan magang di Dadas Desain setiap hari senin sampai jumat.

LANDASAN TEORI

Tinjauan pustaka merupakan sebuah aktivitas untuk meninjau atau mengkaji kembali berbagai literatur yang telah dipublikasikan oleh akademisi atau peneliti lain sebelumnya terkait topik yang akan kita teliti (Taylor & Procter, 2010: 1). Adapun teori-teori yang mendukung pengantar karya ini, yakni sebagai berikut:

Pengertian Magang/Praktik Kerja

Aris Juniadi dalam Buku Panduan Merdeka Belajar (2020:18) Selama ini mahasiswa kurang mendapat pengalaman kerja di industri/dunia profesi nyata sehingga kurang siap bekerja. Namun, menurut mitra magang/praktik sangat kurang jika berjarak kurang dari enam bulan. Hal itu dikarenakan jarak enam bulan dalam magang/praktik kerja hanya mendapatkan pelajaran dasar dalam pengerjaan suatu proyek.

Jadi magang adalah proses belajar di mana seseorang memperoleh dan menguasai keterampilan tanpa dan atau dengan petunjuk dari orang yang sudah terampil dalam pekerjaan itu. Magang adalah proses belajar dari seorang ahli melalui kegiatan dunia nyata. Selain itu, magang adalah proses mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan problem nyata di sekitar.

Pengertian Manajemen

Nandy (2021) Pengertian manajemen secara umum adalah sebuah proses yang dilakukan seseorang dalam mengatur kegiatan yang dikerjakan individu atau kelompok. Sistem atau manajemen harus dilakukan untuk memenuhi target yang akan dicapai oleh individu atau kelompok tersebut dalam sebuah kerjasama dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada.

Pengertian Manajemen Desain

Agung Budi Laksono (2018) Manajemen desain adalah tentang pengelolaan desain. Dalam pengertian yang paling mendasar, manajemen desain adalah tentang mengelola proyek desain, sebagian besar desainer tidak memperhatikan hal-hal mengenai manajemen, hingga mereka dihadapkan kepada posisi yang disebut 'manajer' di dalam perusahaan baik itu milik orang lain ataupun perusahaannya sendiri.

Pengertian Kemasan

Kemasan merupakan pembungkusan atau pengepakan bahan pangan atau makanan dan termasuk salah satu upaya pengawetan makanan, karena pengemasan dapat memperpanjang umur simpannya. (Mutiar Nugraheni : 2018) Jadi, kemasan adalah suatu

wadah atau pembungkus yang berguna untuk mencegah atau meminimalisir terjadinya kerusakan pada produk atau barang yang dikemas atau dibungkusnya. Pendapat lain mengatakan, kemasan adalah suatu material pembungkus produk yang berfungsi untuk melindungi, menampung, memberikan identifikasi, serta mempromosikan produk tersebut.

Fungsi Kemasan

a) Untuk Mewadahi Produk

Fungsi kemasan yang pertama adalah untuk mewadahi produk. Ini biasanya digunakan untuk melancarkan proses pengiriman tanpa terkendala masalah produk tercecer atau hilang.

b) Untuk Melindungi Produk

Kemasan dibutuhkan untuk melindungi produk dari kerusakan. Seperti kerusakan akibat mikroba, cuaca, air dan lain sebagainya. Selain itu, kemasan dibutuhkan untuk membuat produk lebih awet dan tahan lama.

c) Sebagai Identitas Produk

Fungsi kemasan yang selanjutnya adalah untuk dijadikan sebagai identitas produk. Yang mana di dalam kemasan tersebut pasti tertulis merek yang menjadikan produk dikenal banyak orang.

d) Meningkatkan Efisiensi

Jika produk masih terpecah-pecah menjadi bahan mentah dan bahan pendukung tentu kalkulasi modal dan keuntungannya masih belum bisa dihitung dengan baik. Itu artinya selama produk itu masih terpecah-pecah maka tidak akan terjadi efisiensi dan efektivitas dalam penjualan.

e) Melindungi Dari Pengaruh Produk Lain

Tidak dimungkiri dalam setiap distribusi produk atau barang tidak mungkin dilakukan pengiriman unit per unit. Karena pasti pengiriman barang disertakan juga produk lain yang tidak sejenis sekalipun dipesan oleh konsumen yang sama.

f) Untuk Memberikan Nilai Produk Yang Berbeda

Jika produk dibungkus dalam kemasan yang rapi dan desain-nya bagus tentu nilainya di mata konsumen lebih baik dibandingkan produk yang tidak menggunakan kemasan. Itu artinya Konsumen akan lebih suka memesan produk atau barang yang kemasannya bagus karena bagi mereka itu memiliki nilai dan kualitas yang juga bagus.

Unsur Visual

a) Ilustrasi

Ilustrasi menurut Made Westra (Janottama & Putraka, 2017), merupakan gambar yang menyertai naskah, artikel atau media komunikasi lainnya, sebagai penyemarak halaman pada buku-buku sehingga mampu menjelaskan dengan gambar apabila belum bisa dengan kata-kata. Ilustrasi memiliki tiga jenis yaitu ilustrasi gambar tangan (*hand drawing*), ilustrasi fotografi, dan gabungan dari gambar tangan (*hand drawing*) dan fotografi.

b) Teks

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teks merupakan naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang atau bahan tertulis untuk memberikan pelajaran, berpidato dan lain sebagainya.

c) Tipografi

Tipografi merupakan reprints visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif (Danton Sihombing 2015:164). Tipografi berasal dari kata Yunani tupos (yang diguratkan) dan graphoo (tulisan). Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain dalam komunikasi. Terdapat dua hal yang harus diperhatikan dalam tipografi yaitu bentuk huruf (*legible*) dan keterbacaan huruf (*readable*).

d) Warna

Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*). Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain di sekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi (Wibowo, 2015:131).

e) Ukuran

Ukuran merujuk pada besarnya media yang akan dipakai. Ukuran kertas yang umum digunakan adalah standarisasi dari Amerika Serikat. Ukuran kertas dimulai dari A0 hingga A10 dimana A0 memiliki ukuran (1189x841 mm) dan pada setiap jenjang merupakan setengah dari ukuran sebelumnya.

f) Teknik Cetak

Dalam pembuatan artikel ini, penulis menggunakan teknik cetak digital. Teknik cetak digital menggunakan prinsip elektromagnetik yang merekatkan serbuk warna pada media cetak dengan bantuan aliran listrik statis. Keunggulan dari teknik ini adalah mudah dilakukan dan biayanya yang relatif lebih murah namun hasil cetak tidak sekuat teknik cetak lainnya serta warna

yang mudah luntur.

g) Layout

Layout adalah penataan atau penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten atau pesan yang dibawanya (Rustan, 2020). Prinsip dasar dalam *layout*, yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan dalam konten.

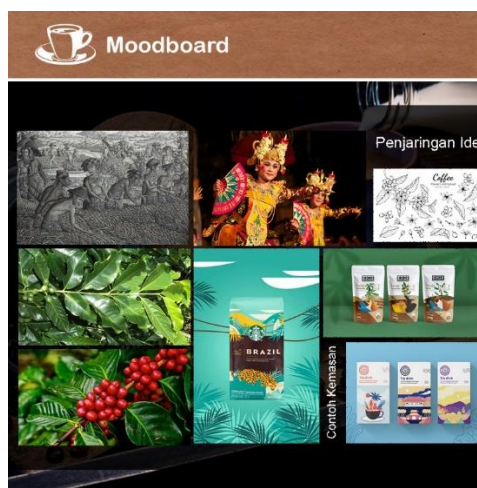
Diseminasi

Diseminasi merupakan tindak inivasi yang disusun dan disebarakan berdasarkan perencanaan yang matang dengan melalui diskusi atau forum yang telah disiapkan, sehingga terdapat kesepakatan untuk melaksanakan inovasi (Halid, 2006). Diseminasi dalam kaitannya dengan proyek yang penulis angkat akan dilakukan secara *digital* melalui pameran yang akan diunggah di *Instagram*.

PROSES PERANCANGAN

a). Konsep Kreatif

Tujuan dari pemuatan ilustrasi sendiri untuk menjadi sebuah komponen dalam mempromosikan hotel Radha Phala ke khalayak ramai. Penulis yang terlibat dalam proyek di studio Dados Desain membuat moodboard untuk perancangan ilustrasi untuk desain promosi tersebut. Adapun moodboard dan konsep dari perancangan yaitu sebagai berikut.



Gambar 1 *Moodboard* Desain Ilustrasi Kemasan Kopi Nini

Berdasarkan moodboard diatas, terdapat beberapa poin yang digunakan sebagai konsep perancangan. Dimana konsep style ilustrasi sendiri berasal dari ilustrasi sketsa terlebih dahulu. Dengan

menggunakan beberapa foto sebagai acuan desain. Hal ini dapat mempercepat dalam pencarian dan perancangan desain.

b). Final Desain

- Desain 1 ukuran 10 cm x 15 cm (80 gr)



Gambar 2 Final Desain Ilustrasi Kemasan Kopi Nini.

- Desain 2 ukuran 14 cm x 20 cm (200 gr)



Gambar 3 Final Desain Ilustrasi Kemasan Kopi Nini.

- Desain 3 ukuran 16 cm x 25 cm (400 gr)



Gambar 4 Final Desain Ilustrasi Kemasan Kopi Nini.

Terdapat deskripsi desain berdasarkan unsur visual diantaranya sebagai berikut:

➤ Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan memiliki konsep pewayangan Bali, khususnya wayang Kamasan. Hal ini dikarenakan wayang kamasan merupakan salah satu budaya dan bentuk pewayangan khas Kali. Memiliki tema tentang kehidupan masyarakat yang lebih merujuk kepada orang Indonesia khususnya orang Bali yang cenderung menyukai minuman kopi. Disamping itu, ilustrasi kemasan juga lebih menonjolkan alam yang dimaksud merujuk kepada alam kintamani dengan ciri khas Gunung Batur. Bentuk visualisasi desain yang bergaya dekoratif mencerminkan isdustri dan kebudayaan.

➤ Warna

Warna yang digunakan memakai warna merah, warna emas, dan warna hitam. Warna tersebut adalah permintaan dari klien sendiri agar sama dengan warna logo Kopi Nini, sekaligus warna tersebut agar menjadi color branding Kopi Nini. Namun jika dilihat dari karakteristik warna, tidak warna tersebut memiliki karakteristi yang kuat masing-masing. Warna merah memiliki karakter yang kuat, bertenaga, kehangatan, dan cinta. Warna emas memiliki karakter kemewahan, keagungan, kekuatan, menenangkan. Dan warna hitam memiliki karakter kemewahan, keanggunan, elegan, dan kekuatan.

➤ Teks

Teks yang digunakan dalam perancangan ini adalah headline atau judul nama produk yang dijual berisikan “KOPI ABIKA KINTAMANI” di bagian depan. Sedangkan bodycopy atau isi yang menjelaskan produk lebih mendetail pada bagian blakang kemasan.

➤ Tipografi

Tipografi yang digunakan pada perancangan ini ada dua jenis huruf yaitu; Serif dan Sans-Serif. Penggunaan huruf ini tidak hanya melihat dari unsur estetikanya saja, namun kesesuaian terhadap desain ilustrasi yang telah dirancang. Disamping

itu, huruf Serif dan San-Serif memiliki readability atau keterbacaan yang cukup tinggi serta mudah dipahami. Ditambahkan jenis font-nya.

➤ Ukuran

Ukuran dan bahan yang digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan dari perusahaan Kopi Nini, dimana ada tiga ukuran yang digunakan yaitu:

Desain 1 (10 cm x 15 cm untuk kemasan 80 gr)

Desain 2 (14 cm x 20 cm untuk kemasan 200 gr)

Desain 3 (16 cm x 25 cm untuk kemasan 400 gr)

Sedangkan bahan yang digunakan adalah plastic fleksibel nylon. Ini dikarenakan kemasan berbentuk stand up *pouch*.

➤ Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah cetak digital. Hal ini bertujuan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan desain, disamping itu mempercepat proses produksi dari kemasan. Finising yang dipakai dalam desain ini yaitu finising pres dan laminasi dof.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan dari rumusan masalah dan perancangan ilustrasi kemasan Kopi Nini Bali Kintamani yang telah dijalani dalam MBKM Program Magang antara lain:

- 1) Terkait Manajemen, pihak mitra Dados Desain menerapkan menerapkan manajemen yang tersusun dan terencana dimana terdapat komponen penting dalam menjalankan manajemen perusahaan, seperti manusia, uang, alat, bahan, metode, sistem kerja, dan pasar.
- 2) Mengenai riset dasar di Dados Desain adalah bagaimana pada proses pembuatan desain, diperlukan informasi mengenai informasi apa saja yang dibutuhkan seperti target audiens, pasar, pengaplikasian dan lain sebagainya. Dimana hal tersebut diperlukan riset terlebih dahulu agar pembuatan desain sesuai dengan tujuan dan dapat mengkomunikasikan dengan baik
- 3) Mengenai perancangan media agar dapat diterima terkait dengan ilustrasi kemasan Kopi

Nini Bali Kintamani. Kopi Nini memiliki latar belakang ingin mengembangkan produknya untuk pasar lokal dan wisatawan domestik dengan membuat kopi bubuk kemasan ekonomis. Produk Kopi Nini dibuat dengan dua jenis kopi yang dicampur yaitu kopi Robusta dan Arabika. Dua jenis kopi ini memiliki citarasa karakter yang berbeda, sehingga perpaduannya menghasilkan citarasa khas Kopi Nini. Kopi Nini juga merupakan produk kopi murni tanpa campuran jagung, tidak dicampur gula, susu, dan kopi bubuk lainnya sehingga kopi asli dari pegunungan Kintamani.

- 4) Setelah mengetahui latar belakang dari Kopi Nini, penulis berusaha merancang ilustrasi kemasan yang sejalan dengan latar belakang dari Kopi Nini dan menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual. Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami. Disamping itu, ilustrasi pada kemasan memiliki fungsi agar kemasan terlihat lebih menarik dan dapat memikat calon konsumen. Tak hanya itu, ilustrasi kemasan dapat memberikan suatu ciri khas kepada produk yang akan dijual.
- 5) Perancang ilustrasi tentunya berdasarkan konsep dan tema yang telah ditetapkan dan perancangan ilustrasi kemasan menggunakan gaya dekoratif. Yang dimana gaya visualisasi dekoratif memiliki ciri-ciri industri dan kebudayaan. Visualisasi tersebut berupa 2 (dua) alternatif desain yang sesuai dengan unsur visual pada sintesa dan kriteria desain sehingga dapat ditetapkan perancangan ilustrasi untuk media promosi hotel Radha Pahala dapat menjawab permasalahan dan menjadi solusi.
- 6) Hasil diseminasi magang/praktik kerja yang terlaksana di studio Dados Desain memperoleh pengetahuan yakni pengembangan karakter, penggambaran yang tidak memiliki pakem-pakem tertentu yang dikemas sesimpel mungkin mungkin mamun tidak memudarkan makna dari objek tersebut. Tak hanya itu, penulis juga memperoleh bagaimana suatu sistem manajemen yang terdapat pada studio Dados Desain. Keterkaitan dalam alih ketrampilan adalah pemahaman brief. Pemahaman brief diperlukan untuk keselarasan dalam pembuatan desain dengan kebutuhan klien. Dalam kaitannya dengan alih teknologi adalah penggunaan software. Yang dimana penggunaan software adalah Adobe Illustrator dan Affinity Designer sebagai software yang dipakai untuk mendesain proyek ini. Hal ini karena Adobe Illustrator dan

Affinity Designer merupakan software berbasis vector dan pixel, maka pembuatan media menjadai jauh lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd hul, Yusuf. 2021. “*Fungsi Manajemen Menurut Para Ahli Dan Penjelasan*”, <https://penerbitbukudeepublish.com/materi/pengertian-dan-fungsi-manajemen/>, diakses pada 10 Januari 2022.
- Assauri, Sofjan. 2012. *Strategic Marketing Sustaining Lifetime Customer Value*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Budiwirman. 2012. *Seni, Seni Grafis dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Padang: UNP Press Padang.
- Fauzani, SM., dkk. 2019. *TINJAUAN PERSONAL SELLING PADA PT BANK NEGARA INDONESIA JPK DI BANDUNG TAHUN 2019*, Vol. 5(2), 901.
- Hamidah, Fitri. 2013. *Perencanaan Iklan Media Lini Bawah dalam Meningkatkan Penjualan*. [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Imron, I. 2019. *Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang*, Vol. 5(1), 20-21.
- Jannotama, Putraka. 2017. *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali*. Segara Widya. 30.
- Miharjo, Gatot. 2020. “*PENERAPAN METODE LABA KOTOR UNTUK MENYUSUN LAPORAN KINERJA PADA PEDAGANG MIKRO DI KECAMATAN MENTENG*”. [Skripsi]. Jakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonmi.
- M, Monica. 2011. *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*. Jurnal Binus. Humaniora Vol 2: 1084-1096.
- Mutya, dkk. 2018. *PERAN PEMBERDAYAAN DAN KESEJAHTERAAN KELUARGA (PKK) DALAM UPAYA PENERAPAN GIZI SEIMBANG PADA BALITA DI POS PELAYANAN TERPADU (POSYANDU) SEDERHANA DIKELURAHAN PEMBATAAN KECAMATAN MURUNG PUDAK KABUPATEN TABALONG*, Vol. 1(2), 460-462.
- Nandy. 2021. “*Manajemen : Pengertian Menurut Para Ahli, Fungsi, Tujuan, & Prinsip*”, <https://www.gramedia.com/best-seller/manajemen/>, diakses pada 20 Januari 2022.
- Nugraheni, Mutiara. 2018. *Kemasan Pangan*. Yogyakarta: Plantaxia.
- Prawiro, W. 2020. *Pengertian Kemasan: Fungsi, Manfaat, Tujuan, dan Jenis-Jenis Kemasan*.
- Rustan, Surlianto. 2009. *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santoyo, Ebdi Sadjiman. 2006. *METODE PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PERIKLANAN*. Yogyakarta: DIMENSI PRESS.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suprianto, Puji Sugeng. 2018. “*PROMOSI FESTIVAL BUDAYA NYANGKU PANJALU*”. [Skripsi]. Bandung: Universitas Pasundan