

**PELATIHAN DESAIN KEMASAN JENIS BOKS PRODUK CAKRAM
PADAT BAGI LULUSAN SMA DAN SEDERAJAT
DI KABUPATEN TANGERANG**

**DESIGN PACKAGING BOX PRODUCT COMPACT DISC TYPE
TRAINING FOR HIGH SCHOOL GRADUATE AND EQUIVALENT
IN TANGERANG**

Ali Ramadhan, Djoko Soemarsono

Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

Jalan Meruya Selatan No. 1, Kembangan, Jakarta Barat 11650

ardesign26@gmail.com

ABSTRACT

Packaging is known as product protection and can provide an identity to the product. Box packaging has been known as one of the packaging types that is able to provide security to the product. Currently, compact discs are products that still require packaging that can help in providing an identity. Through training that can provide knowledge and expertise in packaging box design, it is hoped that the community, especially high school graduates and their equivalents, may have new experience and understanding with respect to packaging design process that can be utilized for industrial purposes, especially those related with packaging design. Packaging design for compact discs can help provide an identity which distinguishes one compact disc product from another in the market.

Keywords: box, compact disc, packaging design, product

ABSTRAK

Kemasan dikenal sebagai pengaman dan dapat memberikan identitas terhadap produk yang dikemasnya. Kemasan dengan jenis boks sudah dikenal sebagai salah satu kemasan yang mampu memberikan keamanan terhadap produk yang dikemasnya. Saat ini produk cakram padat merupakan salah satu produk yang masih membutuhkan kemasan yang dapat membantu pemberian identitas. Dengan pelatihan yang dapat memberikan pengetahuan serta keahlian dalam desain kemasan boks, diharapkan dapat menambah pengalaman kepada masyarakat, khususnya lulusan SMA dan sederajat agar mengetahui proses desain kemasan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan di bidang industri, khususnya desain kemasan. Kemasan untuk produk cakram padat dapat membantu memberikan suatu identitas yang dapat membedakan produk cakram padat yang beredar saat ini.

Kata kunci: boks, cakram padat, desain kemasan, produk

PENDAHULUAN

Kemasan dikenal sebagai wadah dari suatu benda atau produk. Dengan adanya kemasan, benda atau produk akan lebih aman karena kemasan dapat membuat produk mudah disimpan. Salah satu faktor yang harus ada pada suatu kemasan adalah “faktor keamanan karena kemasan harus melindungi produk terhadap berbagai kemungkinan yang dapat menjadi penyebab timbulnya kerusakan barang” (Cenadi, 2000) sehingga diperlukan bahan atau material yang disesuaikan dengan kondisi yang akan dihadapi oleh produk tersebut.

Salah satu jenis kemasan yang mampu melindungi produk adalah kemasan berjenis boks. Kemasan jenis ini dikenal dengan kemasan kaku yang berbahan dasar karton. Kelebihan

kemasan karton boks dibuat dalam bentuk kotak lipat sederhana dan ketebalan karton yang dapat disesuaikan dengan berat isi produk sekaligus dapat menjadi daya tarik tersendiri. Jika berbicara mengenai daya tarik, kemasan juga harus memiliki “faktor identitas” yang dimaksudkan bahwa secara keseluruhan kemasan harus berbeda dengan kemasan lain, memiliki identitas produk agar mudah dikenali dan dibedakan dengan produk lain (Mudra, 2010).

Pada saat ini tidak sedikit produk yang memiliki identitas sendiri, termasuk produk cakram padat. Produk cakram padat memiliki perkembangannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari hadirnya *compact disc*, VCD, dan DVD. Dengan adanya produk cakram tersebut, persaingan juga dapat terjadi, seperti penyalahgunaan produk tersebut (Kemp, 1980). Salah satu kelemahan dari produk cakram padat adalah mudah patah dan sulit dibedakan antara produk yang asli dan yang bajakan jika dilihat secara kasat mata. Sebagai faktor identitas, produk cakram padat tersebut dapat dikemas dengan baik sebagai salah satu cara untuk menampilkan identitasnya sebagai pembeda dari produk cakram padat yang ada. Untuk itu perlu ada kemasan yang dapat membantu untuk memberikan keamanan serta daya tarik tersendiri. Dengan adanya kemasan yang mampu memberikan kedua faktor tersebut, secara tidak langsung akan dapat dibedakan antara produk yang sejenis dan yang telah disalahgunakan (bajakan).

Kemasan disebut juga “*silent sales*” karena secara tidak langsung kemasan mewakili kehadiran pelayan dalam menunjukkan kualitas suatu produk. Oleh karena itu, kemasan harus dapat memberikan pesan melalui komunikasi yang informatif seperti adanya komunikasi yang terjadi antara penjual dan konsumen (Wirya, 1999). Teknologi yang berkembang saat ini menjadikan kemasan beralih fungsi dari “kemasan melindungi apa yang dijual” menjadi “kemasan menjual apa yang dilindungi (Kartajaya, 1996). Berdasarkan hal tersebut, kemasan tidak hanya menjadi pelindung dari suatu produk, tetapi juga dapat menjual produk yang dikemasnya.

Pada saat ini, tidak sedikit produk cakram padat yang beredar sulit dibedakan keasliannya. Oleh karena itu, dengan adanya desain kemasan diharapkan dapat memberikan pembeda di antara produk cakram padat yang beredar karena desain kemasan dapat mencegah pertukaran oleh produk pesaing dan dapat menjadi pembeda produk (Cenadi, 2000).

Dari adanya berbagai pernyataan tersebut, perlu untuk diberikan tambahan kemampuan praktik kepada lulusan SMA atau sederajat serta masyarakat yang sedang mencari kerja untuk dapat menambah pengetahuan dan kemampuan (Slameto, 2003) praktik dalam hal mendesain kemasan. Hal ini didasari oleh adanya pemanfaatan waktu kosong (libur). Untuk memanfaatkan waktu liburan tersebut, harus dilakukan cara memberikan program pelatihan yang bernilai positif bagi para lulusan SMA dan sederajat serta masyarakat yang ingin menambah wawasan untuk modal mencari pekerjaan.

Dalam pelatihan desain kemasan, penggunaan teknologi juga akan diterapkan sebagai salah satu cara untuk menambah pengetahuan peserta. Hal ini disebabkan dalam penerapannya saat ini penggunaan teknologi tidak dapat lepas dari proses desain kemasan.

Untuk mendapatkan alternatif pemecahan masalah di atas, penulis mengadakan pelatihan desain kemasan boks cakram padat kepada lulusan SMA dan sederajat. Peserta diharapkan memiliki bekal pengetahuan dan penguasaan proses desain kemasan dalam bentuk praktik dan penguasaan perangkat lunak yang digunakan dalam proses desain kemasan. Karena saat ini tidak sedikit lulusan SMA yang ingin mendapatkan pekerjaan, tetapi kurang memiliki keterampilan khusus serta memiliki banyak waktu luang sehingga perlu diadakan kegiatan yang dapat menunjang kebutuhan tersebut.

Tujuan umum pelatihan desain kemasan jenis boks produk cakram padat ini adalah untuk menambah pengetahuan praktik dasar sebagai salah satu cara menambah pengetahuan bagi lulusan SMA dan sederajat mengenai keilmuan desain. Tujuan khusus diadakannya pelatihan ini adalah untuk

1. memberikan wawasan dan pengetahuan tentang manfaat penggunaan kemasan serta

- keterampilan teknis dan desain kemasan produk, khususnya kemasan jenis boks;
2. memberikan pengetahuan mengenai peningkatan mutu yang terjadi melalui desain kemasan;
 3. memberikan pengetahuan praktik kepada lulusan SMA dan sederajat serta masyarakat dalam mengembangkan keahlian yang dimiliki untuk dapat mengetahui proses desain kemasan;
 4. memperkenalkan cara pengemasan produk cakram padat yang dapat memberikan pembeda dari keaslian suatu produk.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. memberikan keterampilan praktik dalam mendesain kemasan;
2. menambah pengetahuan masyarakat, khususnya lulusan SMA dan sederajat dan masyarakat yang sedang mencari pekerjaan;
3. menambah aktivitas bagi lulusan SMA dan sederajat serta masyarakat pencari kerja dalam mengisi waktu luang;
4. memberikan pengenalan kepada peserta mengenai proses pengemasan suatu produk khususnya kemasan boks.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode sebagai berikut. Pertama adalah metode presentasi. Metode presentasi digunakan untuk menjelaskan berbagai macam teori yang berlaku dalam kemasan dan desain kemasan yang akan dilakukan di setiap pertemuan. Metode ini digunakan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta tentang tata cara dan bentuk informasi yang terdapat di seputar kemasan.

Kedua adalah metode tutorial. Setelah pelaksanaan metode presentasi, penulis melakukan uji “perintah” yang akan dilakukan pada perangkat lunak komputer serta menunjukkan maksud dari proses tersebut. Ketiga adalah metode penggunaan modul. Penggunaan modul dalam pelatihan ini dimaksudkan sebagai bahan acuan peserta dalam mempelajari desain kemasan secara teoretis. Selain itu, modul yang digunakan merupakan hasil dari rangkuman penulisan yang dianggap perlu oleh instruktur. Keempat adalah metode praktik. Metode praktik dilakukan agar peserta pelatihan dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dari penggunaan metode presentasi dan tutorial. Dalam penerapannya, praktik dalam program ini dibagi menjadi dua metode.

a) Praktik penggunaan program komputer

Praktik penggunaan perangkat lunak komputer dimaksudkan agar peserta mendapatkan pengetahuan proses desain kemasan dengan menggunakan media teknologi yang dapat membantu untuk memudahkan pekerjaan pada saat mendesain kemasan.

b) Praktik melipat kemasan

Praktik melipat kemasan dimaksudkan untuk menjadi tolok ukur dari suatu desain kemasan apakah desain tersebut dapat diaplikasikan atau tidak (Triyono, 2002). Selain itu, praktik tersebut juga dimaksudkan untuk memberikan wawasan lain kepada peserta yang tidak dapat maksimal menggunakan perangkat lunak agar dapat maksimal dalam membentuk suatu kemasan.

Dalam pelaksanaan pelatihan ini terdapat beberapa kriteria yang akan menjadi tolok ukur pencapaian kegiatan.

1. Peserta memiliki perangkat komputer dalam bentuk *personal computer* atau *laptop* yang berfungsi. Hal ini dimaksudkan agar peserta dapat melakukan latihan di tempat lain.
2. Peserta mampu mengoperasikan komputer.

Indikator pencapaian dari pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi dua bagian, yaitu pencapaian instruktur dan pencapaian peserta. Pencapaian instruktur dapat diketahui berdasarkan dua hal, yaitu (1) instruktur mampu memberikan penjelasan yang dapat membantu peserta dalam berpraktik dan (2) instruktur mampu memberikan bantuan kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam berpraktik.

Indikator pencapaian peserta adalah sebagai berikut.

1. Peserta dapat mengetahui proses pembuatan desain kemasan dari awal hingga akhir.
2. Peserta mampu mempraktikkan sendiri penggunaan perangkat lunak yang digunakan pada penerapannya dalam mendesain kemasan.

Indikator keberhasilan program pelatihan ini sebagai berikut.

- a) Peserta mampu mengerjakan tugas praktik yang dilangsungkan di tempat pelaksanaan.
- b) Peserta mampu mengerjakan materi yang telah diberikan dan dijadwalkan dengan ketentuan proses yang dibatasi.
- c) Peserta mampu mengaplikasikan setiap teknik yang diajarkan ke dalam bentuk praktik.

Keberhasilan peserta mengerjakan tugas pada tahap akhir telah ditentukan oleh instruktur, yaitu dengan ketentuan ketepatan, kecepatan, dan kerapian dalam penyelesaiannya.

Dalam pelaksanaannya, pelatihan ini dilakukan di Lembaga Pelatihan dan Kursus (LPK Masa Depan) yang bertempat di Jalan Gatot Subroto No. 09, Cimone Kota Tangerang – Banten dengan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh lembaga tersebut. Berikut jadwal pelaksanaan kegiatan.

Tabel 1
Format waktu pelaksanaan

Hari	Pukul	Materi
1	09.00 – 12.00 WIB	1. Pengantar dan peraturan umum tentang kemasan. 2. Pengetahuan dasar kemasan. 3. Penjelasan referensi kemasan yang akan dibuat 4. Pengetahuan perangkat lunak yang dipakai. 5. Pengenalan dan praktik dasar perangkat lunak yang dipakai.
2	10.00 – 13.00 WIB	1. Praktik desain kemasan 2. Penetapan ukuran kemasan 3. Pembuatan pola kemasan
3	09.00 – 12.00 WIB	1. Praktik desain kemasan 2. Pembuatan pola kemasan menggunakan perangkat lunak 3. Revisi pola kemasan 4. <i>Layout</i> kemasan menggunakan perangkat lunak
4	10.00 – 13.00 WIB	1. Praktik desain kemasan 2. Cetak pola dan <i>layout</i> kemasan dalam format hitam putih.
5	09.00 – 12.00 WIB	1. Praktik desain kemasan 2. Praktik melipat hasil cetak kemasan hitam putih
6	10.00 – 13.00 WIB	1. Praktik desain kemasan 2. Reviu hasil cetak 3. Pencarian referensi gambar yang akan ditampilkan

		pada kemasan menggunakan internet 4. Penampilan gambar referensi pada desain kemasan menggunakan perangkat lunak
7	09.00 – 12.00 WIB	1. Praktik desain kemasan 2. Perbaikan hasil tampilan gambar menggunakan perangkat lunak 3. Reviu secara menyeluruh proses dari praktik desain kemasan
8	10.00 – 13.00 WIB	1. Praktik desain kemasan 2. Cetak hasil akhir desain kemasan 3. Praktik melipat hasil akhir cetak kemasan

Program pelatihan ini dilaksanakan pada bulan Februari 2015 dan dibagi menjadi delapan kali pertemuan pada hari Selasa dan Kamis. Kemudian, terdapat hari libur pada Kamis, 19 Februari 2015 sehingga pelaksanaan diganti dengan hari yang telah ditetapkan. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari pukul 09.00–12.00 WIB pada hari Selasa dan 10.00–13.00 WIB pada hari Kamis. Pada setiap pertemuan diadakan kegiatan praktik yang diawali dengan penjelasan teori seputar desain kemasan.

Kelompok sasaran kegiatan ini adalah lulusan SMA atau sederajat yang memiliki minat untuk mempelajari desain kemasan dan berada di kawasan Kabupaten Tangerang dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Demografi

- Usia : 18 - 30 tahun
- Jenis kelamin : Pria dan wanita
- Pekerjaan : Tidak dibatasi dengan jenis pekerjaan
Masyarakat yang sedang mencari pekerjaan
- Pendidikan : Minimal telah menyelesaikan pendidikan SMA atau yang sederajat
- Agama : Semua agama

2. Geografi

Masyarakat di daerah Kabupaten Tangerang yang telah lulus SMA atau sederajat yang sedang mengisi waktu liburan, juga masyarakat yang sedang mencari pekerjaan.

3. Behavioral

Masyarakat yang telah lulus SMA dan sederajat yang memiliki waktu senggang atau masyarakat yang sedang mencari pekerjaan dan tertarik dengan pelatihan desain kemasan, khususnya kemasan boks.

4. Psychographic

Social Class: Kalangan menengah yang memiliki dan mengetahui cara penggunaan komputer.

Life style : Masyarakat yang tertarik pada desain kemasan.

Personality : Masyarakat yang tertarik pada pengetahuan praktik desain kemasan.

Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini dibagi dalam lima tahap berikut.

Tahap pertama

Registrasi peserta dilakukan oleh pihak LPK Masa Depan kepada para calon peserta

yang dimulai pada tanggal 01 Oktober sampai dengan 20 Desember 2014. Selain itu, tahap registrasi juga menggunakan registrasi ulang, yaitu pada tanggal 5 Januari sampai dengan 17 Januari 2015 untuk memberikan hasil akhir dari jumlah peserta yang akan mengikuti program pelatihan ini.

Tahap kedua

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan oleh peserta dan instruktur pelatihan. Pelaksanaan pelatihan ini dijadwalkan oleh pihak LPK Masa Depan dengan kerja sama oleh instruktur untuk menentukan waktu pelaksanaan.



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan

Tahap ketiga

Presensi peserta di setiap pertemuan yang dilakukan untuk dapat mengetahui keaktifan peserta yang secara tidak langsung akan memberikan pengaruh pada hasil yang didapat. Selain itu, presensi juga menggunakan sistem ujian untuk dapat mengetahui jumlah siswa yang mengikuti ujian dan secara langsung tercatat pada sertifikat yang akan dikeluarkan oleh LPK Masa Depan.

Tahap keempat

Pelaksanaan ujian dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam memecahkan permasalahan dan menjawab persoalan yang ditemukan saat pelatihan.

Tahap kelima

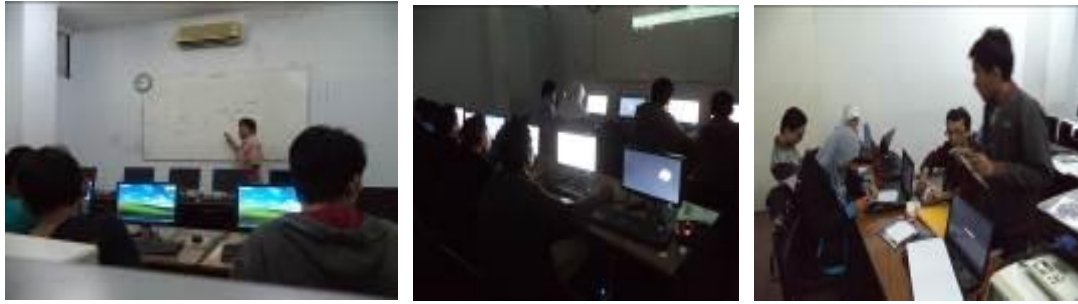
Pemberian sertifikat oleh pihak LPK Masa Depan sebagai bentuk hasil penilaian dan tanggung jawab dari pihak LPK Masa Depan kepada pihak luar yang akan menggunakan jasa peserta.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan merupakan tahap kedua dari kegiatan pelatihan yang dilakukan. Kegiatan dibagi dalam dua tahap.

Tahap pertama

Pelaksanaan pelatihan berupa penjelasan materi dan praktik. Dalam penerapannya, pelaksanaan ini dilakukan selama delapan pertemuan. Praktik yang dilakukan dalam pelatihan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu praktik penggunaan perangkat lunak komputer dan praktik melipat kemasan.



Gambar 2. Tahapan pelatihan

Tahap kedua

Pelaksanaan ujian yang dilaksanakan berbentuk proses *finishing* dalam desain kemasan. Tolok ukur keberhasilan ujian ini adalah ketepatan, kecepatan, dan kerapian dalam mengerjakan. Selain itu, keberhasilan juga dinilai dari ketepatan dalam menempatkan (mengisi) produk cakram padat pada kemasan yang telah dibuat.



Gambar 3. Tolok ukur keberhasilan

Materi Kegiatan

Modul yang digunakan dalam pelatihan ini dibuat berdasarkan rangkuman dari berbagai referensi yang berkaitan dengan pelatihan desain kemasan yang sudah pernah dilakukan oleh orang lain sebelumnya. Materi praktik yang diberikan disesuaikan dengan bahan yang telah ada dan penyesuaian dengan jumlah pertemuan dari pelaksanaan pelatihan. Dalam materi tersebut disertakan praktik menggunakan perangkat lunak komputer yang berkaitan dengan desain kemasan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dibagi dalam delapan pertemuan yang dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2

Materi pertemuan 1

Pertemuan 1	Hari: Selasa. Tanggal: 3 Februari 2015. Pukul : 09.00 – 12.00
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar dan peraturan umum tentang kemasan. 2. Pengetahuan dasar kemasan. 3. Penjelasan referensi kemasan yang akan dibuat. 4. Pengetahuan perangkat lunak yang dipakai. 5. Pengenalan dan praktik dasar perangkat lunak yang dipakai.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan pengetahuan kepada peserta mengenai unsur yang ada pada desain kemasan. 2. Memberikan pengetahuan keterkaitan teknologi dengan unsur

desain kemasan.

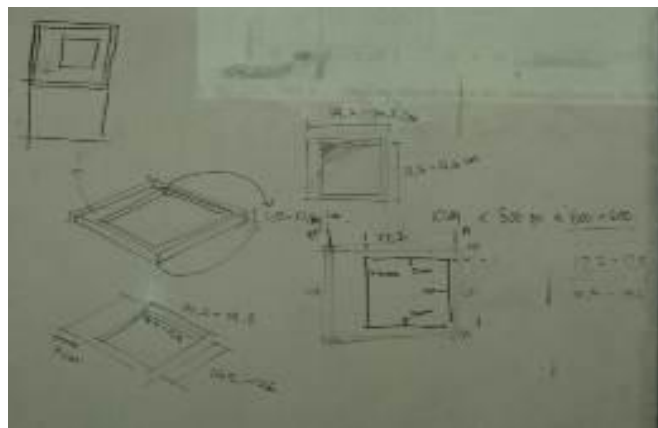
3. Memberikan pengenalan praktik dasar dalam desain kemasan yang dikaitkan dengan teknologi yang digunakan (perangkat lunak komputer).

Dalam pelaksanaan hari pertama, penulis menjelaskan materi pelatihan mengenai pengetahuan dasar dalam desain kemasan dan pengenalan dasar dalam penggunaan perangkat lunak yang digunakan dalam desain kemasan. Selain itu, instruktur membekali peserta dengan unsur yang akan digunakan dalam program latihan, seperti ukuran yang akan menjadi acuan dalam program pelatihan.



Gambar 4. Penjelasan oleh instruktur

Penjelasan mengenai desain kemasan yang dilakukan instruktur berguna untuk memberikan pengetahuan secara teoretis agar peserta dapat mengetahui informasi yang ada mengenai desain kemasan dan perkembangannya saat ini. Selain itu, informasi mengenai perangkat lunak yang dapat digunakan pada proses desain kemasan yang dibahas dalam pertemuan pertama disertakan dengan penggunaannya secara praktik.



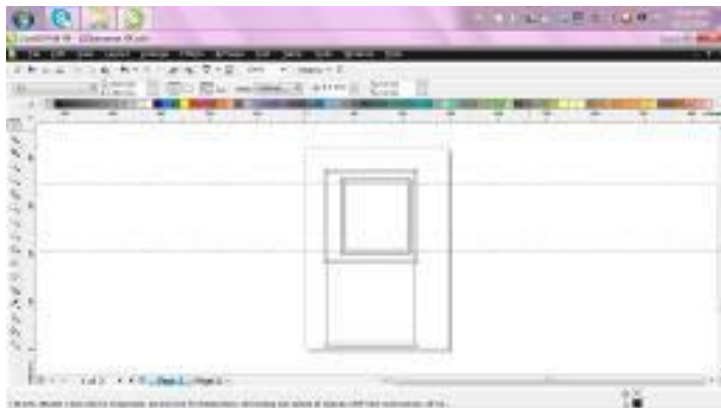
Gambar 5. Pembekalan materi praktik

Selain penjelasan dan praktik yang dilakukan, pembekalan dilakukan oleh instruktur dalam bentuk ukuran yang akan digunakan dalam program pelatihan. Fungsi pembekalan ukuran dimaksudkan agar dalam praktiknya peserta memiliki hasil yang sama dengan peserta lainnya.

Tabel 3**Materi pertemuan 2**

Pertemuan 2	Hari: Kamis. Tanggal: 5 Februari 2015. Pukul : 10.00 – 13.00
Materi	1. Desain kemasan 2. Penetapan ukuran kemasan 3. Pembuatan pola kemasan
Tujuan	1. Memberikan pengetahuan praktik dalam mendesain kemasan.

Dalam pelaksanaan hari kedua, materi yang dijelaskan adalah materi meneruskan membuat pola kemasan yang disertakan dengan ukuran yang sudah ditentukan. Pembuatan pola kemasan mengacu pada hasil sketsa yang telah ditentukan pada pertemuan pertama.

**Gambar 6. Pembuatan pola dan garis acuan kemasan**

Praktik pembuatan pola diawali dengan penggunaan perangkat lunak komputer dengan penentuan garis yang menjadi acuan pada bidang kerja. Bidang kerja yang digunakan sudah ada pada perangkat lunak tersebut. Setelah penentuan garis acuan, dilanjutkan dengan membuat garis.

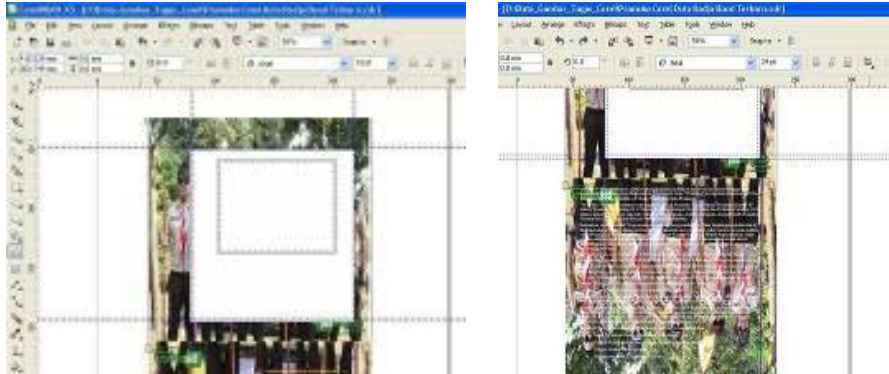
Dalam praktik pembuatan garis, digunakan perangkat lunak komputer. Pengajaran dalam bentuk metode tutorial dilakukan untuk membantu peserta dalam mengoperasikan perangkat lunak tersebut. Selain itu, peserta wajib mengulang penggunaan perintah tersebut sebagai dasar dalam menambah pengetahuannya.

Tabel 4**Materi pertemuan 3**

Pertemuan 3	Hari: Selasa. Tanggal: 10 Februari 2015. Pukul : 09.00 – 12.00
Materi	1. Desain kemasan 2. Pembuatan pola kemasan dengan menggunakan perangkat lunak 3. Revisi pola kemasan 4. <i>Layout</i> kemasan dengan menggunakan perangkat lunak
Tujuan	1. Memberikan pengetahuan mengenai kesalahan yang sering terjadi dalam proses desain kemasan. 2. Memberikan pengetahuan mengenai prinsip tata letak yang terdapat pada desain kemasan.

Dalam pelaksanaan hari ketiga, materi yang diberikan masih seputar membuat pola kemasan dan revisi pengerjaan. Hal ini karena dalam pelaksanaannya masih terdapat kesalahan khususnya ukuran pada desain dari pola kemasan. Selain itu, praktik dilakukan juga dalam bentuk penentuan *layout* yang akan menjadi acuan dalam penempatan elemen desain kemasan.

Proses pengerjaan *layout* desain kemasan kembali menggunakan perangkat lunak komputer. Namun, ditambahkan dengan beberapa gambar yang akan menjadi acuan. Penambahan gambar pada desain kemasan dimaksudkan agar peserta mengetahui salah satu unsur yang ada pada desain kemasan, yaitu gambar. Maksud penempatan gambar dapat menjadi salah satu faktor yang menguatkan identitas produk yang akan dikemas.



Gambar 7. Proses *layout* dan penempatan teks kemasan

Selain penempatan gambar pada desain kemasan, praktik menempatkan teks juga menjadi bagian dari desain kemasan. Penempatan teks dimaksudkan untuk memberikan informasi pada kemasan mengenai produk yang dikemas. Teks yang digunakan dicari dari beberapa artikel mengenai produk yang kemudian dirangkum lalu kembali ditulis oleh peserta pelatihan.

Tabel 5

Materi pertemuan 4

Pertemuan 4 Hari: Kamis. Tanggal: 12 Februari 2015. Pukul:10.00–13.00	
Materi	1. Desain kemasan. 2. Pencetakan pola dan <i>layout</i> kemasan dalam format hitam putih.
Tujuan	1. Mengetahui tahap mencetak dan melipat kemasan dalam proses desain kemasan.

Materi yang dipraktikkan dalam pertemuan keempat adalah cetak pola kemasan dalam format hitam putih. Cetak pola desain kemasan dimaksudkan agar peserta mengetahui beberapa kesalahan yang akan terjadi pada saat cetak kemasan. Jika mencetak hasil hitam putih, biaya produksi dapat ditekan apabila suatu saat terjadi kesalahan.

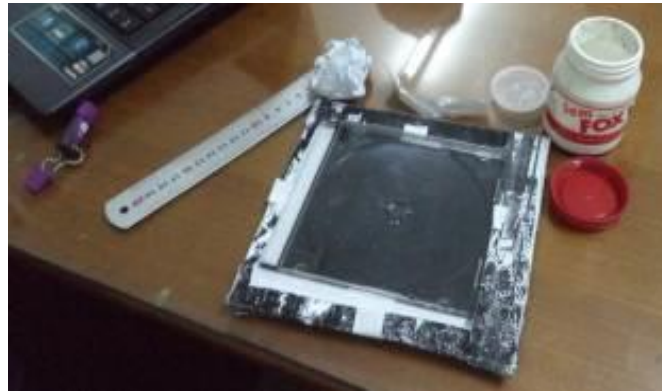


Gambar 8. Hasil cetak dan praktik melipat *mockup* kemasan

Hasil cetak hitam pola desain kemasan tidak hanya menekankan proses cetak, tetapi

hasil cetak juga akan langsung dipraktikkan ke dalam proses melipat menjadi hasil jadi sementara (*mockup*) dari desain kemasan.

Dalam pelaksanaannya, praktik melipat kemasan dibantu oleh penulis agar peserta dapat membedakan bagian yang harus dilipat, digunting, dan direkatkan. Pada tahap melipat, peserta diwajibkan untuk mengetahui dan mempraktikkan secara hati-hati. Karena jika terjadi kesalahan pada suatu bagian, proses cetak harus diulang dan akan menambah biaya dan waktu pengerjaan.



Gambar 9. Peralatan yang digunakan dalam melipat

Dalam praktik melipat kemasan, sebenarnya tidak banyak peralatan yang digunakan, hanya seputar penggaris, *cutter*, dan perekat. Setelah *mockup*, kemasan sudah selesai dan proses terakhir adalah penempatan produk cakram padat pada kemasan yang telah dibuat.

Peserta menghadapi kesulitan pada hari keempat ketika membedakan antara bagian yang harus dilipat, digunting, dan direkatkan. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kesalahan sehingga penulis harus menjelaskan secara personal kepada peserta.

Tabel 6

Materi pertemuan 5

Pertemuan 5	Hari: Selasa. Tanggal: 17 Februari 2015. Pukul : 09.00 – 12.00
Materi	1. Praktik mendesain kemasan. 2. Praktik melipat hasil cetak kemasan hitam putih.
Tujuan	1. Mengetahui tahap cetak dan melipat kemasan dalam proses desain kemasan.

Materi yang dipraktikkan pada pertemuan kelima masih berupa praktik melipat hasil cetak. Dalam pelaksanaannya, peserta yang hadir pada pertemuan sebelumnya lebih mengetahui bagian yang harus dilipat, digunting, dan direkat.



Gambar 10. Praktik menggunting, melipat, dan merekatkan kemasan

Praktik yang dilakukan peserta tidak berbeda seperti pada pertemuan sebelumnya. Hanya peserta yang sudah mengetahui proses pada pertemuan kelima yang dapat membantu peserta lain yang belum mengetahuinya.

Tabel 7

Materi pertemuan 6

Pertemuan 6	Hari: Selasa. Tanggal: 24 Februari 2015. Pukul : 09.00 – 12.00
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain kemasan. 2. Reviu hasil cetak. 3. Pencarian referensi gambar yang akan ditampilkan pada kemasan dengan menggunakan internet. 4. Penampilan gambar referensi pada desain kemasan dengan menggunakan perangkat lunak.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui letak kesalahan yang sering terjadi pada proses desain kemasan. 2. Mengetahui hasil penempatan komponen kemasan.

Peserta pelatihan melanjutkan materi mengenai reviu hasil cetak dan lipat kemasan pada pertemuan keenam. Selanjutnya, peserta mempraktikkan penggunaan gambar referensi yang akan menjadi acuan dalam desain kemasan. Dalam pelaksanaannya, gambar referensi yang digunakan didapat dari hasil *browsing* internet yang diolah kembali menggunakan perangkat lunak komputer.



Gambar 11. Kesalahan dalam desain kemasan

Kesalahan yang terjadi pada desain kemasan dapat dilihat dari adanya posisi lipatan yang salah serta keterbacaan informasi yang ditampilkan pada desain kemasan. Selain itu, penggunaan warna dalam informasi pada kemasan juga memengaruhi keterbacaan.

Tabel 8

Materi pertemuan 7

Pertemuan 7	Hari: Kamis. Tanggal: 26 Februari 2015. Pukul : 10.00 – 13.00
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain kemasan. 2. Perbaikan hasil tampilan gambar dengan menggunakan perangkat lunak. 3. Reviu secara menyeluruh proses praktik desain kemasan.
Tujuan	1. Mengetahui hasil pracetak kemasan dan melakukan revisi jika

masih terdapat kesalahan pada desain kemasan.

Pada pertemuan ketujuh pelatihan ini, materi yang dipraktikkan adalah melakukan reviu secara menyeluruh hasil dari proses dan praktik desain kemasan. Proses reviu langsung dilakukan di depan komputer dengan metode tutorial yang ditunjukkan oleh instruktur.



Gambar 12. Proses reviu

Dalam pelaksanaannya, proses reviu dilakukan selama tiga jam. Proses pelaksanaan dari reviu desain dilakukan dengan menggunakan program komputer serta dibantu menggunakan proyektor untuk membantu instruktur dalam menjelaskan reviu yang dilaksanakan. Pelaksanaan reviu dipraktikkan untuk membantu peserta mengetahui kesalahan yang akan ada pada proses cetak. Namun, peserta yang sudah mengetahui kesalahannya dapat langsung memperbaiki secepatnya.

Tabel 9

Materi pertemuan 8

Pertemuan 7	Hari: Selasa. Tanggal: 3 Maret 2015. Pukul : 09.00 – 13.00
Materi	1. Desain kemasan. 2. Pencetakan hasil akhir dari desain kemasan. 3. Pelipatan hasil akhir cetak kemasan.
Tujuan	1. Mengetahui proses <i>finishing</i> yang berkaitan dengan hasil cetak desain kemasan. 2. Mengetahui proses lipat kemasan secara tepat, cepat, dan rapi.

Pada pertemuan terakhir, peserta mempraktikkan proses cetak kemasan serta proses *finishing* desain kemasan. Selain itu, peserta dibebankan dengan praktik mengenai pengerjaan melipat kemasan secara tepat. Hal ini seperti mengulang kembali materi pertemuan keempat dengan kehati-hatian tinggi agar tidak terjadi kesalahan.



Gambar 13. Proses melipat kemasan

Pelaksanaan pelatihan melipat kemasan dilakukan tidak hanya di kelas agar peserta lebih nyaman dalam mengerjakannya. Hal ini juga karena diperlukan cahaya yang menurut peserta cukup baik untuk pelaksanaan praktik melipat.



Gambar 14. Hasil desain kemasan

Setelah praktik melipat, kemasan yang telah jadi langsung diisi dengan produk yang akan dikemas, yaitu produk cakram padat. Hasil yang menjadi tolok ukur keberhasilan desain kemasan ini adalah produk yang ditempatkan tidak memiliki jarak yang cukup besar.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan wawancara, tanya jawab, dan observasi selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut. *Pertama*, terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta dari kalangan lulusan SMA dan sederajat dalam menguasai desain kemasan dalam bentuk boks. *Kedua*, ada peningkatan keterampilan lulusan SMA dalam pengenalan salah satu program yang digunakan dalam proses desain kemasan sehingga dimungkinkan untuk menambah pengetahuan mereka dalam memanfaatkan waktu libur. *Ketiga*, ada peningkatan pengetahuan dalam praktik desain yang dapat menjadi bekal bagi peserta untuk dapat mencari pekerjaan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki. *Keempat*, dengan mengkaji berdasarkan indikator penilaian dari pelatihan yang dilakukan, 100% peserta dapat menghasilkan kemasan serta menguasai perangkat lunak komputer yang berkaitan dengan desain kemasan dengan baik. Penilaian ini berdasarkan praktik yang dilakukan peserta pada saat penggunaan perangkat lunak yang tidak memerlukan waktu lama untuk bekerja.

Dalam menghasilkan kemasan, indikator penilaiannya adalah semua peserta dapat membuat kemasan akhir. Namun, untuk indikator penilaian kerapian, peserta yang mampu menghasilkan karya dengan rapi hanya 10% yang berarti hanya satu orang. Peserta yang menghasilkan kerapian karya yang dengan kategori belum rapi sebanyak 70%. Hal ini disebabkan masih kurang terlatihnya peserta tersebut. Kemudian, untuk peserta yang menghasilkan kemasan dengan kategori kurang rapi hanya 20%. Hal ini karena peserta tersebut terfokus hanya pada indikator kecepatan dalam menyelesaikan desain kemasan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, pelaksanaan tidak banyak mengalami hambatan yang dapat berpengaruh pada praktik pelatihan. Karena program pelatihan ini dilaksanakan pada LPK yang memang biasa menyelenggarakan kursus.

Terdapat beberapa faktor penghambat pelaksanaan kegiatan, di antaranya keterbatasan waktu pelatihan karena pada saat pelaksanaan masih terdapat peserta yang ingin menambah pengetahuan secara teoretis melalui penjelasan yang dilakukan antara peserta dan instruktur.



Gambar 15. Faktor penghambat pelaksanaan pelatihan

Kurangnya ketersediaan jumlah komputer dan spesifikasi komputer yang terdapat pada tempat pelaksanaan cenderung masih menggunakan program yang lama sehingga pada saat pelaksanaan program pelatihan penggunaan komputer digantikan dengan penggunaan *laptop* yang dapat menyulitkan peserta jika *laptop* tidak disertakan dengan *mouse*. Berkaitan dengan hal tersebut, pada pelaksanaan pelatihan ini masih terdapat beberapa komputer yang tidak bekerja maksimal serta tidak memiliki keamanan yang dapat mencegah kerusakan *file* desain karena adanya virus yang terdapat pada komputer.

Hambatan lain pada pelaksanaan ini, antara lain terkadang terdapat alat yang tidak dapat bekerja secara maksimal karena terdapat virus pada komputer. Namun, hal ini sudah dapat ditanggulangi dengan sangat baik dalam penerapannya. Dalam satu ruang masih tersedia beberapa komputer yang dapat digunakan dan *laptop* yang disediakan oleh pihak LPK. Selain hal tersebut, masih belum ada mesin cetak yang khusus digunakan untuk mencetak kemasan menjadi salah satu hambatan yang ditemukan selama melakukan kegiatan tersebut. Jadi, pihak LPK dan penulis melakukan kerja sama dengan pihak yang dapat membantu untuk mencetak kemasan peserta.

Selain faktor penghambat dalam pelaksanaan pelatihan ini terdapat beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu besarnya minat dan antusiasme peserta pada saat berlangsungnya kegiatan. Hal ini dapat diketahui melalui pemanfaatan fasilitas secara maksimal sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar serta waktu kehadiran dari peserta yang tepat waktu.

Faktor pendorong lainnya yang secara tidak langsung memengaruhi kelancaran pelaksanaan kegiatan ini adalah keinginan peserta untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan yang tidak hanya berupa penguasaan perangkat lunak komputer, tetapi juga penguasaan teknik praktik melipat kemasan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, peserta ingin menambah pengetahuan mengenai penguasaan salah satu perangkat lunak komputer yang dapat diaplikasikan ke bidang pekerjaan. Selain itu, peserta sebelumnya sudah mengetahui beberapa informasi perangkat lunak yang digunakan pada pelatihan ini, tetapi belum mengetahui proses mendesain kemasan.

Diharapkan sebagai tindak lanjut kegiatan ini, perlu direncanakan untuk dapat mengembangkan program yang ada. Hal ini karena terdapat berbagai macam jenis kemasan yang telah beredar dan tidak memiliki proses desain yang sama. Selain itu, pelatihan memerlukan informasi serta kerja sama dengan pihak industri yang bergerak di bidang kemasan untuk mengetahui informasi seputar desain kemasan yang telah berkembang saat ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan

peserta pelatihan tentang praktik desain kemasan boks untuk produk cakram padat diterima dengan baik. Penggunaan metode praktik, tutorial, dan demonstrasi yang dilakukan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh para peserta.

Mengingat besarnya manfaat kegiatan ini, diperlukan beberapa hal berikut. *Pertama*, mengadakan pelatihan yang serupa atau yang bersifat pengembangan dari praktik desain kemasan. *Kedua*, jumlah peserta pelatihan yang terdaftar dapat ditambah, juga penambahan waktu belajar. *Ketiga*, ada kesinambungan dan monitoring program pascakegiatan ini melalui penyebaran informasi ke kampus-kampus yang memiliki jurusan yang bersifat perancangan atau informasi pekerjaan yang sesuai sehingga lulusan SMA dan sederajat ini dapat mempraktikkan hasil pelatihan desain kemasan. *Keempat*, ada kerja sama antarindustri yang akan menggunakan jasa dalam bentuk karyawan untuk memberikan informasi terkini mengenai desain kemasan. Dengan adanya perbaikan yang dilakukan dari saran tersebut, diharapkan program pengabdian ini secara tidak langsung dapat memberikan nilai tambah karena kebutuhan mengenai kemampuan yang diinginkan tidak hanya sebatas pengetahuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih kepada pihak Universitas Mercu Buana serta Pusat Pengabdian kepada Masyarakat (P2M) Mercu Buana yang telah membantu dalam hal pendanaan untuk pelaksanaan program ini. Selain itu, kami sampaikan terima kasih kepada Dr. Ir. H. Tjiptogoro Dinarjo, M.M., sebagai Kepala Pusat Pengabdian Masyarakat dan Dr Ir. M. Syarif Hidayat, M.Arch., serta Ibu Dr. Ir. Tin Budi Utami, M.T., sebagai penelaah dari pihak Universitas Mercu Buana yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan program pengabdian ini. Pun kepada pihak LPK Masa Depan yang diwakili oleh Ir. Muliawan Gani, M.M., selaku ketua dan pimpinan lembaga, atas kesediannya bekerja sama.

DAFTAR REFERENSI

- Cenadi, C. S. (Januari 2000). *Peranan desain kemasan dalam dunia pemasaran*. Jurnal *NIRMANA*, 2 (1), 92-103. Surabaya: Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.
- Kartajaya, H. (1996). *Marketing Plus 2000*. Jakarta: Gramedia.
- Kemp, F. E. (1980). *Planning and Producing Audiovisual Materials*. New York: Harper and Row.
- Mudra, I. W. (2010). *Desain Kemasan Produk. Puslit Seni Kreasi Baru*. Denpasar LP2M: ISI.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Triyono, A. (2002). *Modul Pengemasan Produk Makanan*. Subang: UPT B2PTTG-LIPI.
- Wirya, I. (1999). *Kemasan yang Menjual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.