

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

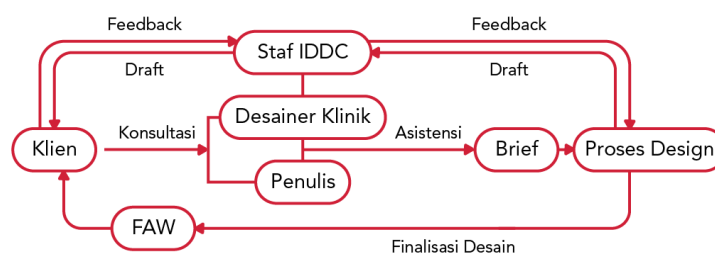
Berikut adalah penjabaran kedudukan penulis dan koordinasi yang penulis lakukan selama pelaksanaan magang.

1. Kedudukan

Dalam pelaksanaan magang, penulis berkedudukan sebagai *graphic design intern* dan berkoordinasi dengan staf IDDC, desainer tetap maupun desainer-desainer senior Klinik Desain yang sebelumnya bersama penulis telah melakukan konsultasi dengan pelaku usaha.

2. Koordinasi

Berikut merupakan bagan alur koordinasi Indonesia Design Development Center. Setelah klien melakukan konsultasi dengan desainer dan asisten desainer, maka dimulai sesi *brainstorm* hingga proses desain antara desainer dan asisten desainer. Kemudian, *draft* desain akan dikirimkan ke klien untuk mendapat *feedback* mengenai desain yang diberikan. Jika ada revisi, maka revisi akan segera dilakukan. Jika tidak, FAW akan dikirimkan ke klien.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan penjabaran tugas yang penulis lakukan selama 3 bulan melaksanakan magang di IDDC.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (1–5 Feb)	Post Instagram dan video pendaftaran Good Design Indonesia (GDI)	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain post dan story Instagram untuk Imlek - Membuat <i>footage motion graphic</i> untuk <i>explainer video</i> pendaftaran GDI
2	Minggu 2 (8–12 Feb)	<i>Signage</i> IDDC dan D'Licious	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Briefing</i> awal perancangan <i>indoor signage</i> IDDC - Desain label kemasan D'Licious - Konsultasi produk Katulistiwa
3	Minggu 3 (15–19 Feb)	Perpustakaan IDDC dan Salad Buah	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain logo serta kartu perpustakaan IDDC - Riset brand Salad Buah
4	Minggu 4 (22–26 Feb)	Carousel Instagram dan MbokTi	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain carousel informasi klinik untuk Instagram IDDC - Mencari referensi Bepah KUPI - Tambahan informasi pada kemasan MbokTi
5	Minggu 5 (1–5 Mar)	MbokTi dan Kopi Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Foto produk biji kopi bersama tim untuk katalog Kopi Indonesia - Mengedit sebagian foto biji kopi ke dalam <i>frame</i> - Revisi label kemasan MbokTi
6	Minggu 6 (8–12 Mar)	Post Instagram dan Timeline Clothes	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain post dan story Instagram untuk Nyepi

			<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi dan membuat <i>reference board</i> Timeline Clothes
7	Minggu 7 (15–19 Mar)	Signage IDDC dan Kopi Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming perancangan signage IDDC - Melanjutkan foto produk biji kopi Arabica
8	Minggu 8 (22–26 Mar)	Paulina Kitchen, Dapur Bu Jiran, Mha Dea	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi dan desain kartu nama Paulina Kitchen - Konsultasi produk Dapur Bu Jiran dan Mha Dea dari UKM Belimbing, Kampung Teknologi Foundation (KTF)
9	Minggu 9 (29–2 Mar)	Triersa dan R&P Krikong	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi dengan Triersa dari Resto Pendopo KM 456 - Riset dan <i>reference board</i> Triersa - Konsultasi dengan R&P Krikong dari Tangsel Berkibar
10	Minggu 10 (5–9 Apr)	Wah.id, Dapur Bu Jiran, R&P Krikong	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi dengan Wah.id - Riset dan <i>reference board</i> desain kemasan baru Wah.id - Riset dan <i>reference board</i> logo dan kemasan Dapur Bu Jiran dan R&P Krikong, <i>brainstorm</i> dengan desainer
11	Minggu 11 (12–16 Apr)	Dapur Bu Jiran	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain draft kemasan cokelat Dapur Bu Jiran
12	Minggu 12 (19–23 Apr)	Wah.id, Dapur Bu Jiran, R&P Krikong	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi elemen visual label kemasan Wah.id - Mendesain kemasan ketiga

			<p>varian Wah.id dan stiker tambahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisi hingga FAW kemasan Wah.id - Asistensi logo Dapur Bu Jiran
13	Minggu 13 (26–30 Apr)	Paulina Kitchen, R&P Krikong, Dapur Bu Jiran	<ul style="list-style-type: none"> - Finalisasi desain kartu nama Paulina Kitchen - Finalisasi R&P Krikong dan Dapur Bu Jiran

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan peran penulis sebagai *graphic design intern*, penulis mendapat kesempatan untuk mengerjakan beberapa proyek, di antaranya desain kemasan, perancangan *brand identity*, desain media sosial.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan penjabaran proyek yang penulis kerjakan selama melakukan praktik magang di Indonesia Design Development Center.

3.3.1.1. Perancangan Ulang Kemasan Wah.id

Wah.id merupakan sebuah usaha yang berfokus di bidang wedang dan tisane (teh herbal) yang berlokasi di Malang, Indonesia. Berbeda dengan kebanyakan minuman wedang herbal yang biasa dijumpai berbentuk bubuk, Wah.id menyajikan produk tisane dalam kantong teh yang dapat diseduh, berisi potongan rempah, bunga, daun, dan empon-empon Indonesia. Metode pengeringan yang digunakan adalah pengeringan dengan sinar matahari sehingga rasa dan kandungan tisane terjaga.



Gambar 3.2. Logo Wah.id

1. *Brief*

Sesi konsultasi Klinik Desain dilakukan Ibu Viva selaku pemilik usaha Wah.id dengan pihak IDDC yaitu Fadilah Arief selaku desainer Klinik Desain dan penulis pada tanggal 5 April secara online melalui WhatsApp Group Call. Melalui konsultasi, diketahui bahwa Wah.id yang memiliki visi memotivasi kaum milenial ingin mendesain ulang kemasan varian tisane untuk menjangkau pasar yang lebih luas. Pada kemasan baru juga diperlukan kelengkapan informasi produk yang belum tertera saat ini, seperti komposisi dan jumlah kantong tisane dalam satu *pouch*.



Gambar 3.3. Kemasan Awal Wah.id

Saat ini terdapat 3 varian tisane, yaitu Memeti, Kulo Manis, dan Sengaja Pulang. Memeti (Mawar, Melati, Mint) yang berstiker hijau memiliki khasiat detoks dan relaksasi, Kulo Manis (Kunyit, Lemon, Kayu Manis)

yang berstiker kuning untuk imunitas, dan Sengaja Pulang yang berisi rempah-rempah untuk stamina.

Pouch yang ingin digunakan adalah *pouch* berukuran 9x15cm berbahan kraft dengan *ziplock*. Dalam satu pouch kecil, terdapat 4 kantong tisane berisi bahan-bahan kering yang sebelumnya telah dikeringkan secara alami dengan sinar matahari.



Gambar 3.4. Detail Kemasan Eksisting Wah.id

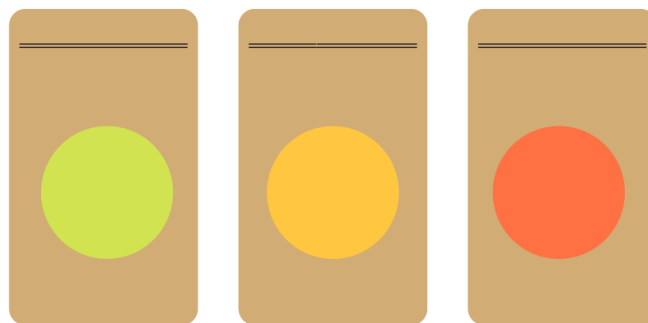
2. *Brainstorm*

Setelah konsultasi selesai, penulis dan desainer senior Klinik Desain melakukan *brainstorm* mengenai beberapa alternatif tipe kemasan yang dapat digunakan untuk pouch Wah.id. Berangkat dari keunikan Wah.id yang mengeringkan potongan-potongan ramuan tisane secara alami dengan sinar matahari dan visi Wah.id yang ingin memotivasi generasi milenial, disusunlah *moodboard* seperti di bawah ini dengan kata kunci *freshly dried* dan *natural tisane*. Untuk menjelaskan isi dari tiap varian, kemasan dapat menggunakan ilustrasi potongan rempah, bunga, dan empon dengan *style flat*, *translucent illustration* dengan tekstur.



Gambar 3.5. Moodboard Perancangan Ulang Kemasan Wah.id

Setelah itu, moodboard kemasan diberikan ke klien. Setelah mendapat persetujuan, kemudian desainer dan penulis melanjutkan penyusunan elemen-elemen utama, yaitu *color palette*, *typography*, dan ilustrasi. Warna disesuaikan dengan kemasan eksisting, yaitu hijau untuk varian Memeti (untuk detoks dan relaksasi), kuning untuk varian Kulo Manis (untuk imunitas), dan merah untuk varian Sengaja Pulang (untuk stamina).



Gambar 3.6. *Color Palette* Perancangan

Typography yang sesuai untuk perancangan ini adalah serif *font* yang cukup modern, tidak terlalu kaku. Maka dipilihlah Crimson Pro untuk *heading* dan EB Garamond Pro untuk *body text*. Paduan dengan sans serif

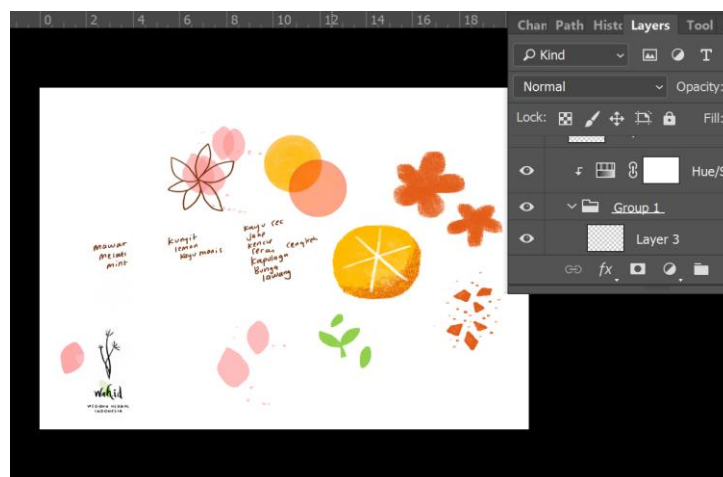
juga dilakukan dengan *font* Karla yang cocok digunakan bersama kedua serif *font* sebelumnya.



Gambar 3.7. Tipografi Perancangan

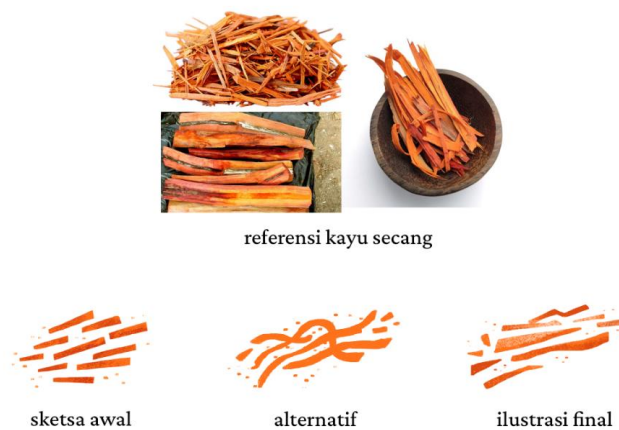
3. Proses Desain

Perancangan dimulai dari eksplorasi *style* ilustrasi dengan membuat beberapa sketsa, menyesuaikan dengan *mood* pada *moodboard* yang telah disusun sebelumnya. Penulis juga menulis seluruh komposisi yang digunakan dalam ketiga varian tisane Wah.id dan menentukan *color tone* yang sekiranya cocok digunakan dalam kemasan.



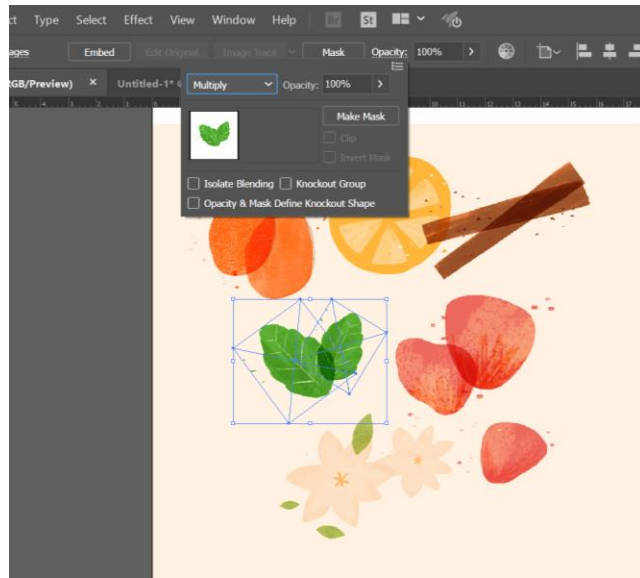
Gambar 3.8. Eksplorasi Style Ilustrasi

Pada tahap ini, penulis sembari mencari informasi dan foto jenis bahan di internet. Hal ini dilakukan agar penulis dapat mengetahui gambaran yang lebih jelas agar ilustrasi dapat merepresentasikan komposisi dengan baik dan mudah dimengerti oleh audiens. Beberapa ilustrasi, salah satunya kayu secang, mengalami iterasi sebelum final.



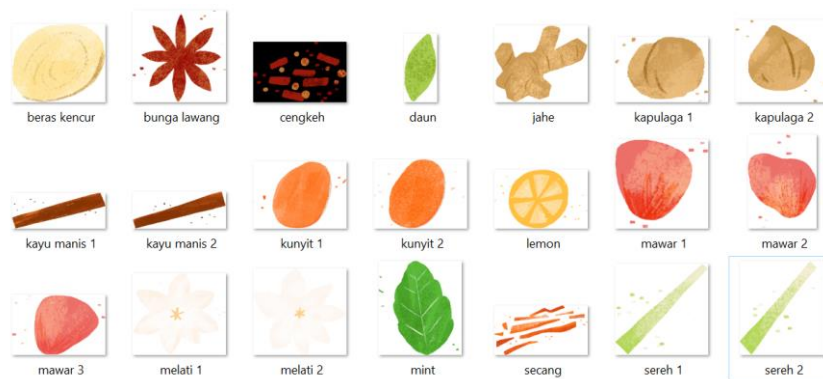
Gambar 3.9. Iterasi Ilustrasi Kayu Secang

Ilustrasi dimulai dengan *shape* yang sederhana sebagai *base*, kemudian diberi tekstur dan *shading* sederhana. Terakhir, diberi *garnish* yang menyerupai *brush splatter* untuk menggambarkan rempah-rempah kecil. Setelah penulis membuat beberapa contoh ilustrasi dengan *style* ilustrasi ini, kemudian penulis mengulik *style* penyajian ilustrasi agar terlihat *translucent* dan *flat*. Ini penulis lakukan dengan menumpuk 2-3 ilustrasi dan mengatur *blending mode* sehingga ilustrasi terkesan *translucent*.



Gambar 3.10. Proses Eksplorasi *Illustration Style Treatment*

Setelah itu, penulis memberikan contoh *style* ilustrasi yang telah dibuat kepada desainer untuk meminta *feedback*. Keesokan harinya, desainer telah mengecek dan memberikan *approval* terhadap *color palette*, *typography*, ilustrasi, dan *style treatment* yang telah dibuat, sehingga penulis dapat melanjutkan proses ilustrasi. Secara total, terdapat 21 ilustrasi yang merepresentasikan komposisi dan siap digunakan dalam *layout* kemasan.



Gambar 3.11. Ilustrasi Komposisi Final

Pada tahap mendesain kemasan, awalnya penulis membuat desain dengan stiker sekunder untuk varian. Namun desainer memberi masukan bahwa hal tersebut kurang efektif karena klien perlu mencetak dan menempel 2 macam stiker dan/atau menggunakan custom cutting yang juga kurang efektif mengingat bentuk stiker. Penulis setuju dan merevisi desain. Akhirnya, nama varian diletakkan di tengah, dan logo dibuat vertikal sehingga dapat sedikit dinaikkan ke atas untuk menyediakan ruang.



Gambar 3.12. Layout Awal

Penulis juga mendesain keterangan isi *pouch* yang dapat diletakkan di sudut stiker kemasan. Masing-masing varian memiliki berat yang berbeda mengingat bahan dan potongan bahan yang juga berbeda.



Gambar 3.13. Tambahan Desain Informasi Seputar Isi

Setelah itu, penulis mendesain bagian belakang kemasan, berisi khasiat dari masing-masing varian, komposisi, saran penyajian, catatan penyajian, *space* untuk kode produksi dan tanggal kadaluarsa, dan nomor P-IRT.



Gambar 3.14. Proses Perancangan

Setelah mendapat persetujuan dari desainer, kemudian penulis mencetak *mock-up* untuk memastikan apakah ukurannya sesuai. Awalnya penulis membuat desain berukuran 12 x 8cm, namun ukuran tersebut kurang proporsional dengan kemasan yang berukuran 9 x 15cm, sehingga penulis menggantinya menjadi 13.5 x 9cm.



Gambar 3.15. Hasil *Print Test*

4. Hasil Akhir

Setelah desain dan ukuran sudah ditetapkan, penulis menyiapkan file-file yang perlu dikirim ke klien. Berikut merupakan *final artwork* desain kemasan tisane Wah.id.



Gambar 3.16. Desain Kemasan Final

Atas arahan desainer, penulis juga mendesain label pegangan tisane dan stiker kemasan luar. Label pegangan tisane berukuran 4 x 2cm yang jika dilipat menjadi 2 x 2cm dan stiker untuk *box set* berukuran 5 x 9cm.



Gambar 3.17. Desain Label Pegangan dan Stiker Luar

Berikut merupakan hasil akhir perancangan ulang desain kemasan Wah.id yang memiliki tiga varian yaitu Memeti, Kulo Manis, dan Sengaja Pulang.



Gambar 3.18. *Mock-Up* Kemasan Final

Berikut merupakan *mock-up* desain *box set* yang dibuat oleh desainer sebagai opsi bagi klien jika ingin meluncurkan paket *box set* yang berisi ketiga varian tisane Wah.id.



Gambar 3.19. *Mock-Up Kemasan Box Set*

3.3.1.2. Perancangan Ulang Kemasan Cokelat Dapur Bu Jiran

Pada tanggal 23 Maret 2021, IDDC menerima rombongan pelaku usaha dari UKM Belimbing, Depok. Pelaku-pelaku usaha ini berfokus pada produk jamu herbal yang berbentuk bubuk maupun kemasan botol. Selain itu, juga terdapat beberapa produk lain, seperti cokelat dan keripik. Salah satu pelaku usaha yang datang adalah Ibu Puji Astuti selaku pemilik usaha Dapur Bu Jiran. Usaha ini sudah ada sejak 2014 di Depok, Jawa Barat. Selain bergerak di bidang jamu, Dapur Bu Jiran juga memproduksi makanan olahan seperti cokelat, nastar, dan *brownies* yang unik karena berbasis tempe.

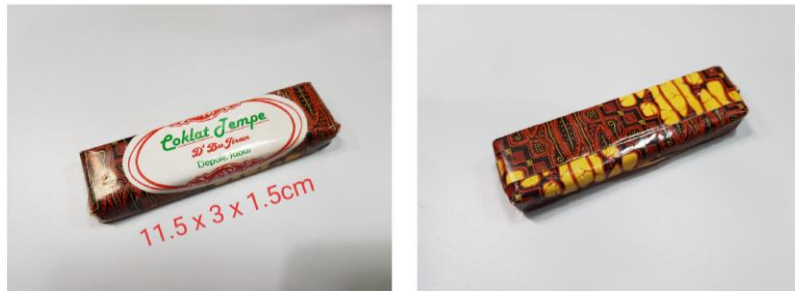


Gambar 3.20. Produk Dapur Bu Jiran

1. Brief

Sesi konsultasi dilakukan secara langsung di klinik IDDC antara Ibu Puji Astuti dengan pihak IDDC yaitu Erlangga selaku desainer Klinik Desain dan dengan penulis. Dalam sesi konsultasi, Ibu Puji Astuti bercerita bahwa kemasan cokelat tempe yang digunakan saat ini masih menggunakan kertas kado batik dan tempelan stiker Dapur Bu Jiran saja. Oleh karena itu,

diperlukan desain kemasan yang dapat mendiferensiasi produk serta dapat memperluas pemasaran produk. Selain itu, kemasan yang digunakan saat ini juga masih perlu tambahan informasi produk, seperti gramasi, komposisi, baik sebelum, dan nomor P-IRT.



Gambar 3.21. Kemasan Awal Cokelat Tempe

Terdapat dua varian penyajian cokelat tempe, yaitu yang berbentuk batangan dalam kemasan aluminium foil dan lapisan kertas dan berbentuk pralin dalam toples akrilik. Secara umum, juga terdapat dua varian rasa yaitu cokelat tempe original dan pedas.

2. *Brainstorm*

Setelah konsultasi selesai, penulis dan desainer senior Klinik Desain melakukan *brainstorm* mengenai identitas maupun kompetitor cokelat tempe Dapur Bu Jiran, serta referensi kemasan cokelat yang telah ada.



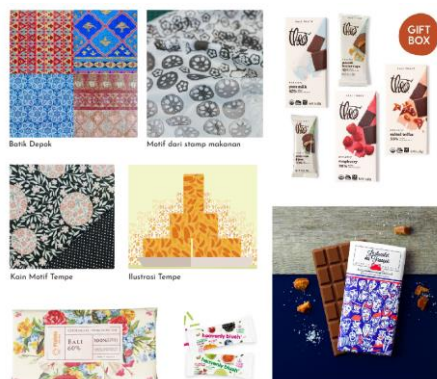
Gambar 3.22. Kompetitor Dapur Bu Jiran

Sebelum melakukan perancangan, dicari keywords yang berhubungan dan dapat menggambarkan cokelat tempe Dapur Bu Jiran secara keseluruhan.



Gambar 3.23. *Keywords* Dapur Bu Jiran

Selain itu, penulis juga mencari desain-desain kemasan yang dapat menjadi referensi visual perancangan. Desainer ingin menonjolkan gambar cokelat secara eksplisit dalam kemasan, maka dapat menggunakan foto atau ilustrasi realistis. Selain itu, dibutuhkan perbedaan warna antara rasa original dan pedas. Tipografi yang digunakan dapat berupa perpaduan antara serif dan sans serif.



Gambar 3.24. Referensi Perancangan Ulang Kemasan

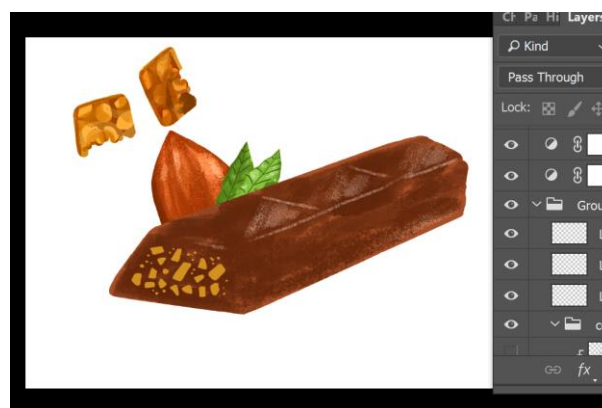
3. Proses Desain

Proses desain dimulai dari sketsa-sketsa awal *mapping* kemasan, diikuti dengan pengilustrasian cokelat tempe secara realistis. Tidak seperti kebanyakan cokelat batangan, cokelat Dapur Bu Jiran memiliki tinggi sekitar 1.2cm, menjadikan bidang desain lebih ramping dan terbatas. Oleh karena itu, ilustrasi dan desain juga disesuaikan dengan bidang yang ramping ini.



Gambar 3.25. Sketsa Awal

Pengilustrasian cokelat Dapur Bu Jiran menggunakan foto cokelat Dapur Bu Jiran sebagai referensi. Bagian dalamnya yang berisi potongan-potongan tempe lebih dibuat menonjol dari aslinya agar mudah ditangkap. Awalnya penulis ingin menambahkan ilustrasi tempe di luar cokelat, tetapi hal ini membuat elemen tempe menjadi redundan.



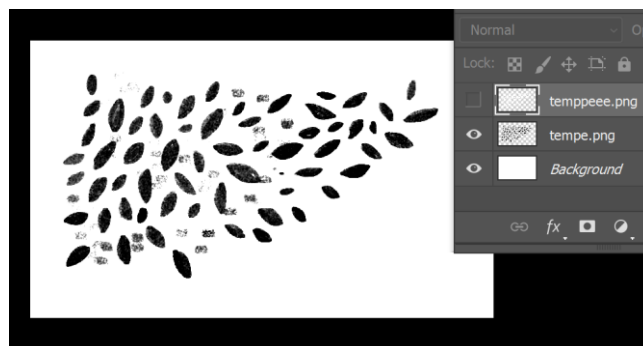
Gambar 3.26. Proses Ilustrasi

Setelah menambahkan *shading*, *lighting*, dan *adjustment layers*, maka jadilah ilustrasi realistis seperti di bawah ini



Gambar 3.27. Ilustrasi Cokelat Final

Selanjutnya, penulis membuat ilustrasi untuk tekstur *background* pada kemasan. Ilustrasi ini menggambarkan *pattern* kacang kedelai dalam tempe yang akan dibuat samar-samar di kemasan.



Gambar 3.28. Ilustrasi *Pattern*

Setelah selesai menyiapkan aset ilustrasi, selanjutnya penulis mulai menata *layout* awal untuk kemasan cokelat yang memiliki total area desain 17.5 x 8cm dan area muka 11.5 x 3cm.



Gambar 3.29. *Layout Awal*

Kemudian penulis menambahkan *pattern* dan memposisikan kembali tatanan *layout* sehingga lebih efisien dan tidak kaku. Desain ini penulis asistensikan dengan desainer, dan mendapat *feedback* mengenai tipografi yang digunakan. Akhirnya penulis membuat tipografi Dapur Bu Jiran menjadi lebih dinamis.



Gambar 3.30. *Layout Revisi*

Penulis membuat beberapa sketsa perancangan logo untuk menjadikan logo lebih dinamis. Terdapat 3 alternatif yang penulis buat dan berikan kepada desainer, dan dipilihlah alternatif ketiga yaitu dengan

menggunakan bentuk yang tegas namun juga *loose* dan menggambarkan produk-produk Bu Jiran yang *homemade*.



Gambar 3.31. Sketsa Alternatif Logo

Kemudian penulis membuat sketsa logo menjadi *vector* dengan penyesuaian dan pengaturan lainnya hingga jadilah logo seperti di bawah ini. Penggunaan warna coklat digunakan untuk menggambarkan ketradisionalisan coklat tempe dan warna krem digunakan untuk menggambarkan kedelai pada tempe yang menjadi ciri khas makanan Dapur Bu Jiran.



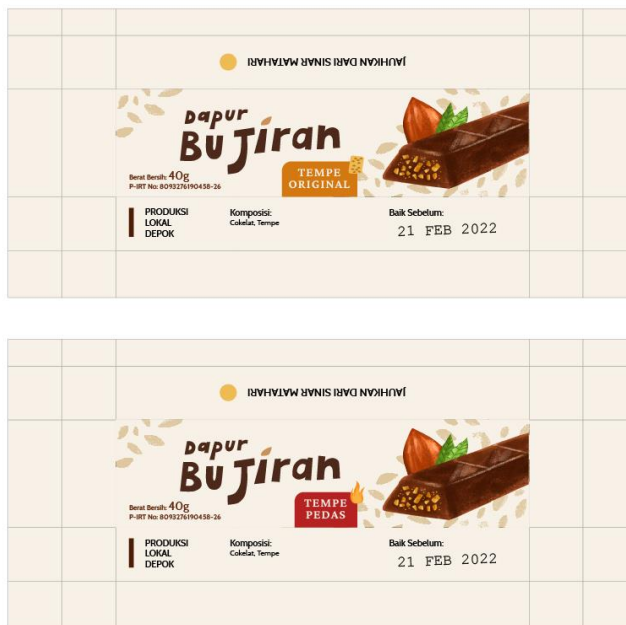
Gambar 3.32. Finalisasi Logo

4. Hasil Akhir



Gambar 3.33. Tampak Depan Final

Berikut merupakan hasil akhir dari perancangan ulang kemasan cokelat tempe Dapur Bu Jiran. Penulis menambahkan informasi-informasi dasar lainnya pada bagian sisi kemasan.



Gambar 3.34. Desain Kemasan Final

3.3.1.3. Perancangan Ulang Kemasan R&P Krikong

R&P Krikong merupakan sebuah *brand* keripik singkong yang berasal dari Tangerang Selatan, yang termasuk ke dalam UKM Tangsel Berkibar. Pada tanggal 30 Maret 2021, perwakilan UKM datang untuk mengkonsultasikan produk-produk para pelaku usaha. Salah satunya adalah Bapak Riyanto selaku pemilik usaha R&P Krikong.

1. *Brief*

Sesi konsultasi Klinik Desain dilakukan Bapak Riyanto dengan pihak IDDC yaitu Erlangga selaku desainer Klinik Desain dan dengan penulis pada tanggal 30 Maret 2021. Konsultasi dilakukan di ruang Klinik Desain IDDC. Melalui konsultasi, diketahui bahwa R&P Krikong sudah ada sejak tahun 2015. Usaha ini memproduksi rata-rata 40kg singkong setiap harinya. Saat ini kemasan yang dijual berukuran 200gr. Keunikan dari produk keripik singkong ini adalah ukuran keripik yang besar, tetapi sangat renyah.



Gambar 3.35. Kemasan Awal R&P Krikong

Saat ini, kemasan menggunakan plastik dengan *seal* panas dan tempelan stiker berbentuk persegi panjang. Kemasan ini ingin didesain

ulang sehingga produk dapat lebih dipasarkan secara luas dan meningkatkan penjualan. Rencananya akan digunakan *standing pouch ziplock* yang tertutup dan tidak transparan.

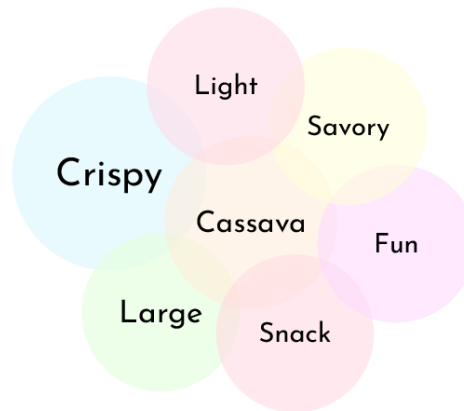
2. *Brainstorm*

Setelah sesi konsultasi, penulis melakukan pencarian referensi awal untuk melakukan *brainstorm* dengan desainer. Pertama penulis mencari desain-desain kemasan keripik singkong secara umum. Desain-desain ini menggunakan warna-warna yang *vibrant* dan biasanya terdiri dari warna merah, hijau, oranye, dan kuning.



Gambar 3.36. Kemasan Keripik Singkong Secara Umum

Setelah itu, penulis mencari dan mendapati beberapa *keywords* yang sesuai dengan perancangan R&P Krikong ini. Kata-kata tersebut adalah *light*, *savory*, *fun*, *large*, dan *crispy*.



Gambar 3.37. Keywords Perancangan

Setelah itu, penulis mencari referensi terkait desain-desain yang telah dibuat sebelumnya. Penulis mencari dan mengeksplorasi desain alternative yang dapat menonjol jika dibandingkan dengan kemasan-kemasan yang ditampilkan di atas.



Gambar 3.38. Referensi Desain Kemasan

3. Proses Desain

Proses desain dimulai dengan pembuatan sketsa *layout* kemasan. Penulis membuat tiga alternatif sketsa.



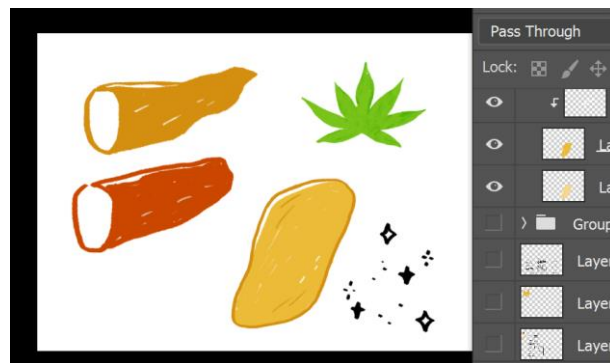
Gambar 3.39. Sketsa Layout Alternatif

Setelah itu, penulis membuat ilustrasi keripik singkong yang dibutuhkan untuk menggambarkan keripik pada kemasan. Hal ini dilakukan karena kemasan yang akan digunakan nantinya adalah kemasan yang tertutup dan ilustrasi dapat digunakan untuk mewakili makanan yang ada di dalam kemasan tersebut.



Gambar 3.40. Sketsa Utama

Selain ilustrasi utama, penulis juga membuat ilustrasi singkong untuk tambahan pada bagian rasa original yang ada pada kemasan. Ilustrasi ini nantinya dapat dibuat juga versi lainnya untuk rasa-rasa lainnya.



Gambar 3.41. Sketsa Tambahan

Untuk nama, digunakan font serif yang *bold* dan *crisp*. Font yang dipilih untuk digunakan adalah Bangers Regular. Untuk memberikan aksen, teks diatur sedemikian rupa agar tidak lurus karena terkesan kaku.

KRIKONG
KRIKONG

Gambar 3.42. Nama Krikong

Setelah semua elemen visual sudah dibuat, penulis memulai pembuatan layout alternatif desain. Dipilih desain sebelah kiri karena lebih menggambarkan Krikong dan secara visual lebih kontras dan menonjol jika dibandingkan dengan competitor-kompetitornya. Desain sebelah kiri menggambarkan keseruan makan keripik singkong bersama keluarga dan/atau teman yang mengindikasikan bahwa keripik R&P Krikong dapat menjadi pilihan camilan yang tepat saat berkumpul bersama.



Gambar 3.43. Desain Alternatif Kemasan

3. Hasil Akhir

Berikut merupakan hasil akhir desain kemasan R&P Krikong yang telah penulis rancang dan melalui proses revisi. Penulis telah menambahkan informasi-informasi dasar yang sebelumnya juga telah ada pada kemasan R&P Krikong awal.



Gambar 3.44. Desain Final R&P Krikong

Berikut merupakan hasil perancangan desain dalam *mock-up standing pouch* tertutup dengan *ziplock*..



Gambar 3.45. *Mock-Up* Final R&P Krikong

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama proses perancangan desain dan revisi saat magang, tidak ada kendala yang penulis hadapi. Semuanya berjalan lancar dan sesuai alur. Meskipun desainer tidak selalu hadir di IDDC karena terdapat jadwalnya masing-masing, tetapi revisi dan *feedback* tetap dapat berjalan melalui WhatsApp.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang telah penulis lakukan adalah secara proaktif berdiskusi dengan desainer meskipun desainer sedang tidak ada jadwal hadir di IDDC.