



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PEMBUATAN DESAIN *CALLIGRAPHY* PAPAN  
*FINGERBOARD PLANKTOON GARAGE STORE***

**KERJA PRAKTIK**  
**Program Studi**  
**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**  
**Fajar Ifantri**  
**15420100001**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

---

---

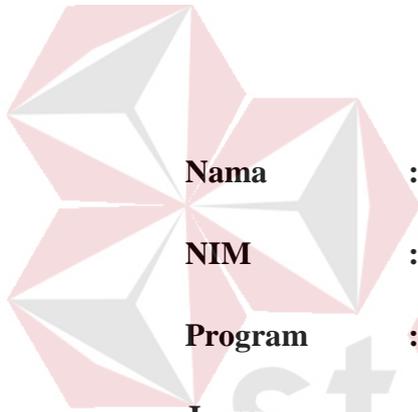
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2018**

**PEMBUATAN DESAIN *CALLIGRAPHY* PAPAN  
*FINGERBOARD PLANKTOON GARAGESTORE***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik :

**Disusun oleh :**



**Nama : FAJAR IFANTRI**

**NIM : 15420100001**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

## LEMBAR MOTTO



**“Kerjakanlah apa yang sudah menjadi kewajibanmu”**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*“ Kupersembahkan untuk kedua orang tuaku, juga bagi Nusa dan Bangsa “*

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PEMBUATAN DESAIN *CALLIGRAPHY* PAPAN  
*FINGERBOARD PLANKTOON GARAGE STORE***

Laporan Kerja Praktik oleh :

**Fajar Ifantri**

**NIM : 15.42010.0001**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Desember 2018

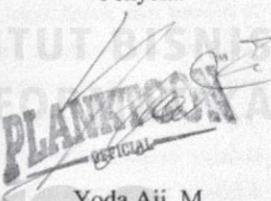
Disetujui :

Pembimbing I

  
Wahyu Hidayat, S.Sn., M.pd.

NIDN 0710057804

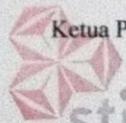
Penyelia

  
Yoda Aji. M

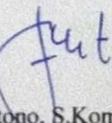
Owner  
PLANKTOON  
GARAGE

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



PAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

  
Siswo Martono, S.Kom.,M.M.

NIDN 0726027101

## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Fajar ifantri  
NIM : 15420100001  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya: **PEMBUATAN DESAIN *CALLIGRAPHY* PAPAN**

### ***FINGERBOARD PLANKTOON GARAGE STORE***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjana yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Desember 2018

Yang menyatakan

**Fajar Ifantri**  
NIM : 15420100001

## ABSTRAK

Desain merupakan bentuk rancangan sebuah objek agar dapat menjadikan sebuah produk menjadi lebih menarik. Dengan adanya desain maka produk akan lebih mudah dikenal masyarakat dan mudah mencapai target konsumen. Oleh karena itu desain sangatlah penting bagi perkembangan sebuah usaha.

Permasalahan pada perusahaan Planktoon Garage Store adalah kurangnya inovasi dan model dalam produk pembuatan desain papan *fingerboard*, sehingga mengalami kesulitan dalam menghadapi persaingan pasar. Maka dari itu dibuatnya desain *calligraphy* pada papan *fingerboard* yang bertujuan untuk meningkatkan daya saing dan minat pembeli untuk membeli produk Planktoon Garage Store.

Hasil dari pembuatan desain *calligraphy* adalah sebagai upaya mengembangkan desain papan *Fingerboard* dalam mendapatkan pendapatan Planktoon Garage Store dan kemudian memiliki daya saing yang tinggi dibanding produk *Fingerboard* yang lain. Sehingga masyarakat dapat mengenal dan mengingat produk Planktoon Garage Store.

**Kata Kunci** : *Pembuatan Desain Calligraphy, Meningkatkan Penjualan, PlanktoonGarage Store.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini yang berjudul “Pembuatan Desain *Calligraphy* Papan *Fingerboard* Planktoon Garage Store” sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, penulis menyampaikan ucapan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor
2. Wahyu Hidayat, S.Sn., M.pd selaku Dosen pembimbing I
3. Yoda Aji Mahendra selaku Owner Planktoon Garage Store beserta karyawan
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

Surabaya, 20 Desember 2018

Penulis.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Batasan masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Pelaksanaan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>8</b>
2.1 Profil Perusahaan.....	8
2.2 Sejarah Perusahaan.....	9
2.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	9
2.4 Struktur Perusahaan.....	9
2.5 Nama instalasi Permerintahan.....	10
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
3.1 Kaligrafi.....	11
3.2 Produk.....	12
3.3 Media.....	13
3.4 Promosi.....	13
3.5 Desain.....	15

3.6 Tipografi.....	19
3.7 Warna.....	21
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....</b>	<b>26</b>
4.1 Desain Calligraphy papan fingerboard Planktoon Garage Store...26	
4.2 Hasil & Analisis Data.....	26
4.3 Konsep.....	27
4.4 Perancangan karya.....	29
4.5 Sketsa karya.....	29
4.6 Implementasi karya.....	32
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>35</b>
5.1 Kesimpulan.....	35
5.2 Saran.....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>39</b>



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Calligraphy</i> papan <i>Fingerboard</i> .....	2
Gambar 2.1 Tempat Planktoon <i>Garage Store</i> .....	8
Gambar 3.1 Bentuk garis.....	16
Gambar 3.2 warna primer .....	22
Gambar 3.3 warna sekunder dan warna intermediate .....	23
Gambar 3.4 warna tersier .....	24
Gambar 4.1 Sketsa <i>Calligraphy Red Demond</i> .....	29
Gambar 4.2 Opsi kedua sketsa <i>Calligraphy Drips</i> .....	30
Gambar 4.3 Opsi Sketsa ketiga <i>Calligraphy Circle</i> .....	31
Gambar 4.4 Implementasi <i>Calligraphy Red Demond</i> .....	32
Gambar 4.5 Implementasi <i>Calligraphy Drips</i> .....	33
Gambar 4.6 Implementasi <i>Calligraphy Circle</i> .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Surat Balasan Instansi.....</b>	<b>39</b>
Lampiran Lampiran 1 Form KP- 5 (Acuan Kerja Halaman 1).....	40
Lampiran 2 Form KP- 5 (Acuan Kerja).....	41
<b>Lampiran 3 Form KP-6 (Log Kerja).....</b>	<b>42</b>
Lampiran 4 Form KP-7 (Kehadiran Kerja Praktik) .....	43
<b>Lampiran 5 Kartu Bimbingan .....</b>	<b>44</b>
<b>Lampiran 6 Biodata Penulis.....</b>	<b>45</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*fingerboard* merupakan salah satu permainan yang sama seperti permainan *skateboard* namun daribentuknya yang kecil ini *fingerboard* dimainkan menggunakan jari tangan. Dengan ukuran yang sangat minimalis, *fingerboard* dapat dimainkan di berbagai tempat seperti ( meja, lantai, dan arena *fingerboard* sendiri ) sehingga lebih fleksibel saat memainkannya. Papan *fingerboard* ini memiliki panjang sekitar 96 mm dan lebarnya sekitar 26-29 mm. Permainan ini dimainkan seperti *skateboard* namun *fingerboard* dapat dimainkan dengan jari tangan.

Planktoon *Garage* merupakan suatu perusahaan dibidang *fingerboard* yang ada di Surabaya Jawa Timur, perusahaan ini tidak hanya menghasilkan produk papan *fingerboard* saja, namun juga menetapkan harga, dan menjual produk sendiri, tetapi banyak aktivitas lainnya yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Salah satunya ialah promosi produk, kegiatan promosi ini adalah salah satu bagian dari pengenalan pemasaran perusahaan, yang isinya memberikan tentang informasi kepada masyarakat atau konsumen bahwa produk yang ditawarkan perusahaan ini. Tidak hanya itu, kegiatan promosi merupakan kegiatan komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan maupun konsumen lainnya, sehingga kegiatan promosi yang dilaksanakan ini untuk mencapai hasil penjualan yang maksimal.

Pada saat ini perkembangan jaman mulai semakin maju Planktoon *Garage* mengalami kesulitan dalam menghadapi persaingan pasar sehingga penjualan *fingerboard* mengalami penurunan. Terjadinya penurunan pada penjualan *fingerboard* ini dikarenakan pembuatan desain papan *fingerboard* yang kurang diminat oleh para konsumen dan memiliki kesan yang membosankan di dalam desain pada *fingerboard* sehingga menghambat proses penjualan papan *fingerboard* di Planktoon *Garage Store*. (sumber data, owner Planktoon *Garage*)

Maka dari itu agar dapatnya membantu menaikkan proses penjualan papan *fingerboard*, dibutuhkan adanya dengan inovasi baru pada produknya terutama inovasi yang adapada papan *fingerboard* yaitu dengan adanya konsep *Calligraphy* pada papan *fingerboard* sehingga dapat meningkatkan nilai jual suatu produk tersebut. Pemberian inovasi pada pembuatan *Calligraphy* juga disertakan dengan konsep yang kuat sehingga papan *fingerboard* tidak hanya meningkatkan penjualan namun dengan mudah dapat dikenal serta diingat oleh masyarakat



Gambar 1.1 *Calligraphy* papan *Fingerboard*  
Sumber : [www.SpinMaster.com](http://www.SpinMaster.com), 2017

*Calligraphy* merupakan seni menulis yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan maksud dan tujuan secara visual. Perkembangan ilustrasi semakin luas peranannya di segala aspek, hal ini disebabkan karena ilustrasi tidak hanya digunakan hanya untuk sarana kesenian semata tetapi sudah menginjak dalam dunia industri komersial hal ini disebabkan karena kebutuhan dunia industri yang semakin pesat. Dengan dibuatnya laporan kerja praktik “ Pembuatan desain *calligraphy* pada papan *Fingerboard* Planktoon Garage Store” agar dapat meningkatkan daya saing pada suatu produk dan dapat diingat oleh masyarakat.



## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam laporan kerja praktik adalah :

Bagaimana membuat desain *calligraphy* pada papan *fingerboard* sebagai media promosi planktoon garage store?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penelitian di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembuatan *calligraphy* produk hanya dibatasi oleh produk planktoon garage store.
2. Membuat desain *calligraphy* yang bersangkutan pada produk perusahaan tersebut

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas, tujuannya, yaitu bagaimana pembuatan desain *calligraphy* dapat meningkatkan produk planktoon garage store.

## 1.5 Manfaat Penulisan

Dari laporan ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi dan penambahan wawasan masyarakat dalam membuat desain *calligraphy* produk yang sesuai dengan citra dari perusahaan.
- b. Sebagai bahan perbandingan dalam pembuatan *calligraphy* produk desain yang lain.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Memberikan kontribusi kepada pihak Planktoon Garage Store dalam mempromosikan produk Planktoon Garage Store.
- b. Sebagai atribut perusahaan yang dapat diimplementasikan untuk menarik minat klien untuk menggunakan produk Planktoon Garage Store.

### 1.6 Pelaksanaan

Kerja Praktik ini dilaksanakan di Planktoon Garage Store pada *calligraphy* Produk, yang beralamat di Permata Safira Regency c5 no.17, Jl. Lidah Kulon, Surabaya 602133, Telp. 031-7520045. Waktu pelaksanaannya dimulai dari tanggal 30 Juli 2018 sampai 31 Agustus 2018 dari hari senin sampai jumat, mulai dari pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB.

Adapun kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di Planktoon *Garage Store* adalah :

1. Mengumpulkan referensi desain *calligraphy* produk.
2. Membuat konsep/perancangan desain, membuat sketsa desain *calligraphy* produk, dan melakukan revisi.
3. Membuat media promosi sebagai pendukung *calligraphy* produk.

### **1.7 Sistematika Laporan**

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktik ini akan disusun sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada Bab pertama ini ada beberapa materi yang akan diuraikan, seperti Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, Pelaksanaan dan Sistematika Penulisan yang menjelaskan tentang permasalahan yang ada di dalam perusahaan sehingga menjadi penyebab dilakukannya Kerja Praktik.

#### **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada Bab kedua ini berisi tentang penjelasan umum tentang gambaran perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang Planktoon Garage Store

### **BAB III :LANDASAN TEORI**

Pada Bab ketiga ini akan dijelaskan tentang berbagai macam teori, konsep dan pengertian yang menjadi dasar dalam pembuatan ilustrasi produk.

### **BAB IV :DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada Bab keempat ini akan dijabarkan metode penelitian yang sesuai dengan metode perancangan kerja yang akan dikerjakan pada Kerja Praktik.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada Bab keenam ini akan dijelaskan beberapa hal, meliputi :

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi mengenai informasi-informasi yang di ambil untuk menjadi acuan dalam pembuatan laporan kerja praktik ini. Daftar pustaka yang di ambil berupa buku, website, jurnal, artikel dan lain lain.

#### **LAMPIRAN**

Berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi karya ilmiah seperti dokumen khusus, instrumen/questioner/alat pengumpul data, ringkasan hasil pengolahan data, tabel, peta atau gambar. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca mendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan karya ilmiah

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profile Perusahaan

Planktoon *Garage Store* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan produk *fingerboard* dan *clothing*.Perusahaan ini berlokasi di Permata Safira Regency c5 no.17 Jl. Lidah Kulon, Surabaya Barat tepatnya di Wisma Lidah Kulon.Perusahaan ini mencakup pengerjaan beragam papan *Fingerboard* dan beberapa pakaian seperti baju, jaket, topi, aksesoris, dan lain-lain.Planktoon *Garage Store* biasanya mengadakan acara setiap bulannya guna memasarkan produk dan meluaskan mangsa pasar



Gambar 2.1 Tempat Planktoon *Garage Store*  
Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

## 2.2 Sejarah Perusahaan

Planktoon Garage Store didirikan pada tahun 2009 oleh Yoda Aji Mahendra dan telah dibangun untuk reputasi yang baik di mata dunia sebagai produk *fingerboard* yang berkualitas, yang berawal dari hobi dan dimanfaatkan untuk pemasukan siowner.

## 2.3 Visi & Misi Perusahaan

Planktoon Garage Store berkonsentrasi / fokus pada produk *fingerboard* dan materiil lainnya. Mulai dari *deck*, *whells*, hingga *graphic design* yang menarik disetiap *deck*-nya. Salah satu aspek yang paling penting dari promosi / iklan dari produk apapun yang akan dipromosikan untuk mencapai pelanggan kesan awal. Selain desain, kami juga menawarkan produk dan kualitas yang baik mulai pendekatan profesional untuk produksi kualitas yang baik.

## 2.4 Struktur Perusahaan

- YODA AJI. M ( owner dan desainer ) : pemilik perusahaan dan merancang desain pada perusahaan.
- NOVITO YOGA ( manager produksi ) : bertanggung jawab dibagian produksi dan desain.
- KEVIN KRISTOBRATHA ( administrasi dan video editor ) : mengedit video promosi perusahaan dan bertanggung jawab dengan penjualan *fingerboard*.
- HALIM MUHAMMAD ( produksi ) : bertugas sebagai pembuatan *fingerboard*
- YUDHISTIRA CACING ( team rider ) : bertugas mengatur jalannya acara permainan *fingerboard*

## 2.5 Nama Instansi pemerintahan

Nama Instansi pemerintahan : CV. PLANKTOON *FINGERBOARD*

*GARAGE STORE*

Alamat : Jl Permata Safira Regency, Raya Lidah Wetan No.  
17, Lidah Kulon, Lakarsantri, Surabaya City, East  
Java

Kelurahan : Lidah Kulon

Kecamatan : Lakarsantri

Kota : Surabaya

Kode Pos : 60213

Email : planktoonfingerboard@gmail.com

Telepon : 081233499819

Website : [www.planktoonfingerboard.com](http://www.planktoonfingerboard.com)

Hari Kerja : Senin s.d Jumat

Jam Kerja : 09.00 – 17.00

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Kaligrafi

Kata kaligrafi berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata kalio (kallos) berarti indah dan graphia (graphē) yang artinya tulisan. Kaligrafi merupakan tulisan indah yang dihasilkan oleh tangan. Secara umum kaligrafi dapat diartikan sebagai tulisan yang indah. Dalam bahasa Inggris, kaligrafi disebut dengan calligraphy dan dalam bahasa Arab disebut dengan khat.

Kaligrafi atau dapat diartikan seni menulis indah, terbagi menjadi tiga jenis yaitu kaligrafi huruf latin atau Roman, kaligrafi Arab dan kaligrafi Oriental (China, Jepang, Korea). Dalam alam lingkup kebudayaan, kaligrafi dapat dilihat melalui dua aspek yaitu sisi kaligrafi sebagai aksara yang menjadi simbol penulisan huruf atau kata, dan aspek kedua adalah keberadaannya sebagai hasil dari proses estetika. Aspek pertama berarti kaligrafi berfungsi sebagai tulisan pada umumnya yang menampung gagasan dari penulisnya. Aspek kedua berarti kaligrafi berkaitan dengan estetika atau keindahan.

Kaligrafi dibagi menjadi 2 wilayah besar yaitu Timur (eastern) yang meliputi Asia Barat/Timur Tengah (Arab) dan Asia Timur/oriental (China dan Jepang) serta wilayah Barat (western) yang meliputi Eropa dan Amerika

Arti kaligrafi berasal dari kata Latin “kalios dan graph” yang berarti suatu tulisan atau aksara yang indah. M. Echols dan Hassan Shadily (1997)

### 3.1.1 Fungsi kaligrafi

Pada prinsipnya Fungsi kaligrafi dibagi menjadi 2 yaitu :

#### 1. Media komunikasi

Sebagai media komunikasi, tulisan dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari seseorang ke orang lain. Melalui tulisan orang biasa menuangkan ide – ide dan buah pikirannya, melalui tulisan kita dapat mengetahui karakter setiap orang. Sebagai media komunikasi, seni kaligrafi dituntut memiliki kejelasan tulisan, huruf demi huruf, agar dapat di baca dengan jelas sesuai maksud yang di sampaikan.

#### 2. Media Ekspresi

Kaligrafi sebagai media ekspresi ditorehkan pada media tidak berhenti kepada tulisan aja, lebih dari itu kaligrafi mendapatkan sentuhan elemen – elemen seni rupa, seperti elemen warna, tekstur dan garis.

### 3.2 Produk

Produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dipakai, dimiliki, atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Menurut W.J. Stanton yang dikutip oleh Paulus Lilik Kristianto (2011:98) menyatakan produk adalah suatu sifat yang kompleks, baik dapat diraba maupun tidak dapat diraba, termasuk bungkus, warna, harga, prestise perusahaan dan pengecer. Aspek yang perlu diperhatikan mengenai produk adalah kualitas produk. Menurut Goeth dan Davis yang di ikuti Tjiptono (2000:51) yaitu kualitas merupakan suatu kondisi stabil yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi

harapan. Kotler and Armstrong (2004:283) menyatakan kualitas produk memiliki hubungan erat dengan kemampuan produk untuk menjalankan fungsinya.

Produk yang ditawarkan setiap badan usaha akan berbeda dan pasti mempunyai karakteristik yang membedakan produk itu dengan produk pesaing walaupun jenis produknya sama sehingga produk itu memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan dalam meraih pasar yang ditargetkan

### 3.3 Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

#### 3.3.1 Jenis-jenis Media

##### a. Media Visual

Media visual merupakan media yang memiliki bentuk fisik yang nyata jika dibandingkan dengan media-media lainnya, media visual cenderung lebih mudah ditemukan. Contoh media visual seperti gambar, foto, dan sebagainya

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang tidak memiliki bentuk fisik namun memiliki bentuk audio atau suara yang dapat diakses oleh organ pendengaran. Beberapa bentuk media audio yaitu lagu, siaran radio, audio CD, dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan jenis media yang mencakup dari media visual yang dapat dilihat maupun media audio yang dapat didengarkan. Beberapa contoh dari media audio visual yaitu siaran televisi, pertunjukan teater, film layar lebar, dan sebagainya.

### 3.4 Promosi

Suatu perusahaan banyak aktivitas yang dilakukan tidak hanya menghasilkan produk atau jasa, menetapkan harga, dan menjual produk atau jasa, tetapi banyak aktivitas lainnya yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Salah satunya adalah promosi, kegiatan promosi adalah salah satu bagian dari bauran pemasaran perusahaan, yang isinya memberikan informasi kepada masyarakat atau konsumen tentang produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan. Menurut Tjiptono (2008:219), promosi adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi, dan mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

### 3.5 Desain

Desain merupakan rancangan sebuah objek, pada dasarnya desain dibuat saat awal mau membuat sebuah objek dan saat pembuatan desain mulai memasukan unsur pertimbangan dan perhitungan sehingga bisa dibilang desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur didalamnya. Dalam artian yang lebih luas, desain merupakan seni terapan yang berintegrasi dengan teknologi.

Menurut Bruce Arcer (1977) desain adalah bidang keterampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatan terhadap apresiasi dan adaptasi lingkungannya.

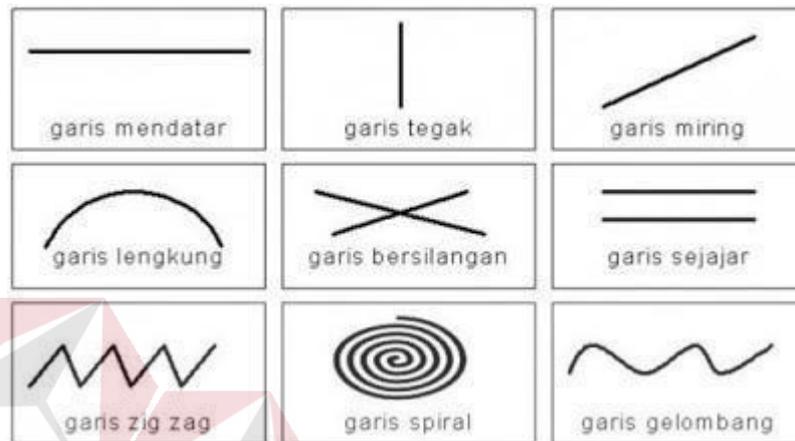
#### 3.5.1 Elemen-elemen desain

Menurut Rakhmat Supriyono (2010:57), dalam pembuatan sebuah desain perlu mengenal beberapa materi- materi dasar dan cara penataannya sehingga dapat menghasilkan komposisi desain yang harmoni, menarik, komunikatif, dan menyenangkan pembaca. Berikut elemen-elemen desain yang perlu kita ketahui terdiri dari :

##### a. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Gari memiliki ciri khas yaitu terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam

bentuk lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan (Indrojarwo 2006:30).



Gambar 3.1 bentuk garis  
Sumber : [www.ariefgunawan.ga](http://www.ariefgunawan.ga), 2017

#### b. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri dan bidang non-geometri. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non geometri merupakan bidang yang relatif sulit untuk diukur luasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih (Indrojarwo 2006:30).

### c. Warna

Warna adalah kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan suatu obyek ke mata manusia. Setiap warna memiliki daya tarik yang berbeda-beda, dalam penggunaannya diharapkan menciptakan keserasian dan membangkitkan emosi (Wirya, 1999:26).

### d. Gelap-terang

Gelap-terang merupakan salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca yaitu dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras. Kontras dalam desain komunikasi visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra. Penggunaan warna-warna yang tidak kontras memiliki makna kalem, damai, dan sebagainya, sedangkan penggunaan warna-warna yang kontras memiliki makna semangat, periang, dan sebagainya. (Rakhmat Supriyono 2010:78)

### e. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba pada suatu permukaan, tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus sesuai bentuk tampilannya. Tekstur dibagi menjadi beberapa golongan yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Sementara pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan, bila dilihat tampak kasar, tetapi ketika diraba ternyata terasa halus. (Indrojarwo 2006:32)

#### f. Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini dapat menciptakan kontras dan penekanan pada obyek desain sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu. (Rakhmat Supriyono 2010:85)

### 3.5.2 Prinsip Desain

Ada beberapa jurus layout yang dalam ilmu desain komunikasi visual sering disebut prinsip-prinsip desain. Rumus klasik ini perlu dipahami karena cukup efektif sebagai panduan kerja maupun sebagai konsep desain. Prinsip-prinsip desain tersebut adalah :

1. Keseimbangan (balance) : pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan balance yaitu dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal. Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris.
2. Tekanan (emphasis) : Penekanan atau penonjolan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara seperti dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto / ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen desain lain.

3. Irama (Rhythm) : Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang yang berupa repetisi dan variasi.
4. Kesatuan (unity) : Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya (Supriyono, 2010:105).

### 3.6 Tipografi

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (typeface) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak dilirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010:19).

Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya/style, yaitu :

- a. Huruf klasik : Bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk teks karena memiliki kemudahan baca (readability) cukup tinggi. Salah satu contoh gaya huruf ini adalah Garamond
- b. Huruf Transisi : Font yang termasuk jenis ini adalah Baskerville dan sering dipakai untuk judul
- c. Huruf Modern Roman : Font yang termasuk dalam Modern Roman antara lain Bodoni. Huruf ini sudah jarang digunakan untuk teks karena ketebalan tubuh huruf sangat kontras, bagian yang vertical tebal, garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga sulit dibaca dan bahkan sering tidak terbaca

- d. Huruf sans serif : Memiliki bagian-bagian yang sama tebalnya dan tidak memiliki kaki/ serif/ kait. Contoh huruf sans serif antara lain Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans. Huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Huruf ini sering digunakan dalam buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simple
- e. Huruf Berkait balok : huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku
- f. Huruf tulis (script) : Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (hand-writing), sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang
- g. Huruf hiasan (Decorative) : Huruf ini bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan dalam teks panjang. Huruf ini lebih cocok untuk satu kata atau judul yang pendek (Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia, 2014:58-63).

Unsur-unsur desain Elemen-elemen desain :

1. Garis (Line)
2. Bidang (Shape)
3. Warna (Color)
4. Gelap Terang (Value)
5. Tekstur (Texture)
6. Ukuran (Size) (Supriyono, 2010:57).

### **3.7 Warna**

Warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan oleh Institute for Color Research di Amerika (sebuah Institut penelitian tentang warna) menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk dalam waktu hanya 90 detik saja. Dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013:72). Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang. Pada seni sastra baik sastra lama maupun sastra modern, puisi atau prosa, sering terungkap perihal warna baik sebagai kiasan atau sebagai perumpamaan (Dramaprawira, 2002:30).

Warna dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu :

- Hue : pembagian warna berdasarkan nama-nama warna seperti merah, biru, hijau, kuning dan seterusnya
- Value : terang gelapnya warna
- Intensity : tingkat kemurnian atau kejernihan warna

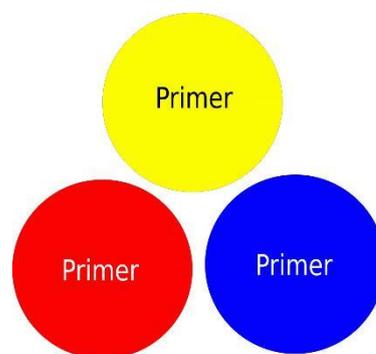
Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin seperti hijau, biru, biru-hijau, biru-ungu, dan ungu dapat memberikan kesan pasif, statis, kalem, damai dan secara umum kurang mencolok. Warna-warna panas seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian (Dramaprawira, 2002:77-81).

### 3.7.1 Klasifikasi dan nama warna

Dalam warna dapat diklasifikasi menjadi lima bentuk warna yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier. Pada kelima warna memiliki kelompok nama-nama warna.

#### a. Warna primer

Warna primer merupakan warna dasar atau warna pertama yang tidak dapat dibentuk oleh warna lain dan warna primer merupakan warna pokok yang dapat digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk menghasilkan warna yang lain. Contoh warna primer yaitu biru, merah, dan kuning.



Gambar 3.2 warna primer  
Sumber :[www.desainkreatif.com](http://www.desainkreatif.com)

### b. Warna sekunder

Warna sekunder merupakan warna kedua yang tercipta dari pencampuran kedua warna primer. Contoh warna sekunder yaitu

1. Oranye: merupakan hasil pencampuran antara warna merah dan kuning.
2. Ungu: merupakan hasil pencampuran warna merah dan biru.
3. Hijau: merupakan hasil pencampuran warna kuning dan biru.



Gambar 3.3 warna sekunder dan warna intermediate  
Sumber :[www.grafis-media.website](http://www.grafis-media.website)

### c. Warna intermediate

Warna intermediate yaitu warna-warna yang tercipta dari pencampuran warna pertama dengan warna kedua. Warna-warna ini disebut sebagai

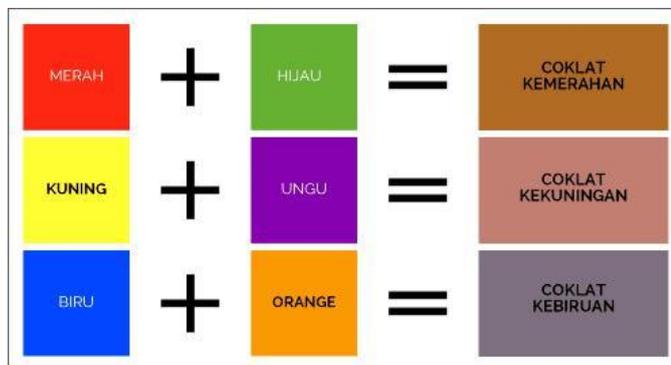
warna antara karena warnawarna tersebut berada diantara Warna Pertama dan Kedua dalam lingkaran warna. Contoh warna intermediate yaitu :

1. Kuning Hijau: yaitu warna yang ada diantara kuning dan hijau.
2. Kuning Jingga: yaitu warna yang ada diantara kuning dan jingga.
3. Merah Jingga: yaitu warna yang ada diantara merah dan jingga.
4. Merah Ungu: yaitu warna yang ada diantara merah dan ungu/ violet.
5. Biru Violet: yaitu warna yang ada diantara biru dan ungu / violet.
6. Biru Hijau: yaitu warna yang ada diantara biru dan hijau.

d. Warna tersier

Warna tersier adalah warna ketiga, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Contoh warna tersier, yaitu:

1. Coklat Kuning: yaitu pencampuran warna jingga dan hijau.
2. Coklat Merah: yaitu pencampuran warna jingga dan ungu.
3. Coklat biru: yaitu pencampuran warna hijau dan ungu



Gambar 3.4 warna tersier  
Sumber : [www.blogernas.com](http://www.blogernas.com)

e. Warna kuartar

Warna kuartar merupakan warna ke empat, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ke tiga. Contoh warna kuartar adalah:

1. Coklat Jingga: yaitu hasil percampuran kuning tersier dan merah tersier.
2. Coklat Hijau: yaitu percampuran biru tersier dan kuning tersier.
3. Coklat Ungu: yaitu hasil percampuran merah tersier dan biru tersier



## BAB IV

### DESKRIPSI PENDAHULUAN

#### 4.1 Desain *Calligraphy* papan *Fingerboard* Planktoon Garage Store

Planktoon Garage Store merupakan perusahaan dibidang produk *fingerboard* yang menjual berbagai macam alat-alat permainan seperti skateboard namun berukuran mini. Pada saat ini Planktoon Garage mengalami kesulitan dalam menghadapi persaingan pasar sehingga penjualan *fingerboard* mengalami penurunan. Terjadinya penurunan pada penjualan dikarenakan pembuatan desain papan *fingerboard* kurang diminati konsumen. Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah inovasi yaitu dibuatnya ilustrasi pada papan *fingerboard* sehingga dapat meningkatkan nilai jual pada perusahaan Planktoon Garage Store.

#### 4.2 Hasil & Analisis Data

Berdasarkan metode penelitian yang telah diuraikan di bab sebelumnya, penulis menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan yaitu Perancangan desain *calligraphy* papan *fingerboard* Sebagai bentuk inovasi pada penjualan papan *fingerboard* Planktoon Garage Store.

Hasil penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi yang dilakukan penulis untuk mencari tahu informasi mengenai Planktoon Garage Store dengan cara mengunjungi perusahaan dan observasi perusahaan, lalu dilanjutkan dengan teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian

data, dokumentasi langsung dilapangan yang kemudian penulis menganalisis serta berdiskusi dengan pihak perusahaan untuk mengetahui apa yang diinginkan oleh pihak perusahaan. Analisis ini sendiri terfokus pada *calligraphy* pada papan *fingerboard*, yang dikaitkan dengan unsur atau identifikasi masalah yang ada di dalam perusahaan.

Lalu penulis mencari data – data yang dibutuhkan untuk membuat *calligraphy* pada papan *Fingerboard*. Dari hasil data yang didapatkan melalui metode-metode yang telah dilakukan, maka terbentuklah konsep untuk pembuatan *calligraphy* yang sesuai, serta data-data lain yang diperlukan dalam penentuan konsep, terutama yang paling menentukan dalam menemukan konsep yaitu dengan berdiskusi dengan pihak perusahaan agar hasil data yang diperoleh dengan keinginan perusahaan bisa sesuai.

#### 4.3 Konsep

Konsep merupakan dasar utama dalam membuat perancangan desain sebagai acuan pembuatan sebuah desain. Dalam pembuatan desain *calligraphy* pada papan *fingerboard* konsep perancangan dibentuk melalui data-data yang telah didapat. Menurut hasil dan analisis data yang sudah didapat, konsep yang diangkat dalam pembuatan desain *calligraphy* pada papan *fingerboard* produk Planktoon Garage Store adalah konsep *calligraphy*, *Abstract* dan *colorful*.

##### a. *Calligraphy*

Konsep *calligraphy* diangkat karena pada saat ini *calligraphy* masih ada yang belum mengerti tentang desain *calligraphy* dan belum juga diproduksi di

dalam *fingerboard* Planktoon Garage sehingga dengan adanya desain seni menulis yang berkonsep *calligraphy* dapat diminati oleh konsumen yang meminati permainan *fingerboard* yang pada umumnya digemari oleh para laki-laki

#### b. *Futuristik*

Konsep futuristik diangkat berdasarkan visi & misi perusahaan yang ingin selalu *up-to-date* dengan perkembangan desain deck. Futuristik dapat terjadi dengan adanya permainan pola-pola geometris di dalam sebuah rancangan dengan memainkan komposisi dari bentuk-bentuk geometri menjadi suatu komposisi yang dapat terlihat beda dari desain-desain saat ini. Futuristik mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju ke masa depan. Futuristik pada desain berarti mengesankan bahwa desain itu berorientasi ke masa depan atau desain itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi yang digunakan pada desain. Tidak harus tampil kaku, dingin dengan garis-garis lurus dan tegas. Gaya ini juga dapat pula menerapkan dasar rancangan melalui bentuk geometris, seperti bentuk lengkung, lingkaran dan bentuk lainnya yang asimetris serta desain yang unik, simple dan berorientasi pada masa depan. Bentuk seperti ini akhirnya menjadi bagian dalam desain futuristik.

#### c. *Colorful*

Konsep *colorful* di dalam pembuatan desain ilustrasi papan *fingerboard* diambil sesuai dengan karakter perusahaan yang aktif dan sangat bersahabat, sehingga *colorful* adalah konsep yang tepat. Dengan konsep *colorful* dianggap

mampu membuat klien mempercayai desain ilustrasi yang ingin mereka gunakan.

#### 4.4 Perancangan Karya

Setelah mengetahui konsep yang dipakai untuk perancangan karya, maka dilakukanlah tahap perancangan karya. Dimulai dari pencarian referensi melalui internet dan katalog yang ada di perusahaan Planktoon Garage Store, kemudian dilakukanlah sketsa kasar dan sampai akhir desain

#### 4.5 Sketsa Karya

a. Sketsa *Calligraphy* dengan tema *Red Demond*



Gambar 4.1 Opsi sketsa *Calligraphy Red Demond*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2018

Pada desain *Deck* yang dibuat memiliki tema *Red Demond* dengan background hitam dan *Font Calligraphy* warna merah. Pada papan *Deck* tersebut terdapat desain tumpukan *font Calligraphy*. pada bagian tengah terdapat logo dari perusahaan Planktoon Garage Store

b. Sketsa *Calligraphy* dengan tema *Drips*



Gambar 4.2 Opsi kedua sketsa *Calligraphy Drips*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2018

Pada desain *Deck* yang ke 2 dibuat memiliki tema *Drips* dengan background hitam dan *Font Calligraphy* warna putih. Pada papan *Deck* tersebut terdapat desain tumpukan *font Calligraphy*. pada bagian bawah kiri terdapat logo dari perusahaan Planktoon Garage Store.

c. Sketsa *Calligraphy* dengan tema *Circle*



Gambar 4.3 Sketsa *Calligraphy Circle*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2018

Pada desain *Deck* yang ke 3 dibuat memiliki tema *Circle* dengan background hitam dan *Font Calligraphy* warna biru. Pada papan *Deck* tersebut terdapat desain tumpukan *font Calligraphy*. pada bagian tengah terdapat logo dari perusahaan Planktoon Garage Store.

## 4.6 Implementasi Karya

### a. Implementasi *Calligraphy Red Demond*



Gambar 4.4 Implementasi *Calligraphy Red Demond*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2018

Pada desain di atas merupakan bentuk digital dari sketsa sebelumnya, desain tersebut *Calligraphy Red Demond* memiliki warna berdominan merah, abu-abu, dan hitam yang memiliki makna kuat dan berani, pada *background* terdapat warna yang berdominan hitam gelap dan warna utama pada *Font* merah menonjolkan karakter utama pada desain *Calligraphy*.

b. Implementasi *Calligraphy Drips*



Gambar 4.5 Implementasi *Calligraphy Drips*

Sumber : Hasil olahan penulis, 2018

Pada desain di atas merupakan bentuk digital dari sketsa sebelumnya, desain tersebut *Calligraphy Red Drips* memiliki warna berdominan putih, abu-abu, dan hitam yang memiliki makna kuat dan bersih, pada *background* terdapat warna yang berdominan hitam gelap dan warna utama pada *Font* putih menonjolkan karakter utama pada desain *Calligraphy*

c. Implementasi *Calligraphy Circle*



Gambar 4.6 Implementasi *Calligraphy Circle*  
Sumber : Hasil olahan penulis, 2018

Pada desain di atas merupakan bentuk digital dari sketsa sebelumnya, desain tersebut *Calligraphy Circle* memiliki warna berdominan pbiru, dan hitam yang memiliki makna kuat dan *fresh*, pada *background* terdapat warna yang berdominan hitam gelap dan warna utama pada *Font* biru menonjolkan karakter utama pada desain *Calligraphy* dan memiliki bentuk melingkar.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan desain *Calligraphy* pada papan *fingerboard* sebagai peningkatan penjualan Planktoon Garage Store adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dari observasi selama kerja praktik berlangsung, Untuk merancang desain *Calligraphy* dibutuhkan sebuah riset dan analisis yang mendalam untuk menentukan konsep desain yang akan diterapkan pada prancangan suatu media.
2. Desain yang dibuat menggunakan elemen-elemen desain yang sesuai dengan pembuatan desain *Calligraphy*, seperti keseimbangan, kesederhanaan, warna, tipografi, layout dan gambar atau *Calligraphy* yang sesuai dengan karakteristik perusahaan.
3. Berdasarkan kebutuhan desain tersebut, maka dibuatlah *Calligraphy* pada papan *fingerboard* agar memiliki konsep dalam membuat desain yang diinginkan perusahaan dan juga yang memberikan identitas pembeda antara Planktoon Garage Store dengan yang lain.
4. Secara umum, hasil dari desain *Calligraphy* yang telah dirancang secara unik dan menarik akan memberikan hasil yang inovatif bagi perusahaan sehingga dapat menaikkan jumlah penjualan dan menjadikan bentuk

promosi bagi perusahaan Planktoon Garage Store agar dapat dikenal oleh konsumen.

## 5.2 Saran

Adapun saran dari penulis berdasarkan “perancangan desain *Calligraphy* pada media papan *fingerboard* Planktoon Garage Store” adalah:

5.
  1. Pihak perusahaan harus selalu memperbarui desain yang dibuat agar sesuai dengan perkembangan jaman tetapi tetap mempertahankan karakteristik perusahaan dan tidak menghilangkan identitas dari perusahaan, seperti warna, lambang ataupun gaya desain perusahaan.
  2. Bagi mahasiswa yang akan bekerja dalam bidang kreatif ataupun digital agensi harus benar-benar memahami situasi pemasaran modern dan perilaku masyarakat pada era digital, terutama dalam bidang desain visual. Seorang desainer harus memahami benar Media apa yang dibutuhkan oleh klien untuk memasarkan produknya dengan lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Dramaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna; Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Indrojarwo, Baroto Tavip. 2006. *Panduan Desain Komunikasi Visual*, Surabaya: Penerbit ITS
- Kotler, P. and G Armstrong. (2004). *Principle of Marketing : 10th Edition*. New Jersey: prentice Hall.
- Kristianto, Paulus Lilik. (2011). *Psikologi Pemasaran*. Yogyakarta: CAPS
- Kusrianto, Adi. 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi publisher.
- Kusrianto, Adi. 2009, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi publisher.
- Rustan, Suriyanto. 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Buku Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Andi Offset
- Tjiptono, Fandy. (2000). *Prinsip- Prinsip Total Quality Service*. Yogyakarta: Andi

## JURNAL

Ahmad, Huda Samsul (2014) *Pengaruh Pelayanan, Promosi, Dan Lokasi Terhadap Kepuasan Konsumen Toko Toko Elektronik Di Pati* (Skripsi). Fakultas Ekonomi & Bisnis.

Rifai, Endra Ahmad (2014) *Perancangan Media Promosi Restoran Ikan Bakar Gambiran Yogyakarta* (S1 thesis). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

## INTERNET

- <http://www.planktoonfingerboard.com/about-us.html>  
[elearning.mmr.umy.ac.id/file.php/1/moddata/forum/106/1500/tugas\\_penelitian\\_ku\\_alitatif.docx](http://elearning.mmr.umy.ac.id/file.php/1/moddata/forum/106/1500/tugas_penelitian_ku_alitatif.docx) ( Diakses pada tanggal 14 Desember 2018 )
- <http://www.grafis-media.website/2017/01/pengertian-warna-primer-sekunder.html> ( Dakses pada tanggal 14 Desember 2018 )
- <http://www.idbiodiversitas.com/2017/09/unsur-unsur-seni-rupa-lengkap-terbaru.html>( Diakses pada tanggal 17 Desember 2018 )
- <https://malika.id/seni-kaligrafi-pengertian-sejarah/> ( Dakses pada tanggal 20 Desember 2018 )

## Artikel

<https://grcfarraz.com/peranan-dan-fungsi-kaligrafi/>  
Dakses pada tanggal 24 Desember 2018