



**PERANCANGAN DESAIN MEDIA KALENDER PT. BPR WILIS DI
CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh :

ANDRI DANianto

18420100048

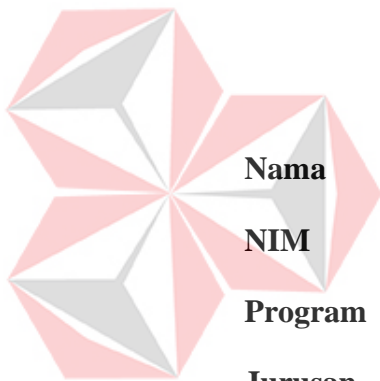
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA KALENDER PT. BPR WILIS DI
CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik



Disusun Oleh:

Nama : ANDRI DANianto
NIM : 18420100048
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“ Jangan Pernah Ragu Untuk Mengeluarkan Semua Kemampuanmu Hingga Batasnya ”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

“Saya persembahkan untuk Orang tua, Teman dan para pembaca yang baik hati.”

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN MEDIA KALENDER PT. BPR WILIS DI

CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES

Laporan Kerja Praktik oleh:

Andri Danianto

NIM: 18420100048

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 10 Januari 2022



Disetujui

Dosen Pembimbing

Digitally signed by
Fenty Fahminnansih,
ST, MMT
Date: 2022.01.10
13:40:05 +07'00'

Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT

NIDN. 0706028502

Penyelia

Junia Rahman Bagus D

Wakil Direksi

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Digitally signed by Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds Date: 2022.01.10
14:28:38 +07'00'

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0720028701

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : ANDRI DANianto

NIM : 18420100048

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek

Judul Karya : PERANCANGAN DESAIN MEDIA KALENDER PT. BPR WILIS DI CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 10 Januari 2022



ANDRI DANianto
NIM : 18420100048

ABSTRAK

Kita tidak bisa lepas dari namanya Kalender tentunya disetiap rumah atau ruang kerja membutuhkan kalender. Kalender merupakan pengingat dan penunjuk hari, tanggal dan bulan. Namun fungsi kalender tidak hanya sebatas sebagai pengingat mengenai waktu saja. Saat ini media promosi sangat berkembang pesat dengan memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan marketing sebuah usaha atau bisnis.

Dengan demikian sebuah kalender pun saat ini memiliki fungsi ganda, selain sebagai penunjuk dan pengingat waktu, kalender juga difungsikan sebagai media promosi dan *branding* yang cukup efisien dan efektif untuk usaha atau bisnis yang anda tekuni.

Salah satu *client* yang bekerja sama dengan CV.MAXIIDEA ARTA SUKSES adalah PT. BPR Wilis, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang nasabah dan debitur bertekad memberikan layanan prima kepada masyarakat mikro, kecil dan menengah.


Dalam membantu PT. BPR Wilis memperkenalkan bagaimana perusahaan ini bergerak dibidangnya melalui sebuah media yaitu *corporate calender*, Terdapat beberapa tahapan dalam melakukan rancangan desain media kalender diantara mengukur layout , tema yang dipilih, ilustrasi sebagai tambah nilai gambaran citra perusahaan

Kata Kunci: Desain Media Kalender, Layout, Promosi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, sebab cinta kasih dan rahmat yang diberikan sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul **“PERANCANGAN DESAIN MEDIA KALENDER PT. BPR WILIS DI CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES”** dengan sangat baik dan tepat waktu. Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk menuntaskan kegiatan Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

- 
1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
 2. Bu Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT selaku Dosen Pembimbing
 3. Bapak Junia Rahman Bagus D selaku penyelia kerja praktik dan wakil direktur CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES
 4. Serta semua pihak CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES dan teman kerja praktik yang telah mendukung dan selalu memberikan masukan selama kerja praktik.
 5. Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan semangat
 6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan, yang telah memberikan bantuan dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan memberikan yang terbaik untuk kita semua terlebih yang terlibat dalam pelaksanaan kerja praktik ini Akhir kata, penulis minta maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisannya. Terima kasih

Surabaya, 10 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat	2
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	2
1.5.2 Manfaat Praktis.....	3
1.6 Pelaksanaan	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil Perusahaan.....	5
2.2 Visi	5
2.3 Misi	5

2.4 Logo Perusahaan.....	5
2.5 Struktur Organisasi	6
2.6 Portofolio Perusahaan	6
2.7 Lokasi Perusahaan.....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Media Cetak.....	8
3.2 Media Kalender	8
3.3 Layout	8
3.4 Desain	10
3.5 Unsur Desain.....	10
3.6 Prinsip Desain.....	12
3.7 Visual.....	13
3.8 Karakteristik Grafis.....	13
3.9 Kalender.....	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	16
4.1 Brief	16
4.2 Diskusi	16
4.3 Penggunaan Software	17
4.4 Proses Perancangan Layout	17
BAB V PENUTUP.....	23
5.1 Kesimpulan	23
5.2 Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	24
Referensi.....	24
LAMPIRAN.....	25
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan	25
Lampiran 2. Form KP-5 (Halaman 1.....	26

Lampiran 3. Form KP-5 (Halaman 2).....	27
Lampiran 4. Form KP-5 (Halaman 3).....	28
Lampiran 5. Form KP-6.....	29
Lampiran 6. Form KP-6.....	30
Lampiran 7. Form KP-7.....	31
Lampiran 8. Form KP-7.....	32
Lampiran 9. Kartu Bimbingan Dosen.....	33
Lampiran 10. Biodata Penulis.....	33



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo MAXIIDEA.....	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi MAXIIDEA.....	6
Gambar 2. 3 Suasana Ruang Kerja Maxiidea	7
Gambar 3. 1 Contoh Layout	9
Gambar 3. 2 Kalender Dinding.....	14
Gambar 3. 3 Kalender Duduk.....	15
Gambar 4. 1 Logo BPR Wilis	16
Gambar 4. 3 Logo Adobe Ilustrasi	17
Gambar 4. 3 Lembar Kerja Adobe Ilustrasi	17
Gambar 4. 4 Lembar Kerja Adobe Ilustrasi	18
Gambar 4. 5 Desain Gambar Ilustrasi Pendamping Kalender.....	19
Gambar 4. 6 Desain Layout Kalender.....	19
Gambar 4. 7 Desain Akhir Kalender (Cover).....	20
Gambar 4. 8 Desain Akhir Kalender (Ilustrasi Bulan Jan - Feb).....	20
Gambar 4. 9 Desain Akhir Kalender (Bulan Jan - Feb).....	20
Gambar 4. 10 Desain Akhir Kalender (Ilustrasi Bulan Mar - Apr)	21
Gambar 4. 11 Desain Akhir Kalender (Bulan Mar - Apr)	21
Gambar 4. 12 Desain Akhir Kalender (Ilustrasi Bulan Mei - Jun)	21
Gambar 4. 13 Desain Akhir Kalender (Bulan Mei - Jun)	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan	25
Lampiran 2. Form KP-5 (Halaman 1).....	26
Lampiran 3. Form KP-5 (Halaman 2).....	27
Lampiran 4. Form KP-5 (Halaman 3).....	28
Lampiran 5. Form KP-6	29
Lampiran 6. Form KP-6	30
Lampiran 7. Form KP-7	31
Lampiran 8. Form KP-7	32
Lampiran 9. Kartu Bimbingan Dosen.....	33
Lampiran 10. Biodata Penulis.....	33



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pemasaran, promosi adalah suatu kegiatan yang dilakukan agar bisa meningkatkan perkembangan sesuatu, baik itu merk, produk, ataupun perusahaan. Menurut Gitosudarmo (2000:237) bahwa promosi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mempengaruhi calon konsumen agar mereka bisa mengenal produk yang ditawarkan oleh perusahaan pada mereka dan lalu mereka senang dan mau membeli produk tersebut.

Kegiatan promosi merupakan proses pengenalan produk, brand serta citra perusahaan kepada masyarakat. Terdapat berbagai macam media untuk melakukan promosi, beberapa diantaranya adalah media cetak dan media digital. Namun saat ini media cetak yang sifatnya pendukung seperti *stationery*, *kalender*, *merchandise* juga sering digunakan.

CV. MAXIIDEA Arta Sukses adalah sebuah *creative agency* yang berada di Surabaya tepatnya di wilayah *rungkut*, bergerak di bidang *creative design* yang mengkhususkan pada desain kalender bagi perusahaan. Salah satu klien dari CV. MAXIIDEA yaitu PT. BPR Wilis, yang merupakan sebuah bank terletak di daerah Malang Selatan. Bank tersebut merupakan salah satu klien lama yang dimiliki perusahaan Maxiidea, dimana setiap tahunnya memiliki penjadwalan untuk membuat kalender perusahaan.

Sebelum dikenal sebagai PT. BPR Cinde Wilis dulu perusahaan ini bernama PT. Bank Pasar Tjinde Wilis. Pada saat pendirian, perusahaan tersebut berkedudukan di Pakisaji, Malang Selatan. Dengan keinginan yang kuat untuk menjadi sebuah perusahaan jasa keuangan yang tangguh dan semakin terpercaya PT. BPR Cinde Wilis bertekad memberikan layanan prima kepada masyarakat mikro, kecil dan menengah. Dengan bergabung menjadi nasabah atau debitur BPR Wilis, kebutuhan kredit dan investasi menjadi lebih menguntungkan.

Penulis di dalam perusahaan Maxiidea, diarahkan untuk membantu proses desain media kalender PT BPR Wilis, karena waktunya bertepatan dengan

proses desain mereka saat itu. Manfaat penulis berposisi sebagai pegawai magang dalam pengerjaan pekerjaan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam laporan ini yaitu:

“Bagaimana merancang sebuah media kalender yang sesuai untuk PT. BPR Wilis sebagai memperkenalkan citra perusahaan tersebut kepada klien dan konsumen?”

1.3 Batasan masalah

Batasan yang dilakukan penulis tentukan agar penulisan laporan ini sesuai dengan ketentuan dan terstruktur antara lain:

1. Perancangan desain media kalender PT. BPR Wilis
2. Penerapan desain layout sesuai keinginan PT. BPR Wilis

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan meningkatkan kualitas mahasiswa maupun CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES melalui project perancangan desain media promosi kalender PT. BPR Wiliis

1. Diharapkan dapat menambah ilmu di bidang desain yang akan diterapkan dalam dunia kerja
2. Menunjukkan proses pengerjaan desain media kalender di dalam suatu perusahaan

1.5 Manfaat

Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, manfaat tersebut antara lain.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa dalam bidang desain khususnya desain media kalender, serta dapat menambah informasi tambahan dan referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa jurusan desain komunikasi visual.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Keuntungan Kerja praktek ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru bagi penulis untuk merasakan suasana dunia kerja serta dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan penulis dalam bidang desain.
- b. Melalui perancangan media kalender periklanan ini diharapkan dapat membantu para pelaku usaha, mempermudah pekerjaan perancangan menjadi lebih efisien dan efektif.
- c. Membantu CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES dalam menyelesaikan desain sesuai permintaan *client*.

1.6 Pelaksanaan :

Informasi Perusahaan

Nama Perusahaan : CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES
Alamat : Jl. Rungkut Permai IX No.G19
Telepon : (0877) - 7926 8772
Periode KP : 1 September s.d 31 Oktober 2021
Waktu : 09.00 – 17.00 WIB (Senin – Jum'at)

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini terdiri dari lima bab dan pada masing masing bab terdapat sub-bab yang menjelaskan inti pembahasan dalam penyusunan laporan.

Adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (terbagi menjadi dua sub-bab yaitu manfaat teoritis dan praktis), dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran umum perusahaan tempat pelaksanaan kerja praktik yaitu CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori, konsep, dan pengertian yang mendukung dalam penyelesaian masalah pada laporan.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan membahas kesimpulan dari laporan kerja praktik dan saran dari penulis terkait permasalahan yang diangkat pada laporan kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pusaka berisi informasi terkait refrensi yang digunakan penulis dalam menyusun laporan kerja praktik.

LAMPIRAN

Lampiran berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi karya ilmiah seperti dokumen khusus, instrument/*questioner*/alat pengumpul data, ringkasan hasil pengolahan data, table, peta atau gambar. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca pendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan karya ilmiah.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

CV.MAXIIDEA MARKETING ARTA SUKSES adalah sebuah creative agency yang bergerak dibidang konsultan komunikasi pemasaran yang telah berdiri sejak tahun 2011. mereka menawarkan dan melayani berbagai macam jasa yang berhubungan dengan komunikasi pemasaran mulai dari *branding, company profile, annual report, corporate calendar, corporate profile video, website development, mobile application development, social media strategy, professional photography, corporate event organizer*, dan lain sebagainya.

Meskipun terletak di surabaya CV.MAXIIDEA ARTA SUKSES memiliki berbagai macam client dari berbagai daerah,dengan memberikan sebuah ide yang dapat digunakan diberbagai media dan memberikan gagasan dan konsep ide yang kreatif membuat banyak sekali client yang tetap menggunakan CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES untuk membuat sebuah media komunikasi.

2.2 Visi

Menciptakan ide ide yang dapat bekerja di semua media dan menyatukan pemikiran strategis dengan konsep kreatif yang berwawasan luas untuk menghadirkan komunikasi yang efektif di berbagai media.

2.3 Misi

Dengan memberikan hasil kinerja yang terbaik dan dengan pengalaman bekerja dengan berbagai klien, CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES dapat menjaga hubungan baik dengan para kliennya dan memberikan kepercayaan.

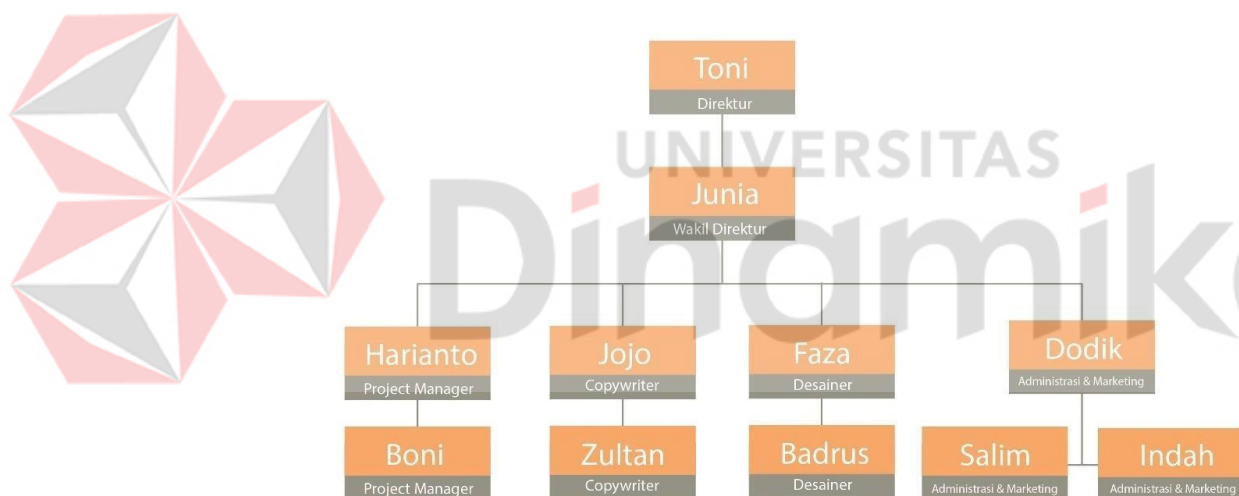
2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2. 1 Logo MAXIIDEA

(Sumber: Maxiidea)

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi MAXIIDEA

(Sumber: Maxiidea)

2.6 Portofolio Perusahaan

Berikut ada beberapa portfolio yang telah dikerjakan oleh CV.MAXIIDEA Arta Sukese, antara lain:

1. PT.Citicon Nusantara Industries,Mojokerto
2. PT. Jasuindo Tiga Perkasa,TBK,Sidoarjo

3. PT. BPR Wilis

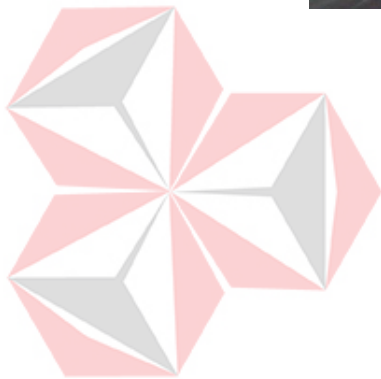
2.7 Lokasi Perusahaan

CV. MAXIIDEA Arta Sukses berlokasi di Jl. Rungkut Permai IX No G19 SURABAYA



Gambar 2.3 Suasana Ruang Kerja Maxiidea

(Sumber: Berkas penulis. 2022)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Media Cetak

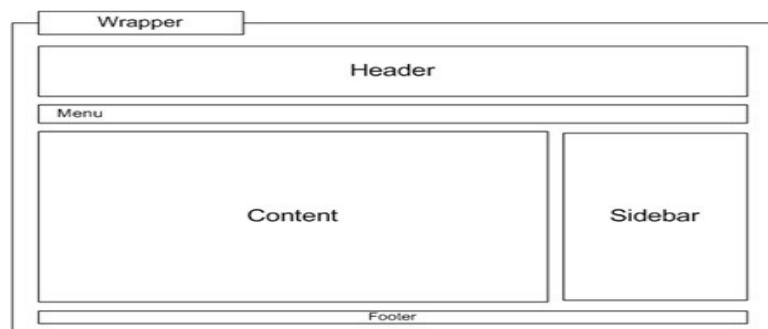
Media cetak merupakan sarana atau perantara komunikasi yang di cetak pada bahan dasar kertas dan kain untuk menyampaikan pesan atau informasi. Unsur utama dari media cetak adalah teks dan gambar visualisasi. Jenis media cetak yang termasuk di dalam media massa adalah surat kabar atau koran, majalah, tabloid dan lain sebagainya.

Peran media cetak sangatlah penting, selama berabad-abad media cetak menjadi satu-satunya alat pertukaran dan penyebaran informasi, gagasan dan hiburan, yang sekarang ini dilayani oleh aneka media komunikasi. Selain menjadi alat utama menjangkau publik, media cetak juga menjadi sarana utama untuk mempertemukan para pembeli dan penjual (William L. Rivers, 2003).

3.2 Media Kalender

Kalender adalah sistem pengorganisasian waktu-waktu untuk tujuan serta perhitungan waktu dalam jangka panjang Kalender menjadi sebuah sistem untuk memberi nama pada sebuah periode waktu, misalnya hari. Nama-nama ini kemudian dikenal sebagai tanggal kalender. Fungsi kalender yang pertama adalah sebagai penanda waktu hari, kedua adalah bagian dari promosi. Banyak perusahaan di Indonesia memproduksi kalender setiap tahun sebagai merchandise khusus untuk konsumen.

3.3 Layout



Gambar 3. 4 Contoh Layout

(Sumber: penulis 2022)

Pengertian layout secara umum adalah suatu penentuan tata letak desain pada elemen tertentu sehingga menghasilkan visual yang menarik. Pada umumnya, sebuah layout dibuat oleh para desainer visual atau para developer. Dibuatnya layout bertujuan untuk menyajikan berbagai elemen desain seperti gambar dan juga teks yang mampu menyajikan informasi yang bisa diterima oleh orang yang melihatnya. Oleh karena itu, layout desain harus dirancang sedemikian rupa agar mudah untuk dipahami. Hasilnya, Anda bisa melihat berbagai layout yang dibuat pada poster, brosur, website, postingan Instagram, dll. Tata letak teks, gambar dan berbagai elemen di dalamnya itulah yang disebut dengan layout. Layout yang baik dapat menghasilkan kombinasi yang enak untuk dilihat.

Menurut Gavin Amborse & Paul Haris, layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan **ruang**. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Layout memiliki prinsip - prinsip dasar sebagai berikut :

1. Keseimbangan Simetris Keseimbangan simetris terjadi ketika keseimbangan unsur visual terjadi secara vertikal ataupun horizontal, gaya ini biasanya menggunakan dua elemen yang diletakan dengan tempat dan jarak yang sama seperti cermin (titik tengah adalah garis cermin).
2. Keseimbangan Asimetris Keseimbangan asimetris terjadi apabila unsur visual dari elemen desain tidak merata, namun tetap terlihat seimbang. Gaya ini menggunakan permainan visual kontras, warna, dan sebagainya dengan titik yang beraturan.
3. Alur Baca (Movement) Alur baca di buat oleh desainer yang di rancang secara sistematis dengan tujuan mengarahkan mata pembaca dari bagian satu ke bagian lainnya dalam menelusuri sebuah informasi.
4. Penekanan (Emphasis) Sebuah Teknik yang digunakan untuk memberikan penekanan pada unsur visual seperti gambar, judul teks, dll pada Layout.

Penekanan di buat dengan cara membuat unsur visual yang diperbesar, dipertebal, atau cara lainnya yang membuatnya lebih menonjol.

5. Kesatuan (Unity) Menciptakan sebuah kesatuan dalam sebuah desain, seperti menyatukan beberapa gambar dengan pemisah garis dan memberikan informasi dari beberapa bagian tersebut sehingga tercipta keselarasan visual yang seimbang.

3.4 Desain

Pada umumnya desain merupakan sebuah rancangan, rencana atau sebuah gagasan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia) menyebutkan bahwa desain adalah 1. kerangka bentuk; rancangan, 2. motif pola; corak. Sebagaimana dikemukakan oleh Sachari dan Sunarya (2001, hlm. 10). Dalam suatu proses mendesain, tidak hanya memperhatikan sisi estetika saja, namun juga diperlukan kajian riset, konsep utama, segmentasi target, minat konsumen, dll. Secara garis besar, desain merupakan kumpulan dari beberapa elemen seperti warna, tipografi, *layout*, dan lain-lain yang berperan penting menyampaikan suatu pesan kepada konsumen (Thabrani, 2003:14).

3.5 Unsur Desain

Dalam dunia desain grafis, ada beberapa faktor yang sangat mempengaruhi keseluruhan desain yang dihasilkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil karya desain grafis tersebut adalah unsur-unsur desain. Adapun unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

A. Garis (*Line*)

Garis menjadi unsur dasar dalam sebuah bentuk desain. Garis merupakan titik poin yang saling terhubung dengan titik poin lainnya yang akan membentuk sebuah bentukan seperti garis lurus, lengkung, zigzag, tidak beraturan, horizontal, vertikal, dan diagonal.

B. Bentuk / Bidang (*Shape*)

Bentuk / bidang adalah sebuah bentukan yang memiliki bentuk seperti lingkaran (*circle*), kotak (*rectangle*), segitiga (*triangle*) ataupun bentukan lain.

C. Tekstur (*Texture*)

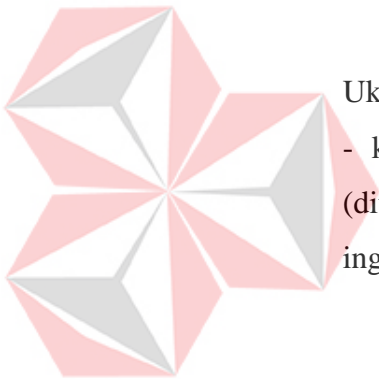
Pada desain grafis, tekstur merupakan tampilan dari sebuah desain yang pada visualisasi permukaannya memiliki suatu bentuk, corak dan pola yang bisa dilihat dan dicermati oleh mata bahwa permukaan gambar tersebut terlihat halus, kasar, ataupun lembut.

D. Ruang / Jarak (*Space*)

Ruang merupakan elemen-elemen yang terdapat pada desain grafis. Ruang dapat berupa objek, *background*, dan teks. Perpaduan antar elemen tersebut harus disesuaikan jaraknya sehingga desain yang diperoleh akan membuahkan hasil yang maksimal karena memberikan kesan menarik dan profesional bagi mata audiense yang melihat.

E. Ukuran (*Size*)

Ukuran adalah unsur yang sangat penting dalam desain grafis. Ukuran dalam hal ini adalah panjang - pendek, tinggi - rendah, dan besar - kecilnya sebuah objek. Objek yang mau diperlihatkan lebih dulu (ditonjolkan) akan memiliki ukuran lebih besar daripada objek yang tidak ingin ditonjolkan.



UNIVERSITAS
Dinamika

F. Warna (*Color*)

Warna juga adalah unsur yang sangat kompleks untuk diperhatikan. Pemilihan warna menentukan arah dan tujuan sebuah desain grafis, karena warna mewakili *visual* dan memiliki nilai psikologis. Ketika mata melihat ke warna yang kurang cocok maka otomatis desain yang dibuat akan dinilai tidak sesuai. Untuk itu perpaduan warna untuk sebuah desain sebaiknya hanya di padukan pada warna yang bisa menyatu dengan warna latar, objek, ataupun teks. Contohnya warna latar yang hitam bisa dipadukan dengan objek atau teks yang berwarna putih. Penggunaan warna yang terlalu banyak juga akan menimbulkan kesan norak.

G. Gelap-terang (*Value*)

Value merupakan gelap terangnya warna dari sebuah objek, *background*, atau teks. Sebuah warna yang akan diterangkan dapat menghasilkan warna yang lebih muda, sebaliknya sebuah warna yang akan digelapkan dapat menghasilkan warna tua. Contohnya warna merah diterangkan akan menghasilkan warna merah muda, dan sebaliknya jika digelapkan akan menghasilkan warna merah tua.

3.6 Prinsip Desain

Pada umumnya, prinsip desain sering kali dilakukan oleh seorang desainer untuk menjadi panduan dalam menyelesaikan sebuah karya desain. Berikut merupakan beberapa penjelasan prinsip desain yang harus diterapkan menurut Sriwitari dan I Gusti Nyoman Widyana (2014)

A. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan pembagian komposisi elemen desain dengan sama berat antara kiri dan kanan, ataupun atas dan bawah.

B. Tekanan (*Emphasis*)

Tekanan merupakan penggunaan elemen desain dengan menonjolkan salah satu elemen agar dapat menarik perhatian *audience*.


C. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan penyusunan elemen desain secara berulang-ulang. Dalam ranah desain, irama dapat berupa repetisi dan variasi.

D. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan penggabungan antara berbagai macam elemen yang disatukan menjadi sebuah suatu kesatuan, baik dalam wujudnya maupun dalam kaitannya dengan ide yang melandasi.

3.7 Visual



Visual memang menjadi bagian paling penting dalam suatu proses promosi. Dengan adanya *visual*, perhatian konsumen akan langsung ditujukan pada *visual* tersebut dan nantinya akan menarik perhatian konsumen untuk membeli atau menggunakan jasa *brand* tersebut. Oleh karena itu, *visual* dalam desain menjadi faktor paling penting dalam merancang desain promosi sebuah *brand*.

3.8 Karakteristik Grafis

Dalam dunia desain grafis terdapat 2 karakteristik grafis yang berbeda, karakteristik tersebut adalah:

A. *Bitmap* (*Raster*)

Karakteristik *bitmap* adalah ketika gambar terlalu banyak di *zoom*, maka gambar akan terlihat kotak-kotak dan pecah, selain itu gambar *bitmap* juga akan menghasilkan ukuran yang besar sehingga cukup banyak memakan memori penyimpanan.

B. Vector

Berbeda dengan *bitmap*, grafis *vector* tentunya tidak akan kelihatan pecah ketika di *zoom* terlalu banyak. Selain itu, grafis *vector* juga memiliki ukuran yang kecil sehingga dapat menghemat penyimpanan.

3.9 Kalender

Istilah kalender berasal dari bahasa inggris “*calendar*” dan bahasa perancis lama “*calendier*” yang asal mulanya dari bahasa latin “*kalenderium*” yang memiliki arti buku catatan pinjaman uang.

Kalender dalam bahasa indonesia adalah penanggalan dan menurut istilah, kalender diartikan sebagai suatu tabel atau deret halaman halaman yang memperlihatkan hari, pekan, dan bulan dalam satu tahun.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kalender berfungsi sebagai media untuk melihat, menghitung, dan menandai hari, pekan, dan bulan dalam jangka waktu satu tahun.

Menurut Susiknan Azhari (2008) kalender adalah sistem pengorganisasian satuan-satuan waktu, untuk tujuan penandaan serta perhitungan waktu dalam jangka panjang.

Kalender juga terdiri dari beberapa jenis, antara lain:

a. Kalender Dinding



Gambar 3. 5 Kalender Dinding

(Sumber: penulis 2022)

Kalender dinding merupakan salah satu jenis kalender yang paling banyak diminati, kalender dinding biasanya terdiri dari 2 sampai 12 halaman per kalender, dan biasanya kalender dinding menggunakan bahan kertas yang lebih tipis seperti kertas HVS 80 Gsm, HVS 100 Gsm, Art Paper 120, dan Art Paper 150.

b. Kalender Duduk



Gambar 3. 6 Kalender Duduk

(Sumber: penulis 2022)

Kalender duduk memiliki bentuk yang lebih simpel jika dibandingkan dengan kalender dinding, kalender duduk biasanya terdiri dari 4 sampai 13 halaman. Dan biasanya dihalaman depan digunakan sebagai cover kalender dan dihalaman kedua dan seterusnya digunakan sebagai tempat penanggalan. Material kertas yang digunakan juga lebih tebal seperti kertas Art Carton 210, Art Carton 230, dan Art Carton 260.

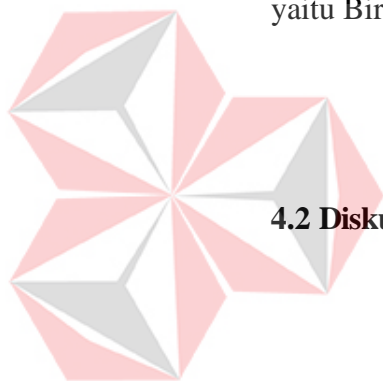
BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Brief

Dari beberapa project yang telah dikerjakan penulis pada masa kerja praktik, Penulis memilih salah satu project pembuatan prototipe kalender untuk BPR Wilis sebagai salah satu upaya mempromosikan citra perusahaan dimata publik. Dimana tema desain media kalender yang diinginkan BPR Wilis ialah berhubungan dengan konsumen yang menggunakan jasanya.

Brief yang diberikan adalah membuat sebuah *prototipe* kalender dinding dan kalender duduk untuk tahun 2022 dengan tema target konsumen yang bisa menjangkau perusahaan BPR Wilis dengan menggunakan warna perusahaan yaitu Biru tua, putih, dan abu - abu sebagai warna pada kalender.



4.2 Diskusi



Gambar 4. 1 Logo BPR Wilis

(Sumber: MAXIIDEA)

Diskusi dilakukan dengan rekan rekan desainer dari CV.MAXIIDEA Arta Sukses setelah mencari berbagai refrensi desain kalender agar mempermudah proses perancangan desain kalender dan agar sesuai dengan target market, dan tema yang diinginkan oleh klien. Diskusi juga bertujuan untuk mengetahui dan menambah ilmu bagi penulis tentang bagaimana membuat sebuah desain kalender yang menarik dan juga sesuai dengan tema dan konsep yang diinginkan oleh klien.

4.3 Penggunaan Software



Gambar 4. 2 Logo Adobe Illustrator

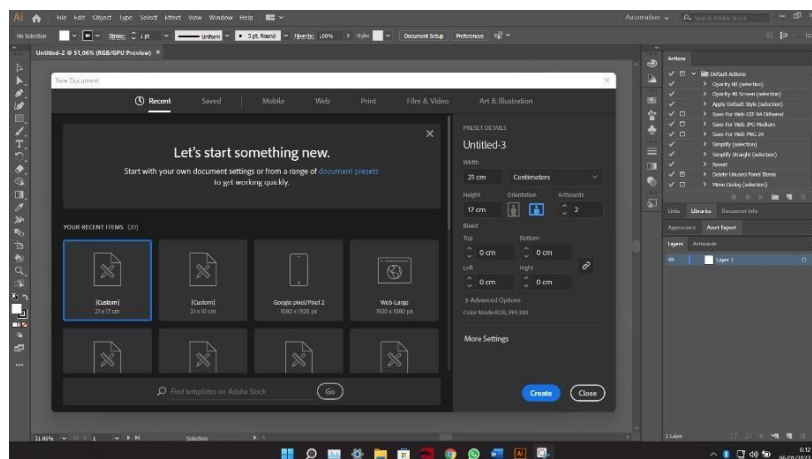
(Sumber: penulis 2022)

Di CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES mayoritas desainernya menggunakan *software* Adobe Illustrator, termasuk penulis. Alasan menggunakan *software* Adobe Illustrator dibanding *software* lainnya karena dapat membuat lembar kerja (*Artboard*) banyak sekaligus sehingga lebih menghemat waktu dalam mengerjakan. Selain itu, Adobe Illustrator juga masih satu keluarga dengan aplikasi Adobe lainnya sehingga memiliki UI / UX dan tool yang hampir sama.

4.4 Proses Perancangan Layout

Langkah awal yang dilakukan dalam proses perancangan desain media kalender PT. BPR Wilis, antara lain:

Membuat lembar kerja baru (*Artboard*)

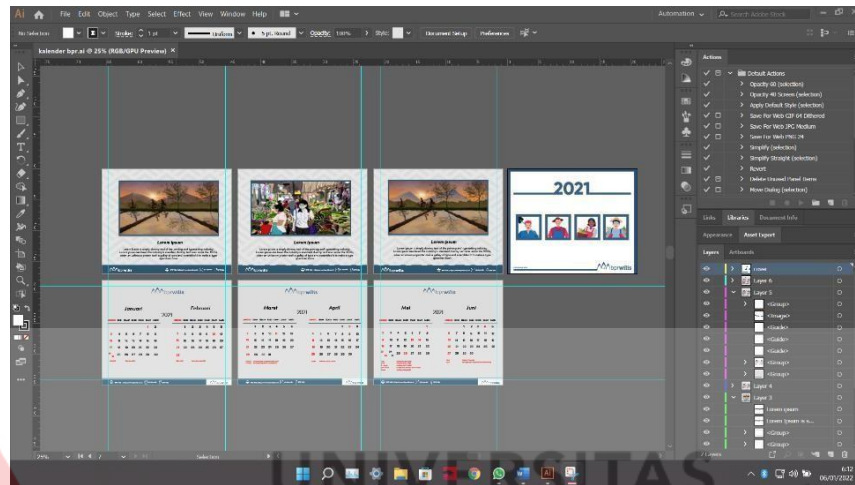


Gambar 4. 3 Lembar Kerja Adobe Ilustrasi

(Sumber: Penulis 2022)

Langkah pertama, yakni membuka software Adobe Illustratornya terlebih dahulu. Selanjutnya masukkan jumlah *artboard* yang dibutuhkan, biasanya untuk *prototype* kalender biasanya membutuhkan 7 artboard lebih. Untuk ukuran setiap kalender diperlukan ukuran sebesar 21 x 17 cm. Penggunaan *color* mode cukup menggunakan RGB saja karena nantinya tidak dicetak, melainkan hanya di eksport dalam bentuk PDF.

A. Membuat Rancangan Desain Sesuai *Brief*



Gambar 4. 4 Lembar Kerja Adobe Ilustrasi

(Sumber: Penulis 2022)

Setelah proses membuat lembar kerja baru (*Artboard*), langkah selanjutnya yakni merancang desain konten media sosial Instagram sesuai *brief* yang diberikan *divisi desainer*. Untuk *prototype* kalender dari BPR Wilis Begitupun dengan gambar dikalender harus berbeda agar konsumen tidakcepat bosan.

B. Melakukan Desain Ilustrasi Gambar

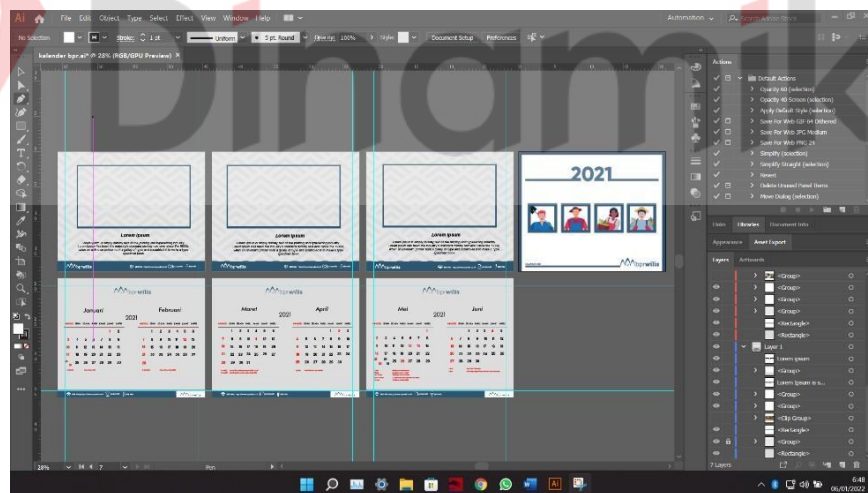


Gambar 4. 5 Desain Gambar Ilustrasi Pendamping Kalender

(Sumber: Penulis 2022)

BPR Wilis ingin gambar ilustrasi yang digunakan agar berhubungan dengan konsumernya langsung dan menarik. Proses *ilustrasi* gambar dilakukan pada software Adobe Illustrator dan nantinya di *export* dalam format PNG agar nanti bisa digabungkan dengan desain layout kalender

C. Melakukan Desain Layout Kalender



Gambar 4. 6 Desain Layout Kalender

(Sumber: Penulis 2022)

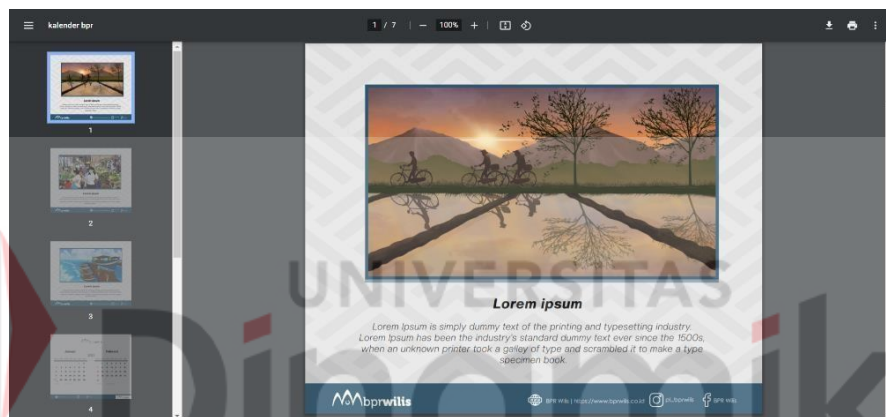
BPR Wilis ingin layout kalendernya terlihat sederhana dan enak dilihat oleh konsumernya, dan sebagai sarana mempromosikan citra perusahaan dari BPR Wilis sesuai dengan tema yaitu warnanya putih, biru tua dan abu – abu sehingga konsumen yang melihat desain layout kalender ini tidak mudah bosan

D. Hasil Akhir Desain Kalender (*Format PDF*)



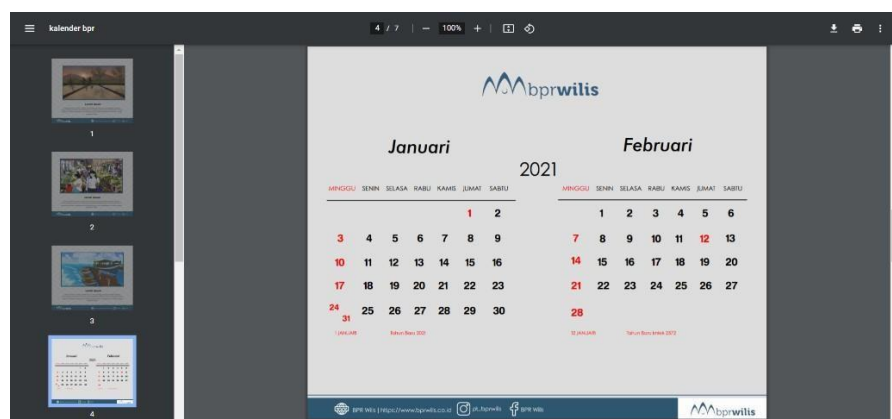
Gambar 4. 7 Desain Akhir Kalender (Cover)

(Sumber: Penulis 2022)



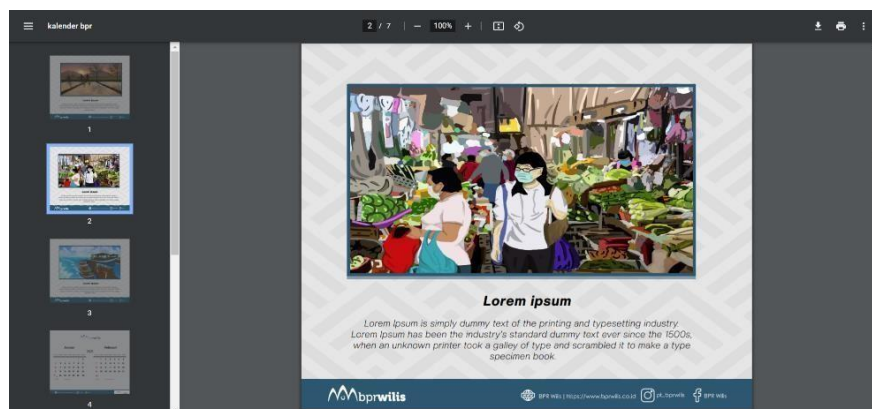
Gambar 4. 8 Desain Akhir Kalender (Ilustrasi Bulan Jan - Feb)

(Sumber: Penulis 2022)



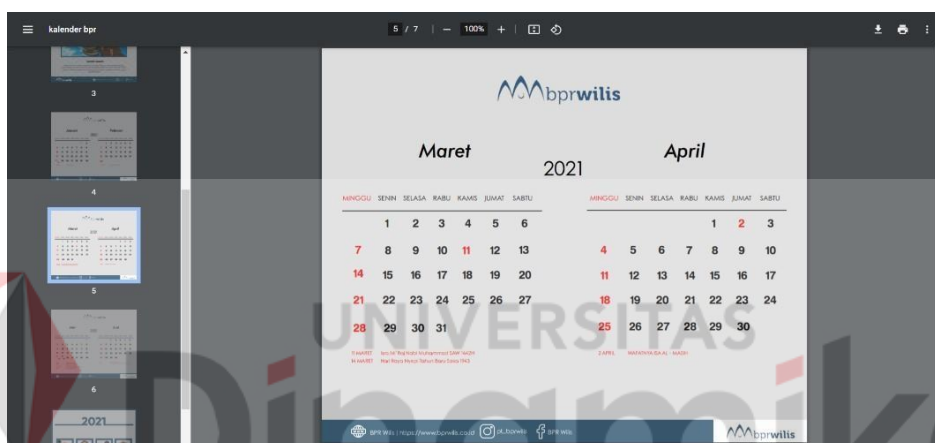
Gambar 4. 9 Desain Akhir Kalender (Bulan Jan - Feb)

(Sumber: Penulis 2022)



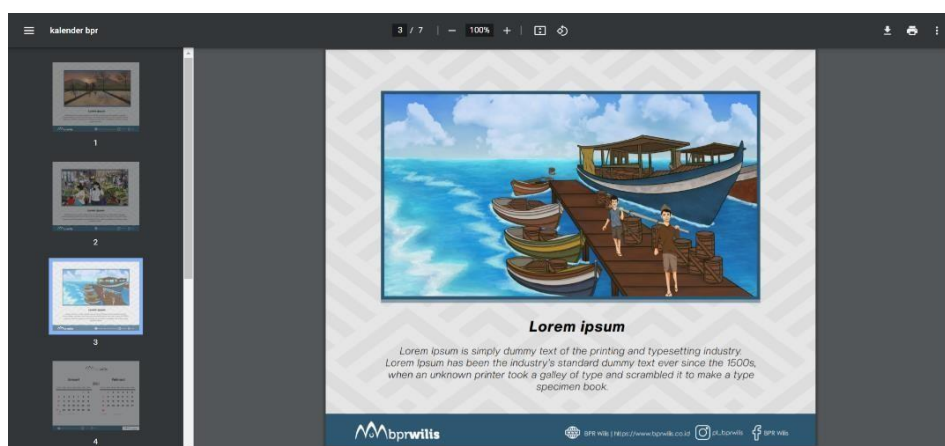
Gambar 4. 10 Desain Akhir Kalender (Ilustrasi Bulan Mar - Apr)

(Sumber: Penulis 2022)



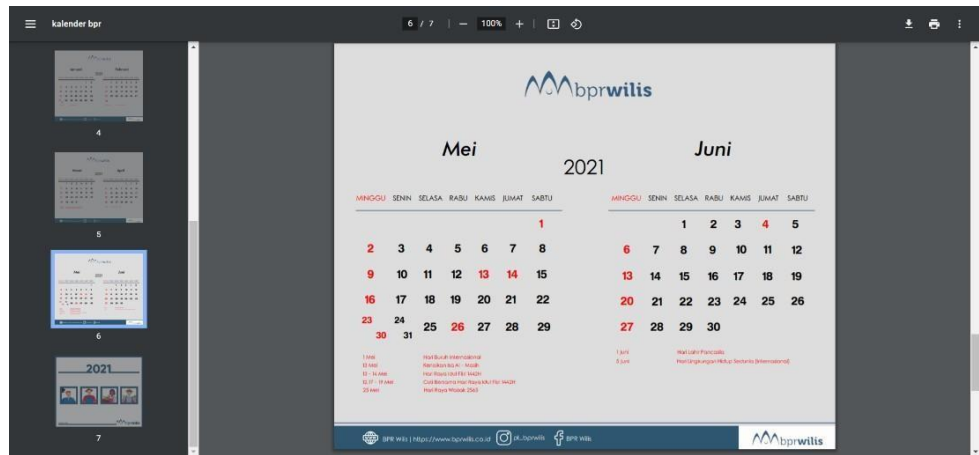
Gambar 4. 11 Desain Akhir Kalender (Bulan Mar - Apr)

(Sumber: Penulis 2022)



Gambar 4. 12 Desain Akhir Kalender (Bulan Mei - Juni)

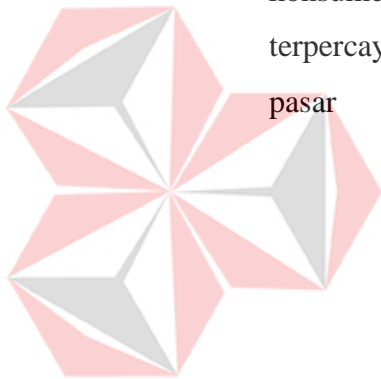
(Sumber: Penulis 2022)



Gambar 4. 13 Desain Akhir Kalender (Bulan Mei - Juni)

(Sumber: Penulis 2022)

Gambar 4.4 - 4.13 merupakan hasil karya desain kalender BPR Wilis dari bulan Januari - Juni. Desain ini dikonsepskan untuk menunjukkan kepada calon konsumen bahwa BPR Wilis berkomitmen menjadi agen jasa keuangan terpercaya yang konsumennya banyak dari nelayan, petani hingga pedagang pasar



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam laporan kerja aktual berjudul “Perancangan Desain Media Kalender Di CV. MAXIIDEA Arta Sukses”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan desain media kalender ini dimaksudkan untuk mempromosikan BPR Wilis sebagai agen jasa keuangan yang profesional dan membantu konsumennya yang dominan dari petani nelayan hingga ibu rumah tangga, jadi tidak dipungkiri bahwa BPR Wilis dapat dipercaya.
2. Untuk membuat desain konten media sosial Instagram sesuai keinginan klien, seorang desainer harus memahami beberapa aspek antara lain: elemen desain, prinsip desain, pilihan warna dan gaya Teks, tata letak halaman, gambar yang menarik perhatian calon konsumen.
3. Desainer juga dituntut untuk menguasai instruksi membaca yang diberikan oleh pembuat konten dan memahami informasi tentang profil perusahaan klien yang akan dibuatkan konten media sosial Instagram.
4. Pilih untuk menggunakan software Adobe Illustrator daripada software sejenis lainnya, karena Adobe Illustrator dapat menggunakan banyak lembar kerja (artboards), sehingga menghemat waktu.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan dalam rangka kerja praktek adalah mengikuti perkembangan desain yang ada, berani berinovasi dan memperkuat referensi. Anda bisa mendapatkan referensi dari mana saja, seperti Pinterest, Behance, dll. Selain itu, seorang desainer juga perlu memiliki kemampuan komunikasi dan kerjasama tim yang baik dalam bekerja. Hal ini diperlukan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dan untuk meningkatkan kualitas model yang dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi

SUMBER BUKU

Gitosudarmo, Indriyo. 2000. *Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta, BPFE

William R. Rivers at.al, 2003. **Media Massa dan Masyarakat Modern**: Edisi Kedua . Jakarta: Prenada Media

Sriwitari dan I Gusti Nyoman Widyana 2014 **Desain komunikasi visual**

Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014

Susiknan Azhari, *Ensiklopedi Hisab Rukyat*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008, cet II, h.

SUMBER INTERNET

Menurut Gavin Amborse & Paul Haris 2005

<https://adoc.pub/bab-4-konsep-desain-dalam-buku-layout-yang-ditulis-oleh-gavi.html>

SUMBER JURNAL

Sachari dan Sunarya (2001, hlm10) *Sejarah Dan Perkembangan Desain Dan Dunia Kesenirupaan Di Indonesia*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.