



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

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**ANDRI DANIANTO**

**18420100048**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

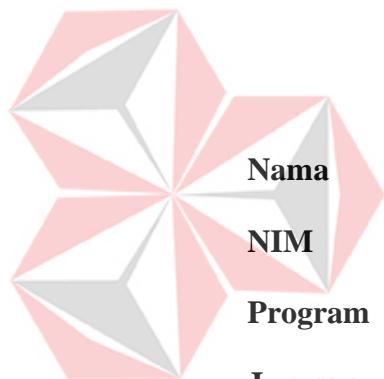
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

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

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik



Nama :  
NIM :  
Program :  
Jurusan :

Disusun Oleh:  
ANDRI DANIANTO  
18420100048  
S1 (Strata Satu)  
Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

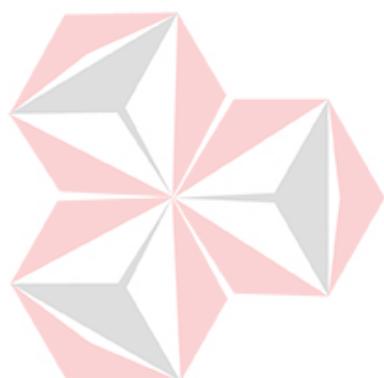
**2022**

## **LEMBAR MOTTO**



***“Jangan Pernah Ragu Untuk Mengeluarkan Semua Kemampuanmu Hingga Batasnya”***

## **LEMBAR PERSEMPAHAN**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

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

## LEMBAR PENGESAHAN

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

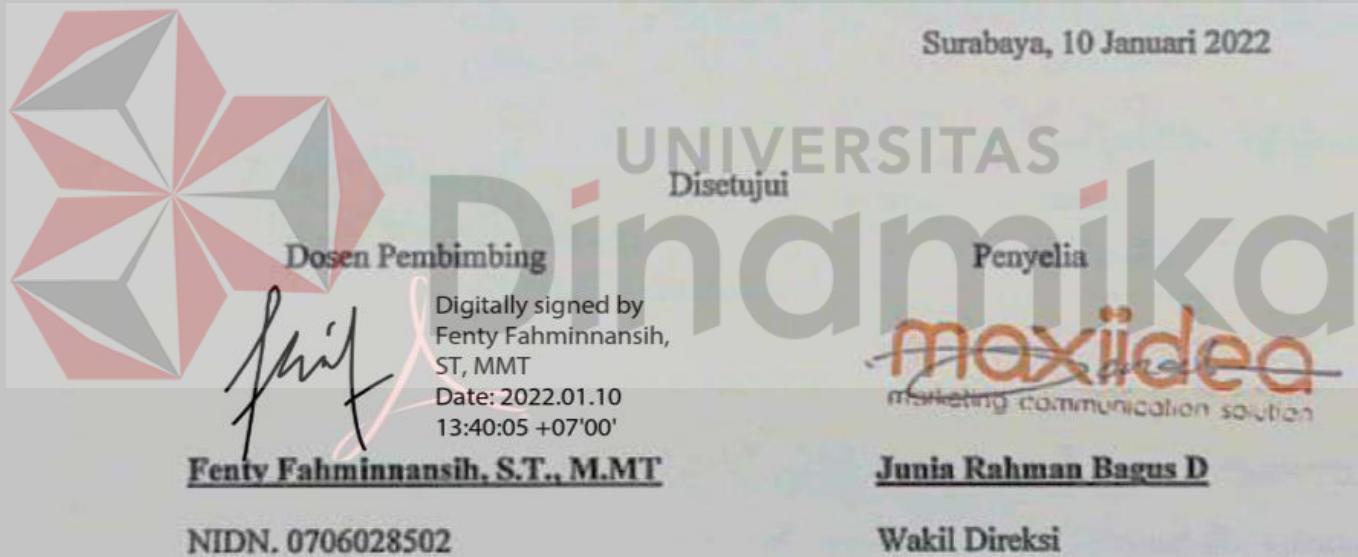
Laporan Kerja Praktik oleh:

**Andri Danianto**

NIM: 18420100048

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 10 Januari 2022



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

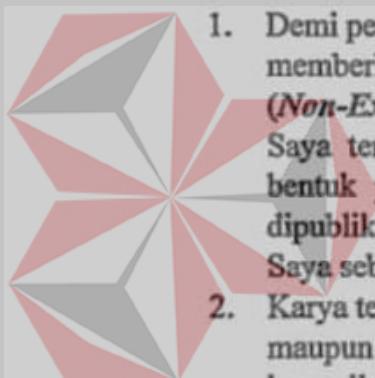


**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

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 kesarjanaan 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.

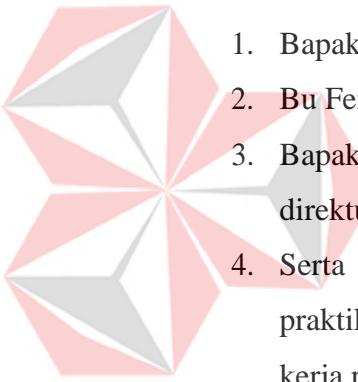
Dalam membantu PT. BPR Wilis memperkenalkan bagaimana perusahaan ini bergerak dibidangnya melalui sebuah media yaitu *coorporate calendar*, Terdapat beberapa tahapan dalam melakukan rancangan desain media kalender diantara mengukur layout , tema yang dipilih, ilustrasi sebagai tambah nilai gambaran citra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

**Kata Kunci:** Desain Media Kalender, Layout, Promosi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat 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

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





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

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



## 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 WIIS .....	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

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



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 praktik 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 refensi 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.

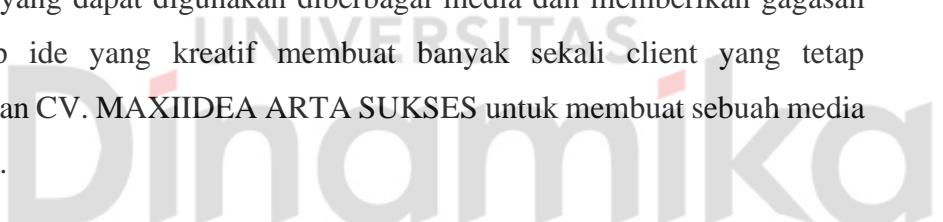
#### **2.2 Visi**

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**

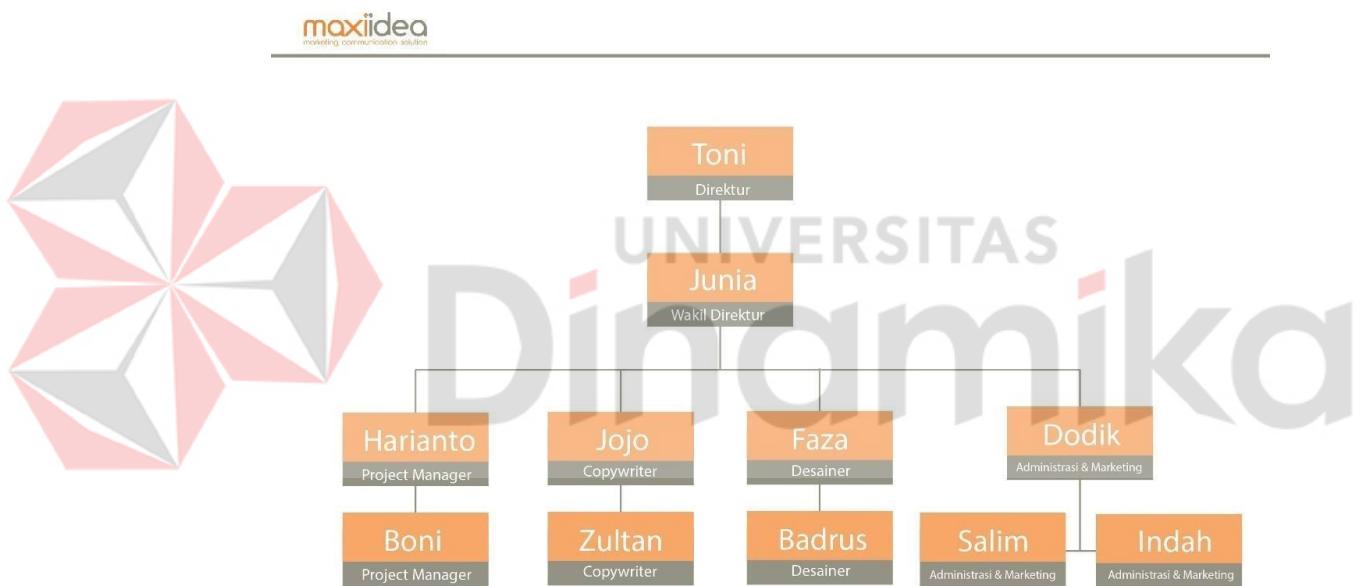




Gambar 2. 1 Logo MAXIIDEA

(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

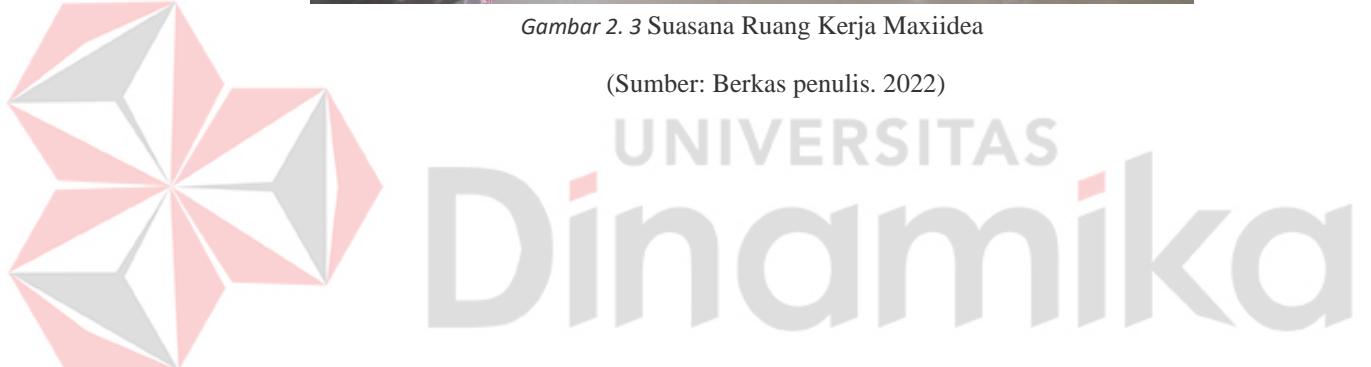
#### **2.7 Lokasi Perusahaan**

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



*Gambar 2. 3 Suasana Ruang Kerja Maxiidea*

(Sumber: Berkas penulis. 2022)



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Media Cetak**

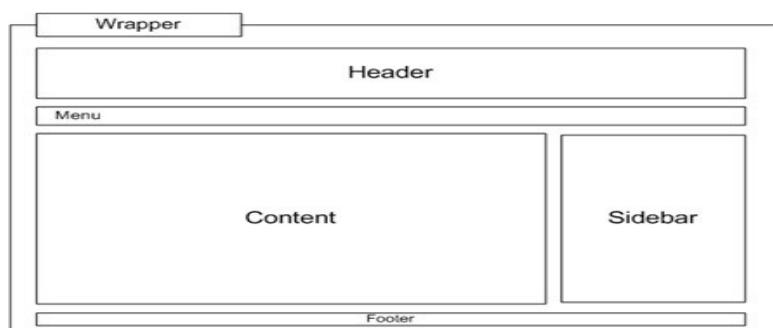
Media cetak merupakan sarana atau perantara komunikasi yang di cetak pada bahan dasar kertas dan kain untuk menyampaikan pesan atau informasi. Unsur utama dari media cetak adalah teks dan gambar visualisasi. Jenis media cetak yang termasuk di dalam media massa adalah surat kabar atau koran, majalah, 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. 19 Universitas Pasundan
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 (Thabranji, 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 membawa 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.



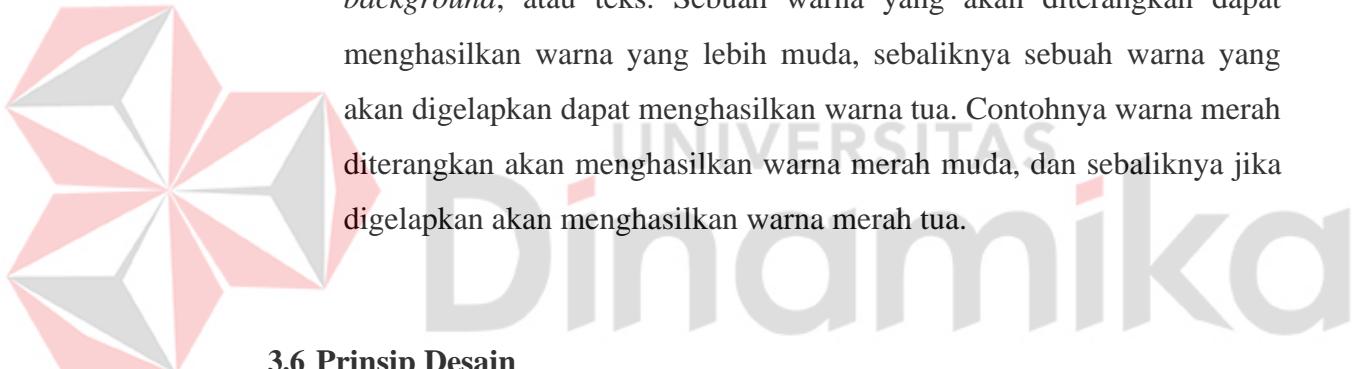
UNIVERSITAS  
**Dihdmika**

#### *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*.

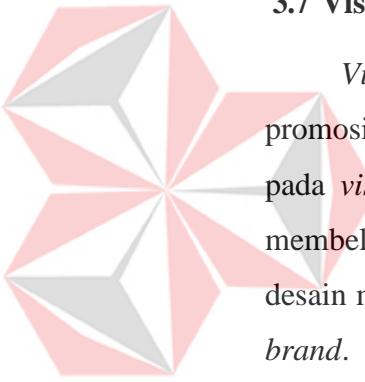
#### *C. Irama (Rhythm)*

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.

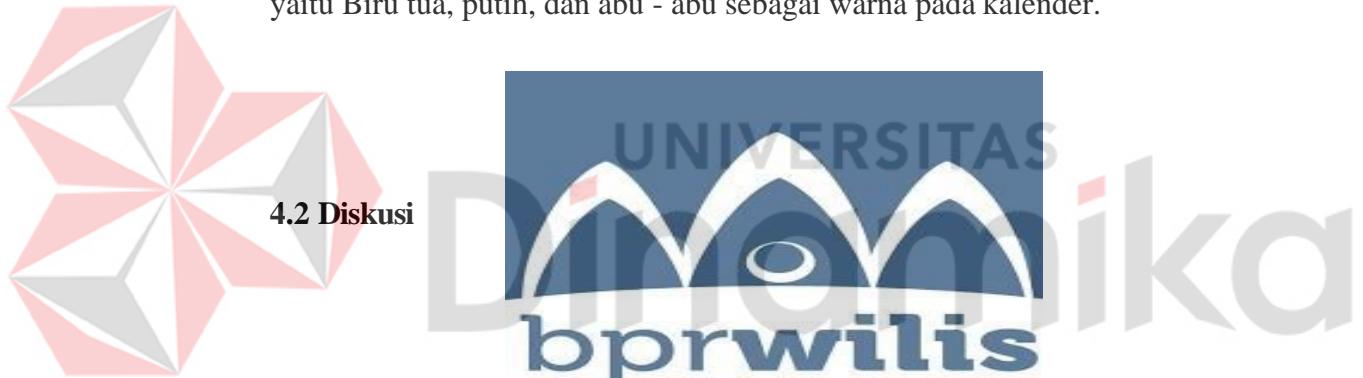
## **BAB IV**

### **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.



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

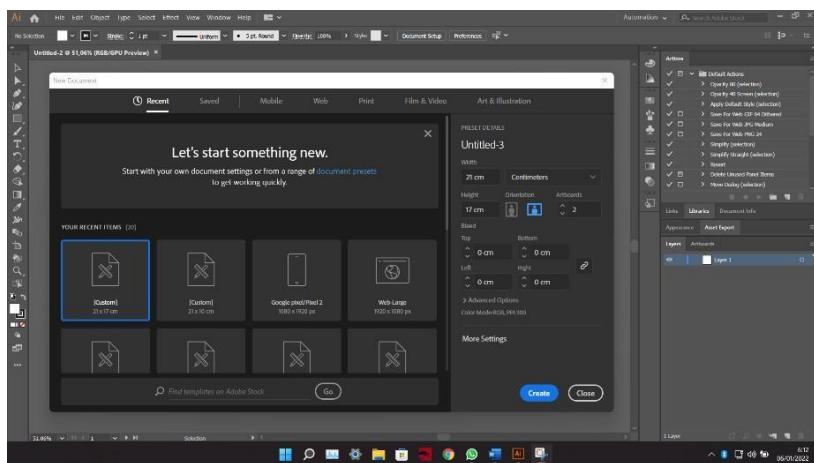
(Sumber: penulis 2022)

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*)

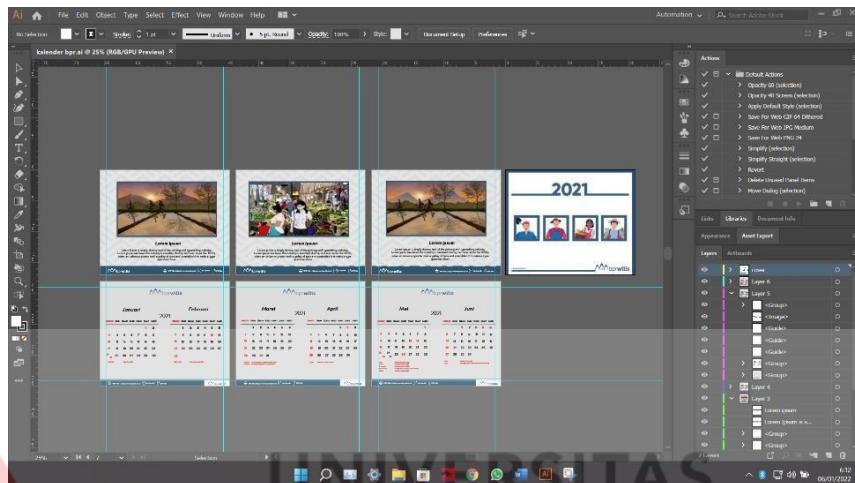


Gambar 4. 3 Lembar Kerja Adobe Ilustrasi

(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 export dalam bentuk PDF.

#### A. Membuat Rancangan Desain Sesuai *Brief*



Gambar 4. 4 Lembar Kerja Adobe Ilustrasi

(Sumber: Penulis 2022)

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

## B. Melakukan Desain Ilustrasi Gambar

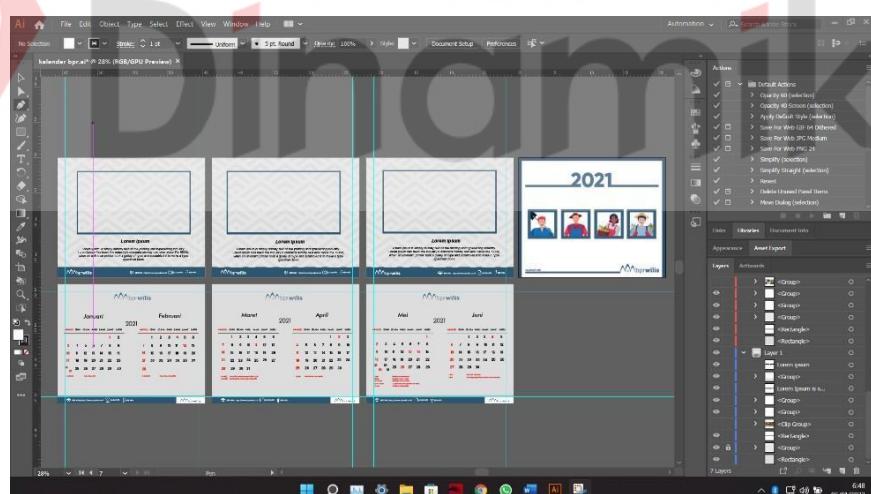


Gambar 4. 5 Desain Gambar Ilustrasi Pendamping Kalender

(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)

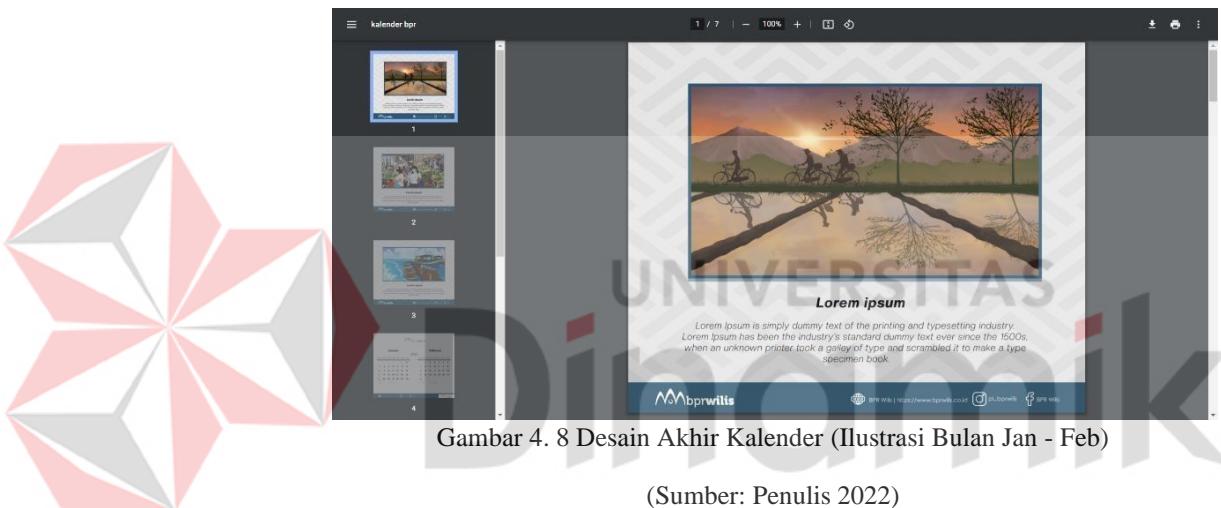
BPR Wilis ingin layout kalendernya terlihat sederhana dan enak dilihat oleh konsumernya, dan sebagai sarana mempromosikan citra perusahaan dari BPR Wilis sesuai dengan tema yaitu warnanya putih, biru tua dan abu – abu sehingga konsumen yang melihat desain layout kalender ini tidak mudah bosan

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



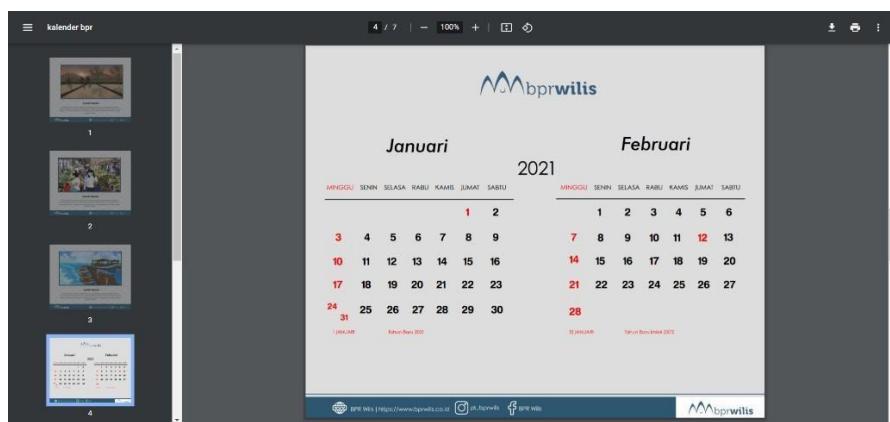
Gambar 4. 7 Desain Akhir Kalender (Cover)

(Sumber: Penulis 2022)



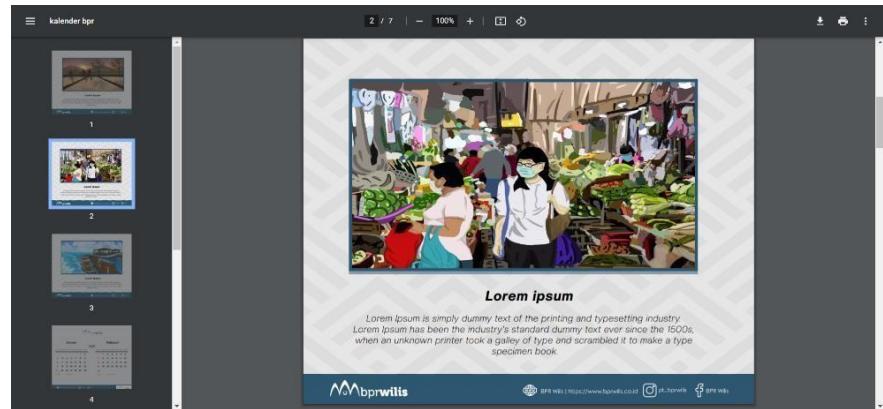
Gambar 4. 8 Desain Akhir Kalender (Ilustrasi Bulan Jan - Feb)

(Sumber: Penulis 2022)



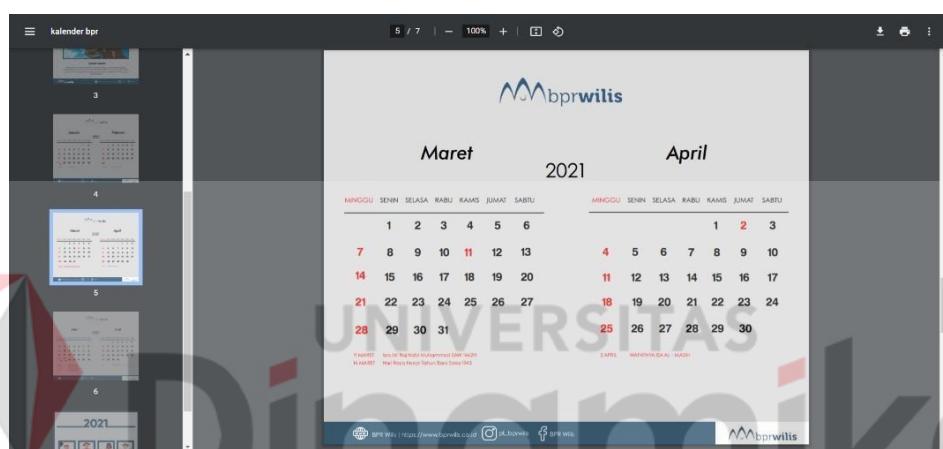
Gambar 4. 9 Desain Akhir Kalender (Bulan Jan - Feb)

(Sumber: Penulis 2022)



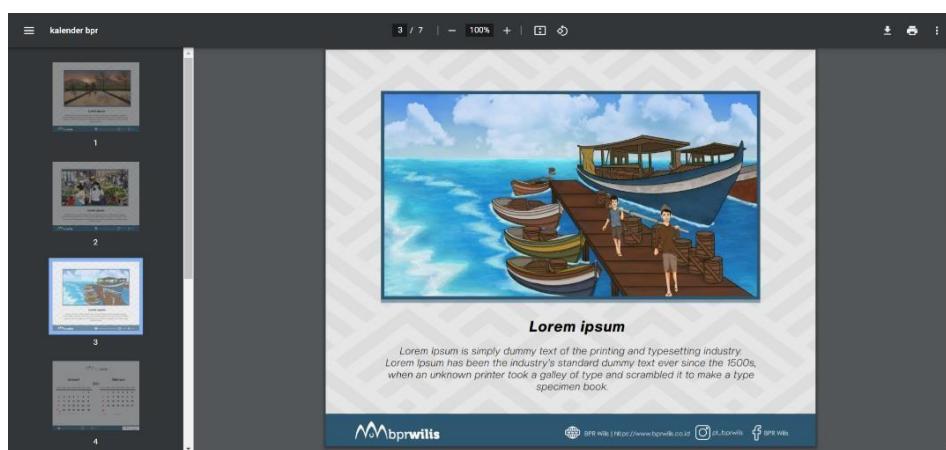
Gambar 4. 10 Desain Akhir Kalender (Ilustrasi Bulan Mar - Apr)

(Sumber: Penulis 2022)



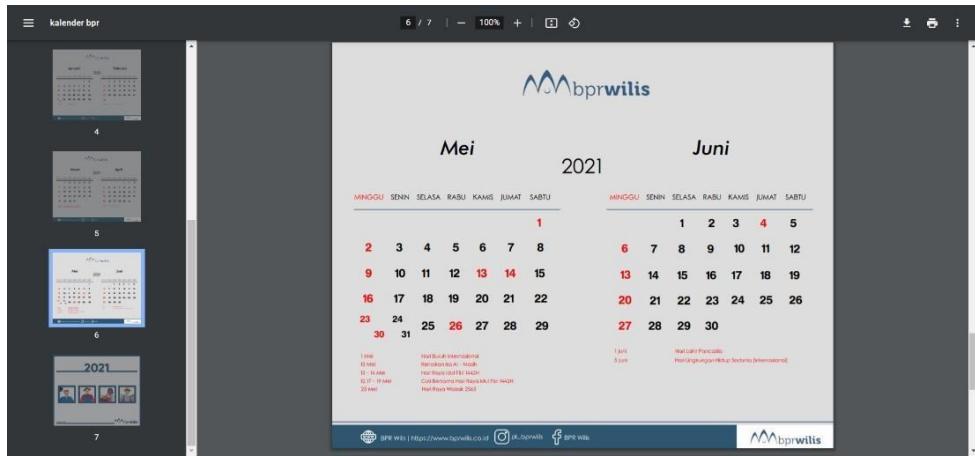
Gambar 4. 11 Desain Akhir Kalender (Bulan Mar - Apr)

(Sumber: Penulis 2022)



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

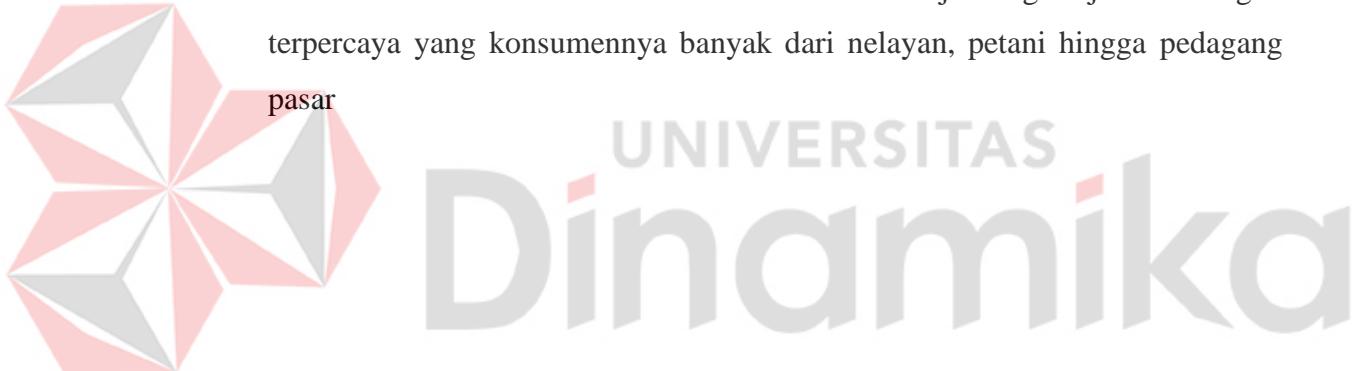
(Sumber: Penulis 2022)



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 dikonsepkan untuk menunjukkan kepada calon konsumen bahwa BPR Wilis berkomitmen menjadi agen jasa keuangan terpercaya yang konsumennya banyak dari nelayan, petani hingga pedagang pasar



## **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 nelayang 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 praktik 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.

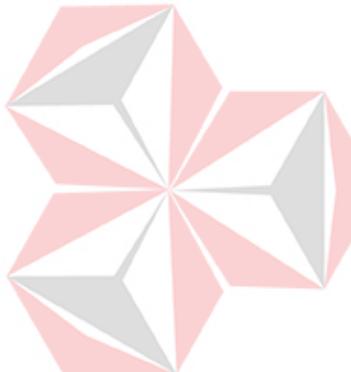
#### **SUMBER INTERNET**

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.



UNIVERSITAS  
*Dinamika*