



PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* PT. SINAR ABADI GUNA

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

ALIF APRIYADI

19420100061

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* PT. SINAR ABADI GUNA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik:

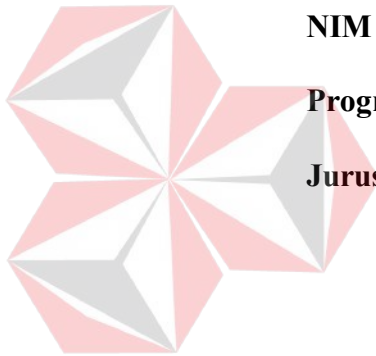
Disusun oleh:

Nama : ALIF APRIYADI

NIM : 19420100061

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

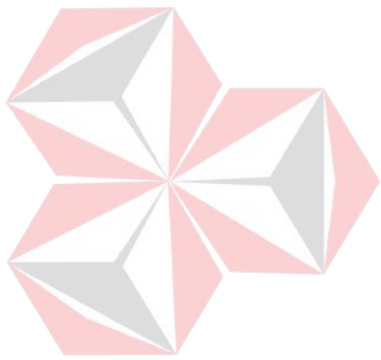


UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

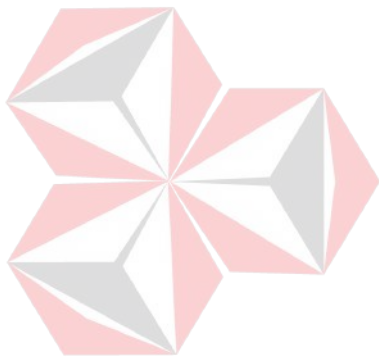
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Trying is better than Silence “

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Laporan Kerja Praktik ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, diri saya sendiri serta pihak - pihak yang telah membantu dari segi waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan laporan ini.

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* PT. SINAR ABADI GUNA

Laporan Kerja Praktik oleh :

Nama : Alif Apriyadi

NIM : 19420100061

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya,

Juli 2022

Disetujui,

Pembimbing



Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.

NIDN. 0717029106

Penyelia



Ibu. Evi Sumarni

Sekretaris

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



fakultas Desain Industri kreatif

UNIVERSITAS

Dindanika

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN. 0720028701

LEMBAR PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : Alif Apriyadi
NIM : 19420100061
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN SIGN SYSTEM PT SINAR ABADI GUNA**

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.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 04 Juni 2022

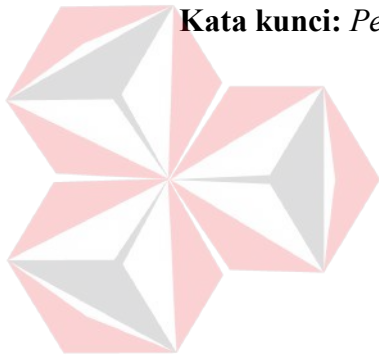


Alif Apriyadi
NIM : 19420100061

ABSTRAK

Di dalam suatu tempat atau perusahaan tentunya memiliki berbagai ruangan yang digunakan sesuai dengan apa yang di butuhkan oleh perusahaan tersebut dan ada juga jalur – jalur yang digunakan sesuai kegunaannya, untuk membantu mengelompokkan tempat serta dapat sesuai dengan kegunaannya masing – masing maka perlu adanya *sign system*. *Sign system* digunakan untuk memberi informasi singkata tentang tempat atau benda atau nama suatu tempat atau benda, *Sign system* biasanya di sesuaikan dengan tempat yang di gunakan yang dimana di harapkan bisa merepresentasikan tempat atau benda tersebut, *Sign system* ini di tunjukan kepada orang atau karianwan di PT. Sinar Abadi Guna agar memudahkan para pekerja mengetahui setiap fungsi ruangan, himbauan, arah untuk mengatur ketertiban perusahaan. Selain bisa digunakan sebagai penanda *Sign system* juga bisa memperindah setiap ruang.

Kata kunci: *Perusahaan, Ruang, Sign System*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan *Sign system* PT SINAR ABADI GUNA” pada perusahaan PT. Sinar Abadi Guna

Laporan ini di susun dalam rangka penulisan laporan kerja praktik untuk menyelesaikan mata kuliah “Kerja Praktik” yang dibimbing oleh Ibu Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.

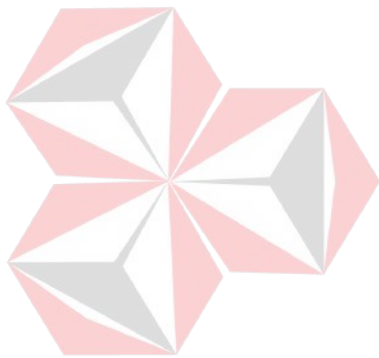
Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan banyak pengalaman selama kerja praktik serta membantu dalam proses penyelesaian laporan kerja praktik ini, terutama kepada:

1. Yang terhormat Bapak **Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Yang terhormat Bapak **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik sebelum kerja praktik terlaksana hingga selesainya laporan kerja praktik ini
3. Yang terhormat Ibu **Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.** selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan laporan kerja praktik ini
4. Yang terhormat Ibu **Evi Sumarni** selaku Sekretaris dan juga pembimbing kerja praktik di PT. Sinar Abadi Guna yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan semua tugas yang telah diberikan.
5. Seluruh keluarga dan orang yang saya cintai, dan terutama orang tua saya yang selalu mendoakan kelengkapan dan hasil terbaik dari kerja praktek ini dan atas dukungannya, menyemangati segala sesuatu yang berhubungan dengan kerja praktek ini.

6. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah mendukung kelancaran penyelesaian laporan kerja praktik ini.

Semoga laporan kerja praktik ini dapat dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata - kata ataupun penulisan.

Terima Kasih



UNIVERSITAS
Dinamika

Penulis

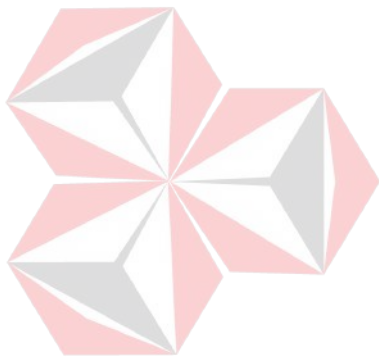
Alif Apriyadi

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR MOTTO..... | iii |
| LEMBAR PERSEMBAHAN..... | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | v |
| LEMBAR PERNYATAAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | 13 |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | 1 |
| BAB I..... | 2 |
| PENDAHULUAN | 2 |
| 1.1 Latar belakang..... | 2 |
| 1.2 Rumusan masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan | 3 |
| 1.5 Manfaat | 4 |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis..... | 4 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis | 4 |
| 1.6 Pelaksanaan..... | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulis..... | 4 |
| BAB II..... | 6 |
| GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN | 6 |
| 2.1 Profil Perusahaan PT. Sinar Abadi Guna | 6 |
| 2.2 Visi dan Misi Perusahaan | 6 |
| 3.3.1 Visi..... | 6 |
| 3.3.2 Misi | 7 |
| 2.3 Alamat dan Kontak perusahaan | 7 |
| 2.4 Struktur Organisasi..... | 7 |
| BAB III..... | 10 |
| LANDASAN TEORI..... | 10 |
| 3.1 <i>Sign System</i> | 10 |
| 3.2 Jenis – Jenis <i>Sign System</i> | 10 |
| 3.3 Penempatan <i>Sign System</i> | 11 |
| 3.3.1 Outdoor Sign..... | 11 |
| 3.3.2 Indoor Sign | 11 |

| | |
|--|----|
| 3.4 Macam – Macam Pemasangan <i>Sign System</i> | 12 |
| 3.5 warna | 13 |
| 3.6 Tipografi | 13 |
| BAB IV | 14 |
| DESKRIPSI PEKERJAAN | 14 |
| 4.1 Penjelasan pekerjaan | 14 |
| 4.2 Konsep dan Ide | 14 |
| 4.3 <i>Brief</i> | 14 |
| 4.3.1 Konsep Tipografi | 15 |
| 4.3.2 Konsep Warna | 15 |
| 4.4 Software dan Aplikasi | 15 |
| 4.5 Referensi | 16 |
| 4.6 Proses Desain | 16 |
| 4.6.1 Perancangan <i>sign system</i> untuk ruangan pressing kain | 16 |
| 4.6.2 Perancangan <i>sign system</i> untuk ruangan pengemasan Produk | 18 |
| 4.6.3 Perancangan <i>sign system</i> untuk petunjuk arah | 20 |
| 4.6.4 Perancangan <i>sign system</i> untuk ruangan musholla | 22 |
| 4.6.5 Perancangan <i>sign system</i> untuk petunjuk pintu darurat | 25 |
| 4.6.6 Perancangan <i>sign system</i> untuk ruangan toilet | 27 |
| BAB V | 29 |
| PENUTUP | 29 |
| 5.1 Kesimpulan | 29 |
| 5.1 Saran | 29 |
| DAFTAR PUSTAKA | 30 |
| LAMPIRAN 1 | 31 |
| SURAT BALASAN KERJA PRAKTIK PERUSAHAAN | 31 |
| LAMPIRAN 2 | 32 |
| FORM KERJA PRAKTIK 5 | 32 |
| (HALAMAN 1) | 32 |
| LAMPIRAN 3 | 33 |
| FORM KERJA PRAKTIK 5 | 33 |
| (HALAMAN 2) | 33 |
| LAMPIRAN 4 | 34 |
| FORM KERJA PRAKTIK 6 | 34 |
| (HALAMAN 1) | 34 |
| LAMPIRAN 5 | 35 |
| FORM KERJA PRAKTIK 6 | 35 |

| | |
|----------------------------|----|
| (HALAMAN 2) | 35 |
| LAMPIRAN 6 | 36 |
| FORM KERJA PRAKTIK 7 | 36 |
| (HALAMAN 1) | 36 |
| LAMPIRAN 7 | 37 |
| FORM BIMBINGAN DOSEN | 37 |
| BIODATA PENULIS | 38 |

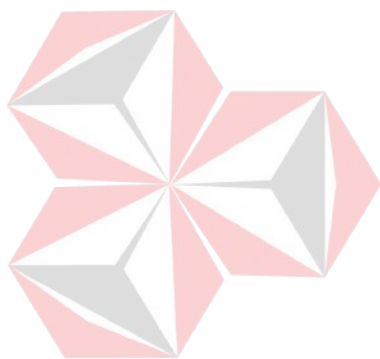


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Tampak depan kantor perusahaan..... | 6 |
| Gambar 2. 2 Struktur Organisasi | 7 |
| Gambar 3. 1 Contoh peletakan freestanding | 12 |
| Gambar 3. 2 Contoh peletakan suspended | 12 |
| Gambar 3. 3 Contoh peletakan projecting | 13 |
| Gambar 3. 4 Contoh peletakan flush..... | 13 |
| Gambar 4. 1 Font helveticaneue bold..... | 15 |
| Gambar 4. 2 Mesin press | 16 |
| Gambar 4. 3 Sketsa sign system pressing room..... | 17 |
| Gambar 4. 4 Sketsa sign system pressing room terpilih | 17 |
| Gambar 4. 5 Perbaikan sketsa sign system pressing room..... | 17 |
| Gambar 4. 6 Penerapan sign system pressing room..... | 18 |
| Gambar 4. 7 Kardus | 18 |
| Gambar 4. 8 Sketsa sign system packing room | 19 |
| Gambar 4. 9 Sketsa sign system packing room terpilih | 19 |
| Gambar 4. 10 Perbaikan sketsa sign system packing room..... | 20 |
| Gambar 4. 11 Penerapan sign system packing room | 20 |
| Gambar 4. 12 Sign system exit | 21 |
| Gambar 4. 13 Sketsa sign system exit | 21 |
| Gambar 4. 14 Sketsa sign system exit terpilih..... | 21 |
| Gambar 4. 15 Perbaikan sketsa sign system exit | 22 |
| Gambar 4. 16 Penerapan sign system exit | 22 |
| Gambar 4. 17 Icon masjid | 23 |
| Gambar 4. 18 Sketsa sign system musholla | 23 |
| Gambar 4. 19 Sketsa sign system musholla terpilih | 24 |
| Gambar 4. 20 Perbaikan sketsa sign system musholla..... | 24 |
| Gambar 4. 21 Perancangan sign system musholla | 24 |
| Gambar 4. 22 Sign system emergency | 25 |
| Gambar 4. 23 Sketsa sign system emergency door..... | 25 |
| Gambar 4. 24 Sketsa sign system emergency door terpilih..... | 26 |
| Gambar 4. 25 Perbaikan sketsa sign system emergency door | 26 |
| Gambar 4. 26 Penerapan sign system emergency door..... | 26 |
| Gambar 4. 27 Sign system toilet | 27 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 28 Sketsa sign system toilet..... | 27 |
| Gambar 4. 29 Sketsa sign system toilet terpilih..... | 28 |
| Gambar 4. 30 Perbaikan sketsa sign system toilet | 28 |
| Gambar 4. 31 Penerapan sign system toilet..... | 28 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| LAMPIRAN 1 | 31 |
| SURAT BALASAN KERJA PRAKTIK PERUSAHAAN | 31 |
| LAMPIRAN 2 | 32 |
| FORM KERJA PRAKTIK 5 | 32 |
| (HALAMAN 1) | 32 |
| LAMPIRAN 3 | 33 |
| FORM KERJA PRAKTIK 5 | 33 |
| (HALAMAN 2) | 33 |
| LAMPIRAN 4 | 34 |
| FORM KERJA PRAKTIK 6 | 34 |
| (HALAMAN 1) | 34 |
| LAMPIRAN 5 | 35 |
| FORM KERJA PRAKTIK 6 | 35 |
| (HALAMAN 2) | 35 |
| LAMPIRAN 6 | 36 |
| FORM KERJA PRAKTIK 7 | 36 |
| (HALAMAN 1) | 36 |
| LAMPIRAN 7 | 37 |
| FORM BIMBINGAN DOSEN | 37 |
| BIODATA PENULIS | 38 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunaanya atau bisa di sebut desain sebagai kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya.

Sign system merupakan suatu komunikasi berbentuk verbal dan visual, *sign system* digunakan untuk media interaksi atau memberi suatu informasi ruangan atau benda untuk mengkoordinasi agar sesuai dengan kegunaannya masing – masing, *sign system* juga dapat memperindah ruangan dan perusahaan, biasanya *sign system* juga dapat mepresentasikan suatu ruangan atau perusahaan. PT. Sinar Abadi Guna merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri pembuatan sarung tangan yang sering melakukan export dan import produk maupun bahan untuk pembuatan produk ke berbagai negara seperti Jepang, Korea, Amerika, dan Belgia.

Di dalam era globalisasi ini kita sebagai mahasiswa perlu adanya suatu informasi atau tambahan pendidikan yang luas terutama pada bidang yang kita pilih dan akan kita pelajari agar kita menjadi seorang yang profesional di bidang yang di tekuni, selain mendapatkan berbagai teori pendukung di dalam perkuliahan kita sebagai mahasiswa juga perlu adanya pengalaman kerja di lapangan

Salah satu cara untuk menambah pengalaman kerja tersebut adalah dengan melaksanakan Kerja Praktik di instansi/perusahaan yang berkaitan dengan program studi yang dipelajari. Kerja Praktik merupakan salah satu upaya efektif yang menjembatani antara dunia kampus yang teoritis dengan dunia industri yang bersifat praktis, serta menjalin hubungan antara perguruan tinggi dengan industri.

Kerja Praktik (KP) adalah mata kuliah wajib di Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, sebagai sarana untuk pelatihan mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari selama perkuliahan. Selain itu dengan KP akan diperoleh gambaran yang jelas mengenai berbagai hal yang terkait dengan berbagai permasalahan, khususnya masalah implementasi sistem informasi di tempat KP.

Dengan adanya bantuan kerja praktek ini diharapkan perusahaan dapat lebih menertibkan atau mengkondusifkan areah pekerjaan karena dengan adanya tanda ruangan dan tanda arah yang menarik dan informatif dapat membantu pekerjaan para karyawan di perusahaan lebih mudah dan nyaman. Dan di harapkan juga dapat membantu pengalaman kerja untuk mahasiswa yang berkerja atau membantu di perusahaan.

Dalam pencapaian usaha di atas, tentunya tidak lepas dari peran dan dukungan berbagai pihak, baik kalangan pendidikan/kampus dan instansi/perusahaan serta semua instansi terkait

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana merancang suatu *sign system* yang menarik, informatif, serta sesuai dengan perusahaan untuk mebantun penertiban perusahaan dan karyawan?

1.3 Batasan masalah

Pada suatu laporan perlu adanya batasan masalah agar lebih fokus dan terperinci, maka batasan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Membuat desain *sign system* yang menarik dan informatif
2. Desain sesuai profil perusahaan.
3. Menyesuaikan dengan kegunaan dari *sign system* yang di perlukan.
4. Pembuatan desain menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan

Dengan adanya *sign system* yang menarik serta informatif dapat membantu para karyawan dari perusahaan untuk mengetahui ruangan yang di gunakan serta mengkoordinasi perusahaan PT. Sinar Abadi Guna agar lebih tertata. Dan juga dengan adanya kerja praktik ini diharapkan mahasiswa mampu memberikan inovasi baru dari segi desain kepada PT. Sinar Abadi Guna, Serta membuat ruangan jadi lebih menarik.

1.5 Manfaat

Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pihak yang membutuhkan dan bermanfaat juga bagi perusahaan, manfaat yang di dapat diantaranya :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dari laporan kerja praktik ini akan menjadi Referensi dan wawasan untuk penulisan laporan kerja praktik lainnya pada waktu mendatang. Sekaligus menjadi wawasan baru bagi para pembacanya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman baru untuk para penulis dalam kerja praktik guna membentuk sifat yang *professional*, mampu bekerja dalam tim, dan dapat menyelesaikan tugas sesuai *deadline*.
2. Membantu perusahaan dalam memanfaatkan media sosial Instagram sebagai inovasi baru dalam segi promosi
3. Membantu perusahaan dalam menaikan citra di media sosial agar dapat di kenal oleh masyarakat luas.

1.6 Pelaksanaan

Pelaksanaan Kerja Praktik :

Tanggal Pelaksanaan : 10 Maret 2022 – 25 April 2022

Waktu : 08.00 – 16.00

Bagian : Desain Grafis

1.7 Sistematika Penulis

Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengandung pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, periode kerja praktik, hingga sistematika penulis.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Kemudian bab yang ke 2 mengandung gambaran umum mengenai perusahaan PT. Sinar Abadi Guna yang di lakukan kerja praktik oleh penulis.

BAB III LANDASAN TEORI

Selanjutnya landasasan teori pada bab ke 3 merupakan pembahas tentang teori yang digunakan untuk menjelaskan secara singkat mengenai landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan di dalam laporan ini.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

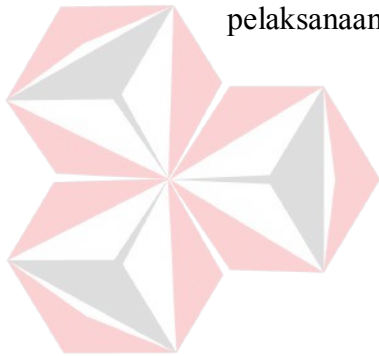
Deskripsi pekerjaan ini membahas mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama kerja praktik di perusahaan PT. Sinar Abadi Guna yang di sertai dengan penjelasan mengenai proses pembuatan karya yang akan di kerjakan.

BAB V PENUTUP

Kemudian bab terakhir berisikan mengenai kesimpulan dan saran yang membahas secara keseluruhan dari laporan kerja praktik dan hasil yang di buat selama kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka berisi tentang daftar referensi yang digunakan sebagai landasan teori atau contoh kajian terdahulu dan bacaan untuk menyusun laporan pelaksanaan kerja praktik ini berupa jurnal dan buku.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan PT. Sinar Abadi Guna



Gambar 2. 1 Tampak depan kantor perusahaan
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

PT. Sinar Abadi Guna merupakan perusahaan yang bergerak di bidang sarung tangan atau bisa di sebut tempat pengolahan bahan yang akan di gunakan untuk membuat sarung tangan, PT. Sinar Abadi Guna bisa di sebut juga sebagai jasa menjahit dan memproses bahan dari *customer* agar dapat menjadi sarung tangan, terutama pada produksi sarung tangan golf . Sarung tangan yang di produksi akan di ekspor ke beberapa negara seperti Jepang, Korea, Amerika, dan Belgia.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Suatu lembaga atau perusahaan biasanya memiliki suatu visi dan misi untuk menjadi dasar terbentuknya lembaga atau perusahaan tersebut, biasanya memiliki tujuan dan harapan yang ingin di capai suatu perusahaan.

3.3.1 Visi

1. menjadi perusahaan besar yang bisa merekrut tenaga kerja daerah sekitar.
2. Memiliki brand sendiri sebagai produk Indonesia.

Sebagai perusahaan sarung tangan yang jujur dan berkualitas PT. Sinar Abadi Guna ingin menjadikan perusahaan sarung tangan yang jujur dan berkualitas agar mendapat banyak apresiasi dari partner kerja dan konsumen.

3.3.2 Misi

Adapun misi dari PT. Sinar Abadi Guna sebagai berikut :

1. Memperoleh laba yang pantas agar kelangsungan hidup karyawan bisa terjamin.
2. Menjadi pabrik sarung tangan dengan kualitas internasional.
3. Memproduksi sarung tangan dengan *style* yang mengikuti perkembangan jaman.

2.3 Alamat dan Kontak perusahaan

Berikut adalah beberapa informasi mengenai PT. Sinar Abadi Guna :

Tempat : PT. Sinar Abadi Guna

Alamat : Jl. Krembangan No. 05 Taman, Sidoarjo

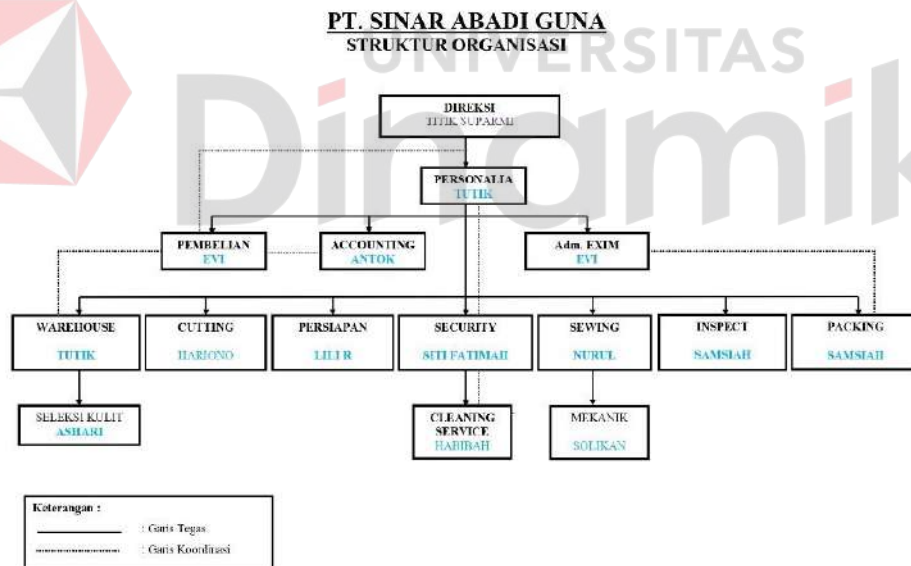
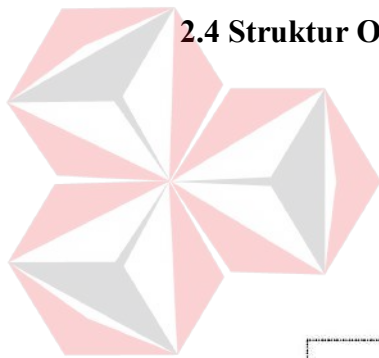
Phone : (+62) 811-3212-001

Email : sun_abadi_glove@yahoo.co.id

Media sosial : sag_official_idn

Nama Penyelia : Ibu. Evi Sumarni

2.4 Struktur Organisasi



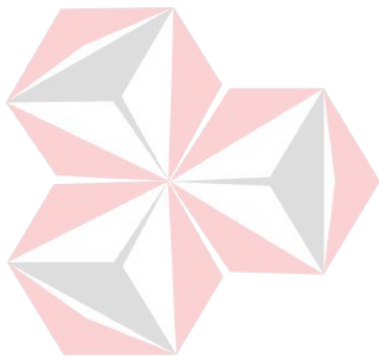
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

(Sumber : Penulis, 2022)

Berikut adalah proporsi strukur organisasi PT. Sinar Abadi Guna :

1. Titik Suparmi : selaku direksi dari PT sinar abadi guna yang mempunyai hak untuk mengawasi serta memobilisasi perkembangan perusahaan agar bisa berjalan lancar dan sesuai target. Serta melakukan komunikasi antar konsumen dari luar negeri dan perusahaan agar terciptanya hubungan yang baik.
2. Tutik : selaku personalia dan *warehouse* yang mengatur isi gudang dan menjaga bahan agar tetap terjaga dan baik kualitasnya, serta menjadi perantara jika ada tamu atau pihak ekspedisi pengiriman yang datang.
3. Evi sumarni : selaku bagian administrasi pembelian sample barang dan pengurusan dokumen dokumen untuk pengiriman atau ekspor keluar negeri agar barang tiba dan sampai pada tujuan yang benar dan tepat.
4. Antok : selaku pihak *accounting* atau juga bisa sebagai pihak yang mengawasi mesin dari pembuatan sarung tangan tersebut
5. Hariono : selaku pihak *cutting* yang memiliki tugas untuk melakukan pemotongan bahan yang nantinya akan diproses menjadi sebuah sarung tangan.
6. Lili R : selaku bagian persiapan yang memiliki tugas untuk mengawasi persiapan sarung tangan yang akan di kirim nantinya.
7. Siti Fatimah : selaku *security* untuk mengawasi kondisi perusahaan serta menjaga agar perusahaan tetap dalam kondisi yang baik dan tidak terjadi hal yang tidak diinginkan
8. Nurul : selaku bagian sewing yakni kepala pengawasan bagian penjahit agar nantinya para penjahit bisa sesuai dengan waktu *deadline* yang ditentukan oleh perusahaan sehingga tidak terjadi kelebihan dalam penyelesaian produk sarung tangan.
9. Samsiah : selaku bagian *inspect* yang bertugas mengmobilitasi sarung tanga yang sudah jadi dan siap untuk dipacking agar sesuai jumlah pesanan yang konsumen inginkan, serta melakukan pemeriksaan sarung tangan secara berskala agar tidak ada sarung tangan yang rusak ataupun cacat. Dan bagian packing yang memiliki tugas untuk menyiapkan sarung tangan yang sudah dibuat tadi lalu dimasukan kedalam *box* untuk dikirim nantinya.

10. Ashary : selaku bagian seleksi kulit atau bahan sarung tangan yang memiliki tugas untuk melakukan presing bahan kulit agar cocok dengan desain yang diinginkan konsumen.
11. Habibah : selaku *cleaning service* yang bertugas sebagai pemeliharaan lingkungan perusahaan agar memberi kenyamanan kepada karyawan sehingga karyawan bisa dengan tenang dan *relax* dalam melakukan pekerjaan mereka.
12. Solikan : selaku mekanik yang mengmobilitasi alat alat jahit serta alat alat berat perusahaan agar berjalan dengan lancar dan sesuai dengan fungsinya, serta melakukan pemeliharaan atau *maintance* mesin agar mesin bisa awet dan berjalan sempurna



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Suatu laporan yang akan di susun mestinya mempunyai landasan teori yang penting atau teori yang di pakai untuk membuat suatu laporan, teori ini juga dapat menjadi pembeda antara laporan ini dengan laporan yang sudah ada.

3.1 *Sign System*

Pengertian *sign system* adalah merupakan representasi visual yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang, atau bisa di sebut sebagai visual yang bertujuan memberikan informasi kepada seseorang. Dari hal tersebut dapat di ketahui bahwa *sign system* adalah sebuah tanda (*sign*) yang saling terhubung untuk membantu seseorang mengetahui tempat atau fasilitas dalam ruang publik. Suatu perancangan *sign system* juga mempertimbangkan beberapa aspek seperti, mudah di lihat, mudah di mengerti, dapat di percaya, dan jelas keterbacaannya, bersifat jangka panjang. (Mahbub and Kusumandyoko 2017)

3.2 Jenis – Jenis *Sign System*

Ada pun beberapa jenis atau bisa di sebut pengelompokan *sign system* yang biasa dipakai dan sesuai dengan fungsinya masing – masing, berikut 5 jenis *sign system* yaitu :

1. *Identification Sign*

Dibuat untuk menginformasikan kepada seseorang bahwa orang tersebut sedang menempati atau berada di tempat tersebut, bisa dibilang sebagai tanda nama dari tempat atau fasilitas yang ada di tempat tersebut.

2. *Derectional Sign*

Jenis *sign* ini juga dapat di sebut *wayfinding* atau petunjuk arah, tujuan *sign* ini untuk membantu mengarahkan seseorang ke sebuah tempat atau tujuan mereka.

3. *Warning Sign*

Adalah sebuah tanda untuk menginformasikan seseorang tentang keadaan sebuah tempat atau informasi alat dan sebagainya dengan tanda peringatan.

4. *Regulatory and Prohibitory Sign*

Merupakan tanda untuk mengatur atau menginformasikan sebuah peraturan di tempat tersebut untuk melarang aktivitas tertentu.

5. *Site Map*

Untuk memberi suatu informasi kepada seseorang tentang lokasi mereka dan berisi mengenai letak ruangan atau suatu fasilitas atau gedung dalam satu lokasi, bisa di sebut sebagai peta lokasi.

3.3 Penempatan *Sign System*

Sebuah tanda (*sign*) biasanya memiliki tempat dan sesuai fungsinya masing – masing, hal tersebut juga di pengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor fungsional *sign system* yaitu :

3.3.1 *Outdoor Sign*

Ada beberapa faktor yang harus di perhatikan dalam penempatan *sign system* di luar ruangan seperti :

1. Bahan atau Material

Bahan bahan yang dapat di gunakan untuk membuat *sign outdoor* sangat terbatas dikarenakan efek cuaca yang akan mempengaruhi ketahanan *sign* tersebut. Material yang biasanya bahan yang digunakan adalah lembaran metal, *acrylic*, alumunium, *fiberglass*.

2. Ukuran dan bentuk

Ukuran dari *sign system* biasanya di pengaruhi oleh seberapa panjangnya informasi yang ingin di sampaikan dan biasanya juga di pengaruhi oleh visual yang akan di tampilkan supaya sesuai dengan tempat dari *sign system* itu sendiri.

3. Lokasi

Penentuan lokasi untuk *sign system* juga sangat penting dan seharusnya lebih dulu di tentukan sebelum merancang sebuah *sign system*, penentuan tersebut di tujukan untuk dapat mendalami analisis situasi dan kondisi dari tempat yang akan di gunakan. Analisa lokasi yang akan di gunakan akan membantu proses perancangan dari segi desain dan material yang akan di gunakan.

3.3.2 *Indoor Sign*

1. Bahan atau Material

Bahan bahan yang dapat di gunakan untuk membuat *sign indoor* tentunya lebih berfarian dibandingkan di outdoor dikarenakan didalam ruangan kita tidak perlu memikirkan akan faktor cuaca. Material yang dapat di gunakan seperti kayu, *plywood*, papan *fiber*, *vinly*, *fiberglass*, kaca.

2. Perawatan

Agar di dalam ruangan tetap terlihat bagus maka perlu adanya perawatan secara berkala agar tidak merusak keindahan suatu ruangan atau fasilitas yang ada.

3. Lokasi

Jika di dalam ruangan maka yang perlu di perhatikan dalam lokasi adalah sudut ruangan, halangan dan sudut pandang agar info yang di berikan dapat terlihat dan berfungsi dengan baik.

3.4 Macam – Macam Pemasangan *Sign System*

Ada beberapa macam bentuk atau peletakan *sign system* yang dapat digunakan, jenis – jenis berikut juga melihat dari segi fungsi dan tempatnya seperti :

1. *Freestanding* atau *ground mounted* adalah *sign* yang dipasang menacap pada permukaan dan berdiri secara horizontal.



Gambar 3. 1 Contoh peletakan freestanding

(Sumber : Penulis, 2022)

2. *Suspended* atau *ceiling hung* adalah *sign* yang menancap pada langit – langit dan pemasangannya secara horizontal.



Gambar 3. 2 Contoh peletakan suspended

(Sumber : Penulis, 2022)

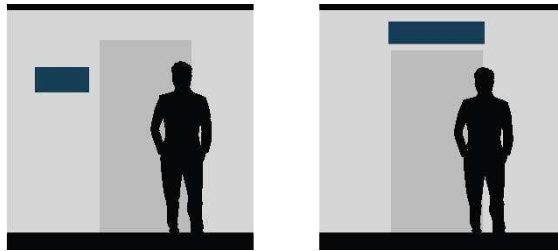
3. *Projecting* atau *flag mounted* adalah *sign* yang peletakannya menancap pada dinding yang di pasang secara vertikal.



Gambar 3. 3 Contoh peletakan projecting

(Sumber : Penulis, 2022)

4. *Flush* atau *flat wall mounted* adalah *sign* yang peletakannya menempelkan punggung *sign* ke dinding secara vertikal.



Gambar 3. 4 Contoh peletakan flush

(Sumber : Penulis, 2022)

3.5 warna

Suatu karya yang berhubungan dengan visual tidak keluar dari warna, warna termasuk unsur yang penting untuk mendesain karena warna bisa dapat menyampaikan emosi yang di sampaikan dalam suatu desain, kesesuaian warna juga mampu menarik perhatian, dalam sebuah desain atau karya yang bersifat visual seorang desainer menggunakan warna untuk memasarkan karyanya. (Rahman et al. 2020)

3.6 Tipografi

Dalam sebuah karya visual terutama pembuatan tentunya tidak luput adanya tipografi, sebuah tipografi pada era moderen saat ini sangat banyak diminati dikarenakan sekarang tipografi bisa di anggap sebuah kreatifitas huruf, penggunaan suatu tipografi tentunya memiliki tujuan, selain untuk menambah kreatifitas tentunya tipografi bertujuan untuk menyampaikan informasi berbentuk visual atau di sebut sebagai media komunikasi dan prosesnya melibatkan seni desain huruf. (Rahman et al. 2020)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab berikut ini berisikan tentang perancangan yang dikerjakan oleh penulis saat melakukan kerja praktek pada perusahaan PT. Sinar Abadi Guna, dan pekerjaan ini juga telah mendapatkan perizinan dari pihak perusahaan.

4.1 Penjelasan pekerjaan

Projek yang dikerjakan adalah membuat *sign system* untuk setiap tanda yang ada di perusahaan mulai dari tanda tiap ruangan, toilet, alat, dan jalan. Pembuatan *sign system* ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas perusahaan dalam hal pengarahannya.

4.2 Konsep dan Ide

Pembuatan suatu karya pasti memerlukan konsep dan ide, karena hal tersebut yang akan kita gunakan untuk menyusun suatu karya tersebut agar dapat sesuai dan tidak sembarangan. Konsep dan ide tersebut juga dapat memudahkan kita dalam mengerjakan suatu karya.

Konsep dan ide yang digunakan akan mengikuti dari perusahaan tersebut mulai dari bidangnya hingga isi dari perusahaan seperti, kita harus membuat *sign system* yang dapat dimengerti dan mudah di baca oleh orang yang sudah berusia salah satunya yaitu icon yang mudah di pahami, typografi yang dapat terbaca dan jelas, warna yang dapat menarik dan memudahkan keterbacaan.

4.3 Brief

Suatu pekerjaan tentunya perlu suatu perancangan dan pengembangan dari konsep dan ide, untuk mendukung hal tersebut maka perlu adanya *brief* agar dapat mengetahui hal apa yang perlu di kerjakan atau konsep seperti apa yang akan di aplikasikan untuk menyesuaikan hasil pekerjaan tersebut.

Ada beberapa brief yang di butuhkan dan diberikan kepada penulis untuk di kerjakan di antaranya :

1. Membuat *sign system* untuk ruangan *pressing* kain.
2. Membuat *sign system* untuk ruangan pengemasan produk.
3. Membuat *sign system* untuk menunjukkan arah keluar pabrik.

4. Membuat *sign system* untuk menunjukkan pintu darurat.
5. Membuat *sign system* untuk menunjukkan musholla.
6. Membuat *sign system* untuk menunjukkan toilet.

4.3.1 Konsep Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah Helvetika Neue Bold, font digunakan untuk memudahkan pembacaan kemudian memiliki kesan tegas.

HelveticaNeue Bold

qQ wW eE rR tT yY
uU il oO pP aA sS dD
fF gG hH jJ kK IL zZ
xX cC vV bB nN mM
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4. 1 Font helveticaneue bold

(Sumber : Penulis, 2022)

4.3.2 Konsep Warna

Warna yang digunakan mengikuti bentuk informasi yang diberikan serta mengikuti keterbacaan, pemilihan warna yang tepat selain menambah estetika juga seharusnya membantu keterbacaan dan kemudahan pemahaman informasi yang diberikan.

4.4 Software dan Aplikasi

Dalam perancangan suatu karya penulis menggunakan alat bantu digital seperti software atau aplikasi, untuk mempermudah suatu perancangan karya yang akan di buat agar sesuai dengan brief yang di berikan. Ada beberapa software yang di gunakan seperti :

1. Adobe Ilustrator

Software yang digunakan oleh penulis untuk melakukan proses perancangan karya adalah Adobe Ilustrator, *software* ini untuk membantu pengerjaan sketsa digital, pewarnaan, sampai ke *finishing*.

4.5 Referensi

Dalam mengerjakan suatu karya tidak luput dengan pengembangan dari karya yang sudah ada ATM (Amati Tiru Modifikasi) atau pencarian suatu ide yang akan membantu membentuk suatu karya, dalam pengerjaan desain kali ini menggunakan beberapa sumber seperti melalui Pinterest, Google, Freepik, Behance.

Beberapa *platform* yang digunakan tersebut dapat memberikan suatu bentuk inspirasi untuk suatu pembuatan *sign system* agar dapat membuat suatu karya dengan mudah.

4.6 Proses Desain

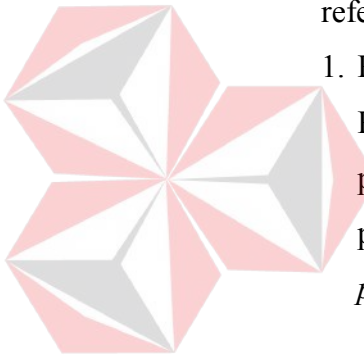
Proses pengerjaan desain *sign system* untuk tiap tanda dan ruangan melalui tahap sketsa, pewarnaan hingga finishing.

4.6.1 Perancangan *sign system* untuk ruangan pressing kain

Perancangan *sign system* ruangan pressing kain yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa tahap pembuatan antaralain pemilihan referensi, sketsa digital, sketsa terpilih, perbaikan karya, final desain.

1. Referensi

Referensi yang di gunkan oleh penulis menggunakan gambar yang ada pada *platform* yang menyediakan referensi gambar. Referensi untuk pembuatan ruangan *pressing* ini di dapat dari bentuk *simple* mesin *press*.



Gambar 4. 2 Mesin *press*

(Sumber : Pinterest, 2022)

2. Sketsa Digital

Pembuatan sketsa *sign system* yang akan dipilih dan di asistensikan kepada penyelia yang nantinya akan di kembangkan kembali. Ide bentuk *simple* mesin *press* seperti akan menjepit tulisan.



Gambar 4. 3 Sketsa *sign system pressing room*

(Sumber : Penulis, 2022)

3. Sketsa Terpilih

Dari sketsa digital kemudia dipilih satu sketsa untuk kemudian dikembangkan kembali.



Gambar 4. 4 Sketsa *sign system pressing room* terpilih

(Sumber : Penulis, 2022)

4. Perbaikan Desain

Pengembangan desain melihat dari segi kegunaan dan target audiens, karena pada perusahaan banyak orang yang sudah lanjut usia maka desain akan mengikuti target, dengam menambahkan *background* agar membantu keterbacaan *sign system*.

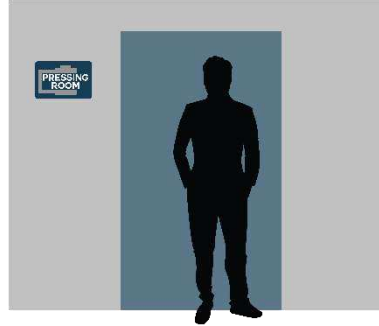


Gambar 4. 5 Perbaikan sketsa *sign system pressing room*

(Sumber : Penulis, 2022)

5. Final Desain

Desain terpilih siap di terapkan untuk menjadi *sign system* pada ruangan. Pada tahap ini masih menggunakan suatu gambaran secara digital.



Gambar 4. 6 Penerapan *sign system* pressing room

(Sumber : Penulis, 2022)

4.6.2 Perancangan *sign system* untuk ruangan pengemasan Produk

Perancangan *sign system* ruangan pengemasan produk yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa tahap pembuatan antaralain pemilihan referensi, sketsa digital, sketsa terpilih, perbaikan karya, final desain.

1. Referensi

Referensi yang di gunkan oleh penulis menggunakan gambar yang ada pada *platform* pinterest. Referensi yang digunakan untuk pembuatan ruangan pengemasan ini dengan menerapkan bentuk kardus.



Gambar 4. 7 Kardus

(Sumber : Pinterest, 2022)

2. Sketsa Digital

Pembuatan sketsa *sign system* yang akan dipilih dan di asistensikan kepada penyelia yang nantinya akan di kembangkan kembali. Ide dari konsep ini adalah membuat tulisan yang seolah – olah masuk atau keluar dari dalam kardus.

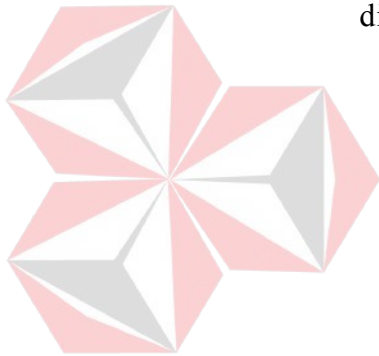


Gambar 4. 8 Sketsa sign system packing room

(Sumber : Penulis, 2022)

3. Sketsa Terpilih

Dari sketsa digital kemudia dipilih satu sketsa untuk kemudian dikembangkan kembali.



Gambar 4. 9 Sketsa sign system packing room terpilih

(Sumber : Penulis, 2022)

4. Perbaikan Desain

Pengembangan desain melihat dari segi kegunaan dan target audients, karena pada perusahaan banyak orang yang sudah lanjut usia maka desain akan mengikuti target, dengam menambahkan *background* dan merubah warna yang sesuai agar membantu keterbacaan *sign system*.

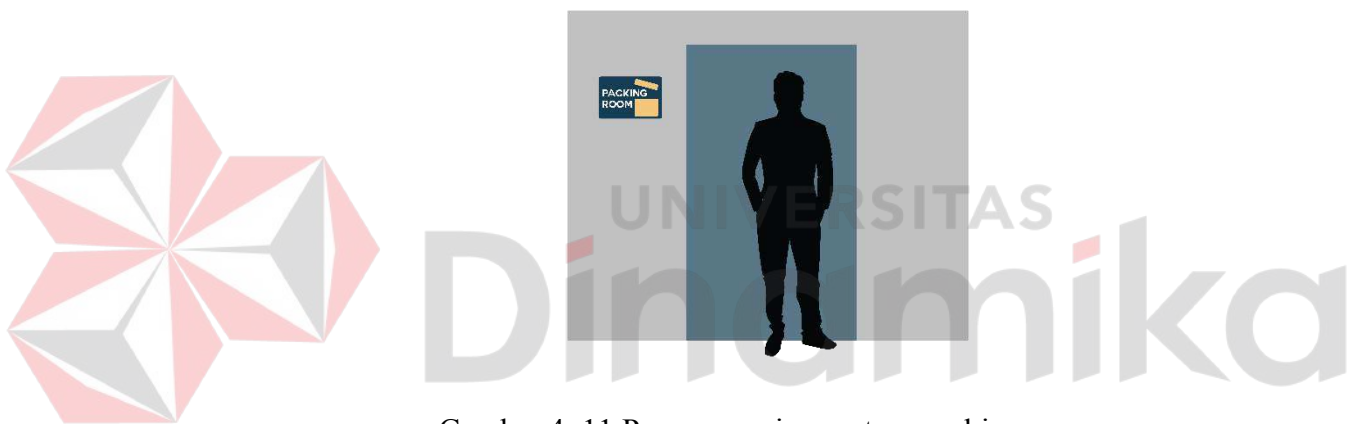


Gambar 4. 10 Perbaikan sketsa sign system packing room

(Sumber : Penulis, 2022)

5. Final Desain

Desain terpilih siap di terapkan untuk menjadi *sign system* pada ruangan. Pada tahap ini masih menggunakan suatu gambaran secara digital.



Gambar 4. 11 Penerapan sign system packing room

(Sumber : Penulis, 2022)

4.6.3 Perancangan *sign system* untuk petunjuk arah

Perancangan *sign system* untuk petunjuk arah yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa tahap pembuatan antaralain pemilihan Referensi, sketsa digital, sketsa terpilih, perbaikan karya, final desain.

1. Referensi

Referensi yang di gunkan oleh penulis menggunakan gambar yang ada pada *platform* pinterest. Referensi yang digunakan untuk membuat tanda keluar ini merupakan gambar *sign system* yang sudah ada dan akan di kembangkan kembali.

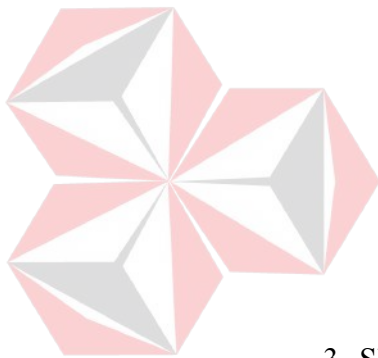


Gambar 4. 12 *Sign system exit*

(Sumber : Pinterest, 2022)

2. Sketsa Digital

Pembuatan sketsa *sign system* yang akan dipilih dan di asistensikan kepada penyelia yang nantinya akan di kembangkan kembali. Ide dari sketsa ini adalah menggabungkan bentuk pintu dan panah dengan typografi.



Gambar 4. 13 Sketsa *sign system exit*

(Sumber : Penulis, 2022)

3. Sketsa Terpilih

Dari sketsa digital kemudia dipilih satu sketsa untuk kemudian dikembangkan kembali. Sketsa yang dipilih ada dua, karena yang pertama untuk diletakkan pada atas pintu dan yang kedua diletakkan pada dinding agar menunjukkan arah pintu.



Gambar 4. 14 Sketsa *sign system exit* terpilih

(Sumber : Penulis, 2022)

4. Perbaikan Desain

Pengembangan desain melihat dari segi kegunaan dan target audients, karena pada perusahaan banyak orang yang sudah lanjut usia maka desain akan mengikuti target, dengan menambahkan *background* dan warna yang sesuai agar membantu keterbacaan *sign system*.



Gambar 4. 15 Perbaikan sketsa *sign system exit*

(Sumber : Penulis, 2022)

5. Final Desain

Desain terpilih siap di terapkan untuk menjadi *sign system* pada ruangan. Pada tahap ini masih menggunakan suatu gambaran secara digital.



Gambar 4. 16 Penerapan *sign system exit*

(Sumber : Penulis, 2022)

4.6.4 Perancangan *sign system* untuk ruangan musholla

Perancangan *sign system* ruangan musholla yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa tahap pembuatan antaralain pemilihan referensi, sketsa digital, sketsa terpilih, perbaikan karya, final desain.

1. Referensi

Referensi yang di gunkan oleh penulis menggunakan gambar yang ada pada *platform* pinterest. Referensi yang digunakan untuk membuat *sign system* musholla ini menggunakan bentuk icon islami seperti mmasjid, kubah, bulan, bintang, pattren islami.

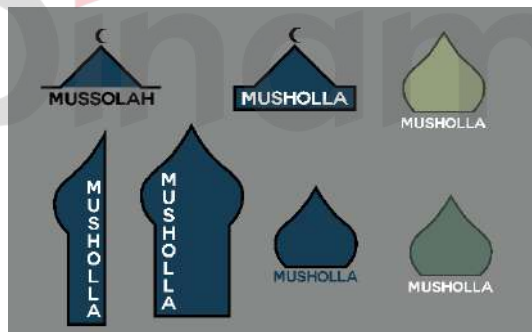


Gambar 4. 17 Icon masjid

(Sumber : Pinterest, 2022)

2. Sketsa Digital

Pembuatan sketsa *sign system* yang akan dipilih dan di asistensikan kepada penyelia dan akan di kembangkan kembali. Ide yang digunakan disini adalah bentuk atap atau kubah masjid.



Gambar 4. 18 Sketsa *sign system* musholla

(Sumber : Penulis, 2022)

3. Sketsa Terpilih

Dari sketsa digital kemudia dipilih satu sketsa untuk kemudian dikembangkan kembali.



Gambar 4. 19 Sketsa *sign system* musholla terpilih

(Sumber : Penulis, 2022)

4. Perbaikan Desain

Pengembangan desain melihat dari segi kegunaan dan target audients, karena pada perusahaan banyak orang yang sudah lanjut usia maka desain akan mengikuti target, dengan menambahkan *background* agar membantu keterbacaan *sign system*.

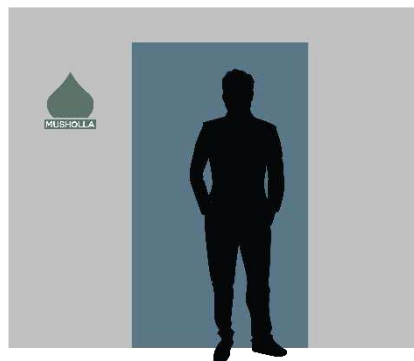


Gambar 4. 20 Perbaikan sketsa *sign system* musholla

(Sumber : Penulis, 2022)

5. Final Desain

Desain terpilih siap di terapkan untuk menjadi *sign system* pada ruangan. Pada tahap ini masih menggunakan suatu gambaran secara digital.



Gambar 4. 21 Perancangan *sign system* musholla

(Sumber : Penulis, 2022)

4.6.5 Perancangan *sign system* untuk petunjuk pintu darurat

Perancangan *sign system* petunjuk pintu darurat yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa tahap pembuatan antarlain pemilihan Referensi, sketsa digital, sketsa terpilih, perbaikan karya, final desain.

1. Referensi

Referensi yang di gunkan oleh penulis menggunakan gambar yang ada pada *platform* pinterest. Referensi yang digunakan untuk membuat *sign system* pintu darurat ini merupakan *sign system* yang sudah ada dan akan dikembangkan kembali.



Gambar 4. 22 *Sign system emergency*

(Sumber : Freepik, 2022)

2. Sketsa Digital

Pembuatan sketsa *sign system* yang akan dipilih dan di asistensikan kepada penyelia dan akan di kembangkan kembali. Ide dari *sign system* ini adalah menggabungkan pintu dan api sebagai perbentukan darurat (*emergency*).



Gambar 4. 23 Sketsa *sign system emergency door*

(Sumber : Penulis, 2022)

3. Sketsa Terpilih

Dari sketsa digital kemudia dipilih satu sketsa untuk kemudian dikembangkan kembali.



Gambar 4. 24 Sketsa *sign system emergency door* terpilih

(Sumber : Penulis, 2022)

4. Perbaikan Desain

Pengembangan desain melihat dari segi kegunaan dan target audiens, karena pada perusahaan banyak orang yang sudah lanjut usia maka desain akan mengikuti target, dengan menambahkan *background* dan penyesuaian warna agar membantu keterbacaan *sign system*.

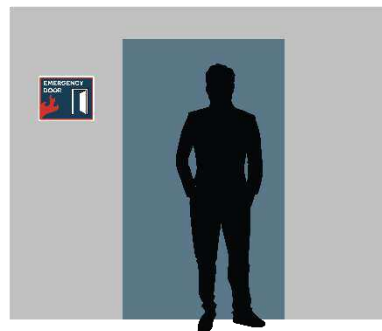


Gambar 4. 25 Perbaikan sketsa *sign system emergency door*

(Sumber : Penulis, 2022)

5. Final Desain

Desain terpilih siap di terapkan untuk menjadi *sign system* pada ruangan. Pada tahap ini masih menggunakan suatu gambaran secara digital.



Gambar 4. 26 Penerapan *sign system emergency door*

(Sumber : Penulis, 2022)

4.6.6 Perancangan *sign system* untuk ruangan toilet

Perancangan *sign system* ruangan pressing kain yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa tahap pembuatan antarlain pemilihan Referensi, sketsa digital, sketsa terpilih, perbaikan karya, final desain.

1. Referensi

Referensi yang di gunkan oleh penulis menggunakan gambar yang ada pada *platform* pinterest. Referensi yang digunakan untuk membuat *sign system* toilet ini menggunakan *sign* yang sudah ada dan dikembangkan kembali.



Gambar 4. 27 *Sign system* toilet

(Sumber : Pinterest, 2022)

2. Sketsa Digital

Pembuatan sketsa *sign system* yang akan dipilih dan di asistensikan kepada penyelia dan akan di kembangkan kembali. Ide dari *sign system* ini adalah dengan menggunakan siluet manusia yang menggunakan bentuk bulat kotak dan segitiga agar terlihat lebih simple.

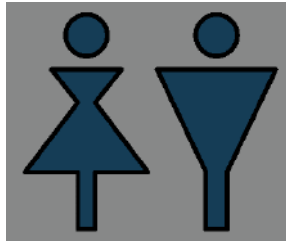


Gambar 4. 28 Sketsa *sign system* toilet

(Sumber : Penulis, 2022)

3. Sketsa Terpilih

Dari sketsa digital kemudia dipilih satu sketsa untuk kemudian dikembangkan kembali.

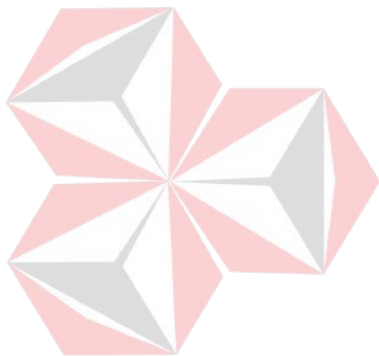


Gambar 4. 29 Sketsa *sign system* toilet terpilih

(Sumber : Penulis, 2022)

4. Perbaikan Desain

Pengembangan desain melihat dari segi kegunaan dan target audients, karena pada perusahaan banyak orang yang sudah lanjut usia maka desain akan mengikuti target, dengam menambahkan *tipografi* agar membantu keterbacaan *sign system*.



Gambar 4. 30 Perbaikan sketsa *sign system* toilet

(Sumber : Penulis, 2022)

5. Final Desain

Desain terpilih siap di terapkan untuk menjadi *sign system* pada ruangan. Pada tahap ini masih menggunakan suatu gambaran secara digital.



Gambar 4. 31 Penerapan sign system toilet

(Sumber : Penulis, 2022)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pemaparan laporan kerja praktik (LKP) yang melakukan suatu perancangan *sign system* untuk PT. Sinar Abadi Guna agar menambah estetika dan memberikan informasi yang sesuai kepada pihak yang berada di sana maka dapat disimpulkan bahwa, penerapan dalam pembuatan *sign system* sangat berguna untuk membantu kemudahan informasi arah dan ruangan, peletakan *sign system*, pemilihan warna, ikon dan tipografi juga dapat berpengaruh dalam hal tersebut.

Adapun manfaat saat menjalankan kerja praktik ini, maka dapat di paparkan sebagai berikut :

1. Menambah ilmu dan wawasan tentang proses produksi sarung tangan di PT. Sinar Abadi Guna.
2. Mengetahui cara bekerja didalam dunia industri pembuatan sarung tangan.
3. Dapat menerapkan ilmu yang telah didapat dari perkuliahan kedalam dunia kerja.

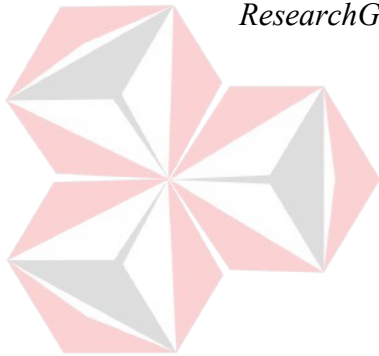
5.1 Saran

Berdasarkan laporan kerja praktik yang berjudul “ Perancangan Sign System PT. Sinar Abadi Guna.” Maka penulis memiliki saran sebagai berikut :

1. Suatu ilmu tidak hanya didapatkan melalui dunia pendidikan tetapi kita dapat menambah ilmu dan pengetahuan melalui dunia pekerjaan, karena itulah kita harus terus berkembang dan tetap .
2. Dalam suatu proyek atau suatu pekerjaan, proses kerja sama antara pihak perusahaan sangat dibutuhkan karena dapat membantu kelancaran pekerjaan, karena dari *brief* yang sudah di jalankan dapat memunculkan ide baru yang dapat memudahkan perkembangan dalam suatu pekerjaan.
3. Dalam menyusun suatu laporan, memperbanyak jurnal atau referensi tentang *sign system* yang dapat dijadikan acuan untuk penulisan laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chris Calori, David Vanden-Eynden. 2015. *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. Canada.
- Mahbub, Afrizal Saiful, and Tri Cahyo Kusumandyoko. 2017.
“PENGEMBANGAN SIGN SYSTEM KAMPUS UNESA LIDAH WETAN
Afrizal Saiful Mahbub Abstrak.” *Pengembangan Sign System Kampus
UNESA Lidah Wetan* (2): 610–24.
- Priscilia Yunita Wijaya. 1999. “Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual.”
Nirmana 1(1): 47–54.
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>.
- Rahman, Aulia et al. 2020. “PERANCANGAN SIGN SYSTEM DI STASIUN
KERETA API PADANG SIGN SYSTEM RE-DESIGN IN PADANG
TRAIN STATION.” 7(2): 2391–99.
- Sachari, Agus, and Yan Yan Sunarya. 2000. “Pengantar Tinjauan Desain.”
ResearchGate (July 2000): 159–90.



UNIVERSITAS
Dinamika