PERANCANGAN DESAIN MOCKUP KALENDER DENGAN TEKNIK *3D DESIGN* UNTUK CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Dimas Bagus Hadi Wijaya

18420100034

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

PERANCANGAN DESAIN MOCKUP KALENDER DENGAN TEKNIK *3D DESIGN* UNTUK CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik

UNIVERSITAS Dinamika

Disusun Oleh:

Nama	**: Dimas Bagus Hadi Wijaya**
NIM	**: 18420100034**
Program	**: S1 (Strata Satu)**
Jurusan	**: Desain Komunikasi Visual**

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIFUNIVERSITAS DINAMIKA

2022

LEMBAR MOTTO

UNIVERSITAS
Dinamika

"The sun, the moon, and the star would have disppearead long ago…had they happened to be in reach of predatory human hands"

- Havelock Ellis

LEMBAR PERSEMBAHAN

UNIVERSITAS
Dinamika

Saya persembahkan Laporan Kerja Praktik ini kepada

kedua orangtua saya, teman-teman seangkatan yang selalu

mendukung, dan semua pihak terkait.

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN MOCKUP KALENDER DENGAN TEKNIK *3D DESIGN* UNTUK CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES

Laporan Kerja Praktik oleh:

Dimas Bagus Hadi Wijaya

NIM: 18420100034

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 11 Januari 2023

Disetujui

Dosen Pembimbing	Penyelia
Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA	**Junia Rahman Bagus D**
0720028701	Wakil Direksi

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN. 0720028701

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama	: **Dimas Bagus Hadi Wijaya**
NIM	: **18420100034**
Program Studi	: **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas	: **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya	: **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya	: **PERANCANGAN DESAIN MOCKUP KALENDER DENGAN TEKNIK *3D DESIGN* UNTUK 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, 11 Januari 2023

Dimas Bagus Hadi Wijaya
NIM : 18420100034

ABSTRAK

Kalender adalah media 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.

Oleh karena itu CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES membuat kalender yang menarik memiliki fungsi ganda, selain sebagai penunjuk dan pengingat waktu, kalender juga memiliki fungsi sebagai tempat peralatan tulis, tempat note, dan sebagai media promosi dan *branding* yang cukup efisien dan efektif dalam meningkatkan marketing sebuah usaha atau bisnis.

Dalam membantu CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES meperkenalkan visi dan misi serta profil dari perusahaan ini agar lebih diketahui oleh calon klien, konsumen, dan masyarakat umun maka diperlukan sebuah media yang cocok dan dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mempromosikan *agency creativ* tersebut salah satunya adalah dengan pembuatan mockup kalender dengan teknik *3D design* pada kalender cetak, Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam merancangan desain media kalender mulai dari mengukur layout , tema yang dipilih, dan gaya desain yang dibutuhkan sebagai tambah nilai gambaran citra *agency*.

Kata Kunci: Desain Media Kalender, 3D Design, Promosi

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat yang telah diberikan akhirnya penulis dapatmenyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini sebagai prasyarat dalam menyelesaikan Mata Kuliah Kerja Praktik dengan tepat waktu. Pada Laporan Kerja Praktik ini, penulis membahas tentang **"PERANCANGAN DESAIN MOCKUP KALENDER DENGAN TEKNIK *3D DESIGN* UNTUK CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES"**

Pada proses penyusunan hingga terwujudnya laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis memberikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA**, selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
3. Bapak **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA**, selaku dosen pembimbing saya
4. Bapak **Junia Rahman Bagus D** selaku wakil direktur dan penyelia kerja praktik CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES
5. **Semua Pihak** CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES dan teman kerja praktik yang telah ikut membantu dan mendukung serta memberikan banyak saran selama kerja praktik berlangsung.
6. **Kedua Orangtua** yang selalu mendukung saya dalam segi materi, doa serta berkatnya ketika saya akan mulai melaksanakan aktvitias setiap hari.

Semoga Laporan Kerja Praktik ini bisa dipahami dengan baik dan benar serta dapat memberikan manfaat yang baik bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, penulis meminta maaf apabila terdapat kekurangan, kesalahan kata-kata ataupun penulisannya. Terima kasih

Surabaya, Desember, 2022

Penulis

UNIVERSITAS Dinamika

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 ..... **xi**
BAB 1 ..... **1**
1.1 Latar belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan 2
1.4.1 Tujuan Umum 2
1.4.2 Tujuan Khusus 2
1.5 Manfaat 3
1.5.1 Manfaat Teorotis 3
1.5.2 Manfaat Praktis 3
1.6 Pelaksanaan 3
1.7 Sistematik penulisan 4
BAB II **6**
2.1 Profil Perusahaan 6
2.2 Visi Perusahaan 6
2.3 Misi Perusahaan 6
2.4 Logo Perusahaan 7
2.5 Struktur Organisasi Perusahaan 7
2.6 Website Perusahaan 7
2.7 Portofolio Perusahaan 8
2.8 Lokasi Perusahaan 8

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III **10**
3.1 Media cetak 10
3.2 Media kalender 10
3.3 Layout 14
3.4 Desain 15
3.5 Unsur desain 15
3.6 Desain 3d 17
3.7 *3d modelling* 17
BAB IV **18**
4.1 Brief 18
4.2 Perancangan Karya 18
4.3 Diskusi 18
4.4 Penggunaan software 19
4.5 Proses Pembuatan 19
BAB V **26**
5.1 KESIMPULAN 26
5.2 SARAN 26
DAFTAR PUSTAKA **27**

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 2.1 Logo CV. MAXIIDEA Arta Sukses 7
Gambar 2.2 Struktur Organisiasi CV. MAXIIDEA Arta Sukses 7
Gambar 2.3 Website CV. MAXIIDEA Arta Sukses 8
Gambar 2.4 Tampak dari luar CV. MAXIIDEA Arta Sukses 9
Gambar 2.5 Tampak dari dalam CV. MAXIIDEA Arta Sukses.....9
Gambar 3.1 kalender tembok 11
Gambar 3.2 kalender poster 11
Gambar 3.3 kalender magnet.....12
Gambar 3.4 kalender kartu.....13
Gambar 3.5 kalender meja.....13
Gambar 4.1 Logo Blender 19
Gambar 4.2 Proses pembuatan lembar kerja.....20
Gambar 4.3 Proses modelling objek.....20
Gambar 4.4 Proses membuat kertas kalender 21
Gambar 4.5 Proses pembuatan badan dudukan kalender.....21
Gambar 4.6 Proses pembuatan spiral kalender 22
Gambar 4.7 Proses pemberian warna atau texture 22
Gambar 4.8 Proses pemilihan resolusi render 23
Gambar 4.9 Proses render modelling.....23
Gambar 4.10 Hasil akhir mockup kalender 1 24
Gambar 4.11 Hasil akhir mockup kalender 2 24
Gambar 4.12 Hasil akhir mockup kalender 3 24
Gambar 4.13 Hasil akhir mockup kalender 4 25

UNIVERSITAS Dinamika

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di jaman sekarang promosi adalah kegiatan yang dilakukan agar bisa meningkatkan perkembangan sesuatu, baik itu merk, produk, ataupun perusahaan kepada klien atau konsumen agar minat mengunakan dan membeli produknya. Dalam dunia pemasaran, promosi bisa diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan agar bisa meningkatkan perkembangan sesuatu.

Perkembangan dalam pemasaran berbeda dengan pekerjaan, pemasaran lebih menekankan perkembangan merek, produk, atau perusahaan itu sendiri. terdapat juga berbagai macam media untuk melakukan promosi, salah satunya 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*, surabaya, *agency* ini bergerak di dalam bidang *creative design* yang mengkhususkan pada desain kalender untuk klien dan konsumennya. Dan setiap tahunnya selalu merancang berbagai macam desain kalender untuk menarik minat klien dan konsumennya untuk bekerja sama dengan CV. MAXIIDEA Arta Sukses sebagai mintranya.

Penulis yang berposisi sebagai pegawai magang selama melakukan kegiatan kerja praktik di CV. MAXIIDEA Arta Sukses, selalu diberi pengarahan serta juga dibantu dalam proses pembuatan mockup 3d desain pada media kalender nantinya. Penggunaan media kalender sendiri dipilih karena tidak hanya memiliki fungsi sebagai pengingat waktu atau suatu peristiwa tertentu tetapi juga bisa berfungsi sebagai salah satu media promosi yang unik dimana kalender didesain bisa sebagai kotak pensil maupun tempat note sehingga cocok menjadi *branding* bagi tempat usaha maupun bisnis.

Di dalam proses pembuatan mockup 3d desain sendiri akan memadukan referensi serta material yang telah didapat dengan tema yang sudah ditentukan agar menjadi sebuah karya yang baik. Diharapkan setelah ilustrasi pada kalender berhasil terselesaikan, CV. MAXIIDEA Arta Sukses dapat menarik perhatian lebih

UNIVERSITAS Dinamika

banyak klien dan konsumen kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

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

"Bagaimana merancang mockup kalender 3d desain yang sesuai untuk CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES?"

1.3 Batasan Masalah

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

1. perancang desain mockup kalender 3d modelling untuk CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES
2. pembuatan mockup 3d kalender untuk CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES
3. penerapan 3d desain pada mockup kalender untuk CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES

UNIVERSITAS Dinamika

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Umum

Kerja Praktik merupakan mata kuliah yang wajib serta menjadi salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa yang mengambil mata kuliah kerja praktik untuk program studi S1 Desain Komunikasi Visual. Kerja praktik sendiri diadakan agar ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa-masa perkuliahan bisa diterapkan di dunia kerja serta dapat meningkatkan kualitas dari penulis itu sendiri baik melalui *softskill* maupun *hardskill.*

1.4.2 Tujuan Khusus

Dengan melaksanakan mata kuliah kerja praktik di CV. MAXIIDEA Arta Sukses, diharapkan penulis mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam perusahaan ketika suatu saat nanti sudah bekerja. Selain itu, penulis juga dapat mempelajari bagaimana merancang suatu desain yang bagus dan membuat 3d modelling mockup untuk media cetak yang sesuai dengan citra dari perusahaan yang bersangkutan.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teorotis

Laporan kerja praktik ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam bidang desain khususnya desain media kalender dengan media 3d desain, serta dapat menambah informasi tambahan dan referensi yang bermanfaat bagi penulis jurusan desain komunikasi visual.

1.5.2 Manfaat Praktis

A. Membantu CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES dalam menyelesaikan desain yang nantinya akan diimplentasikan secara cetak.

B. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru untuk penulis merasakan suasana dunia kerja serta dapat meningkatkan keterampilan penulis baik itu softskill atau hardskill dan kemampuan penulis dalam bidang dunia desain.

C. Melalui perancangan mockup kalender secara 3d. diharapkan dapat membantu para pelaku usaha, mempermudah pekerjaan perancangan menjadi lebih efisien dan efektif.

UNIVERSITAS Dinamika

1.6 Pelaksanaan

Kerja praktik yang dilakukan di CV. MAXIIDEA Arta Sukses dilaksanakan secara *on site.* Penulis melaksanakan kerja praktik di tempat kerja secara langsung pada hari senin sampai jumat, mulai dari jam 09.00 hingga jam 17.00 dengan waktu istirahat selama 1 jam pada jam 12.00 hingga 13.00 serta mendapat hari libur pada hari sabtu dan minggu.

Periode pelaksanaan kerja praktik yang dilakukan penulis tercantum pada keterangan dibawah ini:

A.	Detail Perusahaan	:	CV. MAXIIDEA Arta Suksess
	Alamat	:	Jalan Rungkut Permai IX No. G-19, Surabaya
	Telepon	:	(031) 8785-8088 (Telp.Perush) (+62) 857-5580-9141 (Wakil

Direktur)

Email	:	info@maxiidea.com
Website	:	http://www.maxiidea.com/

B. Periode

Tanggal Pelaksanaan	:	15 September – 19 November 2022
Waktu	:	09.00 – 17.00 (Senin-Jumat)

1.7 Sistematik penulisan

Sistematika penulisan di dalam laporan kerja praktik ini terdapat lima bab dan memiliki tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari laporan kerja praktik ini.

Adapun sistematika penulisan laporan antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab 1 pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (terbagi menjadi dua sub-bab yaitu manfaat teoritis dan praktis), pelaksaan dan sistematika penulisan.

BAB II: GAMBARAN PERUSAHAAN

Di dalam bab 2, membahas tentang profil perusahaan dimana penulis melaksanakan kerja praktik di CV. MAXIIDEA Arta Sukses yang meliputi dari profil perusahaan, visi dan misi perusahaan, portofolio perusahaan, dan struktur organisasi yang berhubungan dengan perusahaan.

BAB III: LANDASAN TEORI

Di bab 3 ini, menjelaskan teori yang terkait dengan teori, konsep, serta pengertian yang bermanfaat dalam menunjang penyelesaian masalah yang terdapat dalam laporan kerja praktik ini.

BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada di bab 4 ini menjelaskan tentang pekerjaan penulis yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES. disertai penjelasan proses dan hasil yang dilakukan dan kemudian dicantumkan dalam penulisan laporan kerja praktik.

BAB V: PENUTUP

Di dalam bab 5 ini, berisi mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan

UNIVERSITAS Dinamika

berasal dari ringkasan yang telah di rangkum dari suatu permasalahan yang telah diuraikan, sementara saran adalah masukan yang diajukan penulis untuk memecahkan masalah yang sudah diangkat dalam laporan kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pusaka berisi informasi terkait refrensi yang digunakan penulis dalam menunjang dan menyusun laporan kerja praktik sehingga memiliki informasi yang valid.

LAMPIRAN

Lampiran berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan laporan kerja Pratik seperti dokumen khusus, ringkasan hasil pengolahan data, table, peta atau gambar. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca pendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari proses penyelesaian laporan kerja praktik ini.

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

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

Agency CV. MAXIIDEA Arta sukses berlokasi di Surabaya, walaupun perusahaan ini berlokasi di Surabaya memiliki banyak klien yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia. *agency* ini selalu membuat dan merancang ide-ide kreatif yang bisa diaplikasikan di berbagai macam media serta menyatukan gagasan-gagasan kritis dengan konsep berpikir kreatif untuk membuat sebuah media komunikasi yang efektif bagi para klien yang bekerja sama dengan CV.MAXIIDEA MARKETING ARTA SUKSES.

2.2 Visi Perusahaan

Menciptakan dan menyatukan pemikiran strategis serta ide yang unik untuk membuat karya-karya yang artistik secara visual dan memiliki fungsi yang bermanfaat dan meuntungkan bagi para klien yang berkeja sama dengan CV. MAXIIDEA Arta Sukses.

2.3 Misi Perusahaan

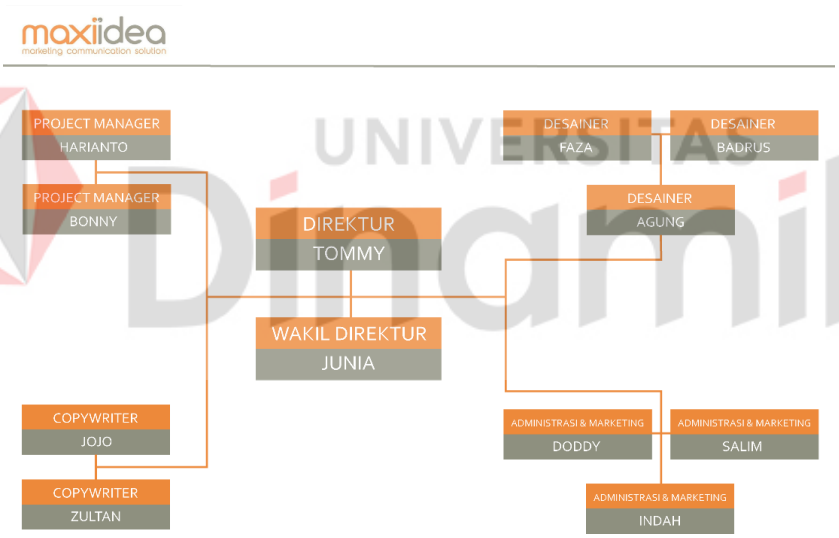
Dengan memiliki pengalaman serta hasil kinerja yang terbaik dan bekerja sama dengan berbagai macam klien, CV. MAXIIDEA Arta Sukses berkomitmen untuk menjaga kuat hubungan baik mereka dengan klien dan konsumenya serta mendapatkan kepercayaan dari mereka.

2.4 Logo Perusahaan

Gambar 2.1 Logo CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: CV. MAXIIDEA Arta Sukses)

2.5 Struktur Organisasi Perusahaan

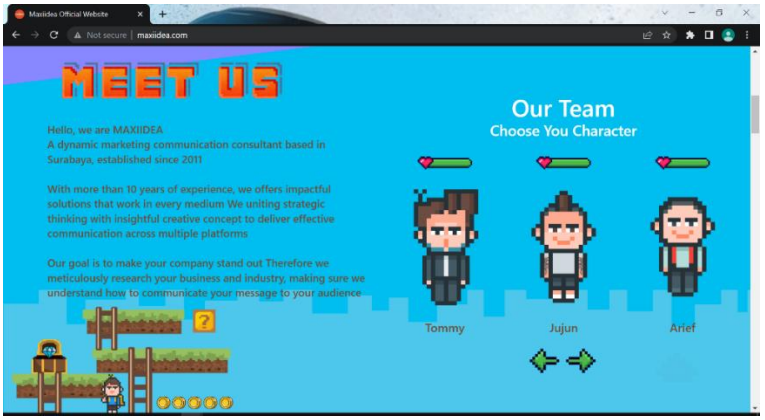


Gambar 2.2 Struktur Organisiasi CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: CV. MAXIIDEA Arta Sukses)

2.6 Website Perusahaan

UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 2.3 Website CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: https://maxiidea.com/)

2.7 Portofolio Perusahaan

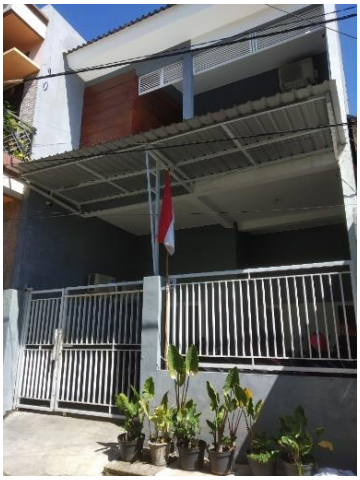
Berikut ini ada beberapa portofolio perusahaan yang telah di kerjakan oleh CV. MAXIIDEA Arta Sukses, diantaranya adalah:

1. PT. Citicon Nusantara Industries, Mojokerto
2. PT. Jasuindo Tiga Perkasa, Tbk., Mojokerto
3. PT. Surya Zig zag, Kediri
4. PT. Nusantara Building Industries, Demak
5. PT Barata Indonesia, Gresik
6. Bank Kalsel, Banjarmasin
7. Bank Jatim, Surabaya
8. PT Pelabuhan Indonesia III (Persero), Surabaya
9. PT. Bank Maspion Indonesia, Tbk., Surabaya
10. Java Intergrated Industrial Port Estate, Gresik
11. Rumah Sakit Semen Gresik, gresik
12. PT Alstom Indonesia, Jakarta
13. PT Gazgas Indonesia, Pasuruan
14. Brigt PLN Batam, Batam
15. PT. Indonesian Tobacco, Tbk., Malang

2.8 Lokasi Perusahaan

UNIVERSITAS Dinamika

CV. MAXIIDEA Arta Sukses berlokasi di Jl. Rungkut Permai IX No. G-19, Surabaya.



Gambar 2.4 Tampak dari luar CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

Gambar 2.5 Tampak dari dalam CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III
LANDASAN TEORI

3.1 Media cetak

Media cetak adalah sarana atau perantara komunikasi yang di cetak pada bahan dasar kertas dan juga bisa berupa kain untuk menyampaikan pesan atau informasi. Unsur utama dari media cetak adalah teks dan gambar yang mengambarkan visualisasi dari suatu kejadian. Jenis media cetak yang termasuk di dalam media massa adalah surat kabar atau koran, brosur, 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

Istilah dari kata kalender berasal bahasa Inggris modern *"calendar"*. Dalam *Dictionary of The English Language*, sebagaimana dikutip oleh Nashiruddin dalam disertasinya, istilah *calendar* berasal dari Bahasa Inggris pertengahan, yang asalnya dari bahasa Prancis "*calendier"*, yang berasal dari bahasa Latin kalendarium yang berarti "catatan pembukuan utang" atau "buku catatan bunga pinjaman". Kata kalendarium dalam bahasa Latin sendiri berasal dari kata kalendae yang berarti hari pertama dari setiap bulan.

Kalender biasa digunakan sebagai penanda hari, minggu, bulan, hingga tahun, selain memiliki fungsi fundamental sebagai penanda hari, seiring dengan perubahan zaman yang modern kalender sendiri juga dapat berfungsi sebagai alat promosi atau *branding* suatu usaha dalam mempromosikan perusahaanya, dan juga organisasi maupun institusi yang masih menggunakan kalender sebagai salah satu media promosi yang cocok untuk dapat diterima oleh banyak masyarakat umum. Dan tidak hanya itu juga kalender cetak sendiri juga dapat berfungsi sebagai bagian dari dekorasi ruang tamu dan juga kamar.

UNIVERSITAS Dinamika

A. Kalender Tembok

Gambar 3.1 kalender tembok

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

UNIVERSITAS
Dinamika

Jenis kalender yang dikaitkan dengan spiral kawat atau klem di bagian atasnya supaya dapat digantung di dinding. Setiap bulan dapat ditampilkan secara terpisah di setiap halaman, sehingga cocok untuk menampilkan gambar-gambar selain angka kalender.

B. Kalender Poster

Gambar 3.2 kalender poster

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

Jenis kalender yang menampilkan semua bulan di satu halaman dan dapat berfungsi sebagai hiasan rumah atau tempat kerja. Format ini sangat populer untuk menampilkan foto di kalender. Beberapa orang bahkan membuat kalender poster semata-mata untuk menampilkan foto. Misalnya foto kenangan favorit dan momen terbaik dengan keluarga dan teman.

C. Kalender Magnet

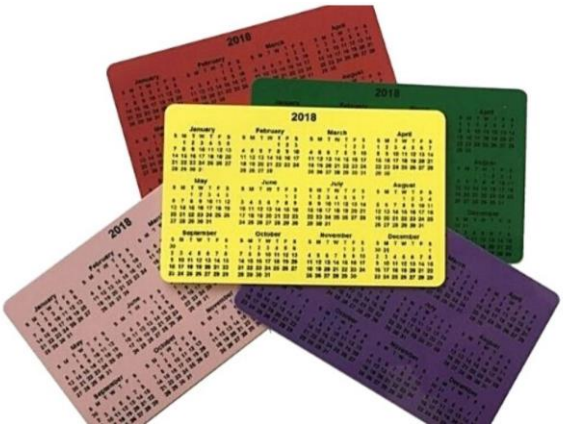
Gambar 3.3 kalender magnet

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

Kalender yang bisa ditempatkan di kulkas, loker, lemari arsip, atau tempat yang sering diperiksa setiap hari lainnya. Ini dapat dijadikan dekorasi maupun cara terbaik untuk pengingat waktu di setiap aktivitas. Dengan kalender *magnetic*, dapat membantu supaya membantu keteraturan akan kepentingan rutin.

UNIVERSITAS Dinamika

D. Kalender Kartu



Gambar 3.4 kalender kartu

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

Kalender kartu atau dikenal juga sebagai "*kalender saku*" merupakan alternatif yang baik untuk kalender mini. Biasanya memiliki ukuran seperti standar kartu nama, yaitu 9 x 5,5 cm. Karena dapat dimasukkan dengan rapi di dompet, tas kurir, dan tas kerja untuk referensi bila sewaktu-waktu diperlukan.

E. Kalender Meja

Gambar 3.5 kalender meja

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

UNIVERSITAS Dinamika

Kalender meja sangat populer dan bagus untuk ditempatkan di kantor ataupun rumah, dapat dipersonalisasi dengan ruang catatan untuk pengingat aktivitas dan keperluan sehari-hari. Orang-orang sering menaruh kalender ini di meja rumah atau di meja kerja ketika sedang melakukan pekerjaan sehari-hari.

3.3 Layout

Layout adalah tata letak, sedangkan menurut istilah Layout berarti kegiatan menyusun, menata, mengatur, dan mengombinasikan unsur-unsur komunikasi grafis meliputi, teks, gambar, bidang, dan elemen desain menjadi tampilan visual yang estetis, menarik, dan persuasif. Dapat ditarik pengertian bahwa layout memiliki susunan tata letak yang mengatur penempatan elemen desain pada sebuah media atau halaman untuk mencapai konsep yang terarah. Menurut tokoh desain, Surianto Rustan (dalam bukunya berjudul Layout, Dasar & Penerapannya, 2009) Layout merupakan tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat.

A. Sequence

Sequence adalah elemen urutan perhatian dari suatu elemen-elemen yang harus dilihat satu-persatu secara berurutan. *Sequence* sendiri diperlukan untuk memudahkan pembaca memahami pesan anda. Dengan *Sequence*, maka pandangan mata para pembaca ketika melihat sebuah karya desain akan secara otomatis mengikuit alur desain yang telah dibuat oleh desainer.

B. Emphasis

Emphasis adalah elemen 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 lainya yang membuatnya lebih menonjol.

C. Balance

Balance adalah keseimbangan dari visual di kedua sisi atau di dalam *layout* prinsip ini yang dapat diimplementasikan dengan melakukan pembagian kolom secara merata satu sama lain sehingga terlihat seimbang pada suatu bidang *layout*.

D. Unity

Unity adalah unsur kesatuan yang memungkinkan semua desain *layout* menjadi satu kesatuan yang utuh satu dengan lainnya sehingga terciptanya *balance* di antaranya. Prinsip ini melibatkan keselarasan elemen-elemen yang terlihat secara fisik serta konsep yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

3.4 Desain

Desain menurut J.B. Reswick (1965) merupakan kegiatan kreatif dalam menciptakan suatu inovativ, kreatif dan hal baru berguna yang sebelumnya belum pernah diciptakan sehingga menjadikan berbeda dari yang lain. Dalam proses mendesain, tidak hanya memperhatikan sisi estetika saja, namun juga diperlukan hal lain yang penting seperti penelitian, kajian riset, konsep utama, segmentasi target, minat konsumen, dan lain-lain yang nantinya akan menyempurnakan desain tersebut.

3.5 Unsur desain

Desain grafis memiliki beberapa faktor yang sangat mempengaruhi keseluruhan desain yang dihasilkan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil karya desain grafis tersebut adalah unsur-unsur desain. Adapun unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

A. Garis *(Line)*

Garis adalah titik poin yang saling terhubung dengan titik poin lainnya yang akan membentuk sebuah bentukan seperti garis lurus, lengkung, zigzag, tidakberaturan, horizontal, vertikal, diagonal yang akan membentuk sebuah pola.

B. Bentuk / bidang *(Shape)*

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

C. Tekstur (*Texture)*

Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang

berbetuk halus, kasar, dan lain-lain, sehingga dapat dinilai dengan cara dilihat maupun diraba. Tekstur merupakan unsur desain, tekstur dipilih oleh perupa atau perancang sebagai alat ungkapan baik tekstur alami, tekstur alami terubah, maupun teksutur buatan (sintesis) dan hasil teknologi. tekstur memiliki tampilan yang dapat menyiratkan sifat masing-masing dari benda tersebut. Bisa lembut, kasar, mewah, kusam, keras, lunak dan lain-lain.

D. Ruang dan Jarak *(Space)*

Ruang adalah suatu jarak antara satu bentuk dengan bentuk lainnya dalam dimensi yang berbeda. dalam dunia desain, dapat digunakan sebagai unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Unsur desain ruang lebih mudah dapat dirasakan daripada dilihat. Dalam bentuk dua dimensi ruang bersifat maya, ruang dapat bersifat pipih, datar, rata dan 3 dimensi.

E. Ukuran *(Size)*

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

F. Warna *(Color)*

Warna adalah unsur yang sangat kompleks yang harus diperhatikan. Pemilihan warna menentukan arah dan tujuan sebuah desain grafis, karena warna mewakili *visual* dan memiliki nilai psikologis tersediri yang dapat mempengaruh pengelihatan dalam menangkap visual gambar. Ketika mata melihat ke warna yang kurang cocok maka otomatis desain yang dibuat akan dinilai tidak sesuai dan hal ini juga dapat di sebabkan oleh factor mood seseorang. Untuk itu perpaduan warna untuk sebuah desain sebaiknya hanya di padukan pada warna yang bisa menyatu dengan warnalatar, objek, ataupun teks.

G. Gelap-terang *(Value)*

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

UNIVERSITAS Dinamika

diterangkanakan menghasilkan warna Abu-abu, dan sebaliknya jika digelapkan akan menghasilkan warna hitam yang gelap.

3.6 Desain 3d

3D desain adalah data geometrik 3D sebagai hasil proses digital dan pemberian efek cahaya terhadap grafika komputer 2D. hasil yang akan ditampilkan dalam waktu nyata (real time) untuk keperluan simulasi. Secara umum prinsip yang dipakai mirip dengan grafik komputer 2D, dalam hal: penggunaan algoritme, grafika vektor, model rangka (wire frame model), dan grafika rasternya. Desain komputer 3D sering disebut sebagai model 3D. namun dalam model 3D lebih menekankan pada representasi sistematis objek 3D. data sistematis ini belum bisa dikatakan sebagai gambar grafis sampai ditampilkan secara visual pada layar komputer atau printer. Proses penampilan suatu model sistematis ke bentuk citra 2D biasanya dikenal dengan proses render 2D.

3.7 *3d modelling*

3D Modelling adalah proses untuk menciptakan objek 3D yang ingin dituangkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Pengertian lainnya adalah sebuah teknik dalam komputer grafis untuk memproduksi representasi digital dari suatu objek ke dalam bentuk tiga dimensi (baik benda mati maupun hidup).

Awalnya 3D Modelling diciptakan pada tahun 1960 dengan penggunaan pertama untuk tujuan ilmiah dan teknik. Saat itu, hanya para profesional yang bekerja dengan model matematika dan analisis data saja yang dapat membuat 3D Modelling ini. Namun, seorang pelopor grafis 3D bernama Ivan Sutherland (pencipta Sketchpad) bersama dengan rekannya David Evans, ia membuka jurusan teknologi komputer pertama di Universitas Utah dan menarik banyak professional berbakat dari berbagai negara bagian amerika untuk membantu berkontribusi dalam pengembangan industri ini, dan salah satu mahasiswanya adalah Edwin Catmull, selaku Presiden dari Pixar Animation dan Walt Disney Animation Studios.

UNIVERSITAS Dinamika

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 mockup kalender sebagai salah satu media mempromosikan citra CV. MAXIIDEA Arta Sukses *agency creatif* perusahaan dimata publik.

Brief yang diberikan adalah membuat sebuah *prototipe* kalender duduk yang memiliki fitur kotak tempat peralatan tulis yang memiliki lengkungan sebesar 90 derajat, yang akan memberikan kesan menarik karena kalender bukan hanya sebagai media melihat tanggal, hari, minggu, bulan, tahun, dan lain-lain, akan tetapi sebagai media yang memiliki kegunaan yang lebih.

4.2 Perancangan Karya

Untuk memudahkan penulis dalam membuat desain mockup kalender 3d yang sesuai dengan konsep, tema dan brief yang diinginkan, maka diperlukan beberapa referensi sebagai acuan dalam proses pembuatannya, dan refrensi ini mengambil dari internet seperti contoh-contoh gambar *concept art* yang sesuai dengan konsep pada brief yang telah diberikan untuk digunakan sebagai contoh dalam pembuatan desain mockup kalender 3d dan beberapa contoh modelling kalender 3d yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pmbuatan nantinya.

4.3 Diskusi

Kegiatan diskusi dilakukan dengan para rekan kerja dari CV. MAXIIDEA Arta Sukses setelah dilakukan pencarian referensi dari berbagai informasi dan internet. Kegiatan diskusi dilakukan agar mempermudah proses penulis dalam membuat desain mockup kalender 3d, diskusi ini 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 dan konsumen nantinya.

UNIVERSITAS Dinamika

4.4 Penggunaan software

Dalam proses pembuatan mockup kalender 3d, penulis menggunakan aplikasi Blender 3D, karena software mudah digunakan dan *User interface* yang friendly. penulis bisa dengan bebas meng-*custom* tampilan *user interface* sesuai dengan keinginan. Meski sudah ada 5 buah template layout user interface yang sudah baik, masing-masing dengan kegunaan yang berbeda. Dan penulis bisa menambahkan layout tambahan layout yang di custom sesuai dengan kebutuhan mendesain.

Gambar 4.1 Logo Blender

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

UNIVERSITAS Dinamika

4.5 Proses Pembuatan

Di dalam proses pembuatan mockup kalender 3d penulis akan menggunakan *software Blender 3d*. Dan pada tahap ini penulis akan menjelaskan mengenai langkah-langkah penulis dalam membuat mockup kalender 3d untuk CV. MAXIIDEA Arta Sukses yang digunakan sebagai media promosi kepada klien dan konsumen dari *Agency*

Langka-langkah dalam proses pembuatan mockup kalender 3d tersebut antara lain sebagai berikut:

1. **Membuat layer pertama**

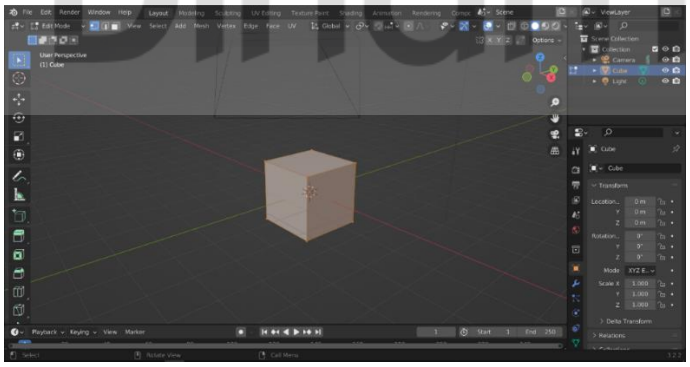
Langkah pertama dalam pembuatan mockup kalender membuka aplikasi Blender 3d Membuat lembar kerja baru, kemudian menentukan tipe obejek yang akan gunakan nantinya dan menambahkan fitur tambahan yang nantinya akan digunaka sebagai media pembantu nantinya dengan bool tool,

Gambar 4.2 Proses pembuatan lembar kerja

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

2. Proses modelling

Langkah selanjutnya yaitu untuk membuat kalender titik pada objek kubus tersebut klik kanan dan tanda panah warna biru tarik kebawah, Selanjutnya tarik tanda panah hijau supaya gambar memanjang ke samping, dan klik kanan pada sisi samping kubus dan tarik pada tanda panah berwarna merah, kemudian di sesuaikan dengan desain kalender yang telah dibuat.



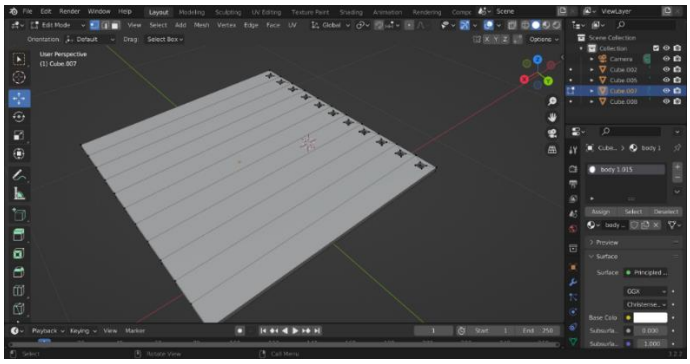
Gambar 4.3 Proses modelling objek

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

3. Proses membuat kertas kalender

Dilanjutkan dengan menambahkan beberapa lubang dengan model bentuk kotak sebagai media *spiral* nantinya yang membuat kalender tetap di satu poisis, buat beberapa kotak kecil kemudian di *double* sebanyak sebelas kemudia di

gabungkan dengan *bool tool* dari fitur tambahan.

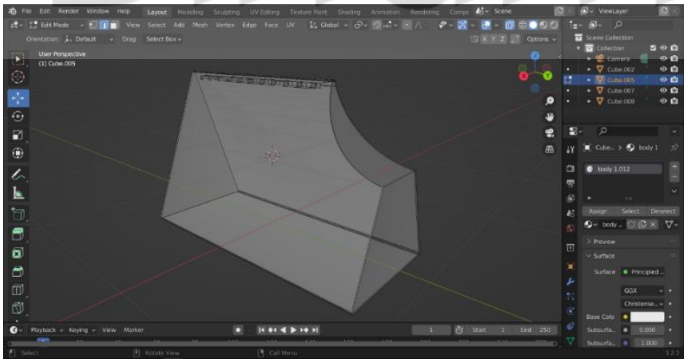


Gambar 4.4 Proses membuat kertas kalender

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

4. Proses pembuatan badan dudukan kalender

Kemudian dilanjukan membuat media sandaran kalender, dalam tahapini perlu diperhatikan volum dari objeck karena hal ini sangat penting agar model mockupnya presisi dengan desain yang sebelumnya dibuat, dalam pembuatan sandaran kalender tetap sama seperti dalam pembuatan kertas kalendernya.



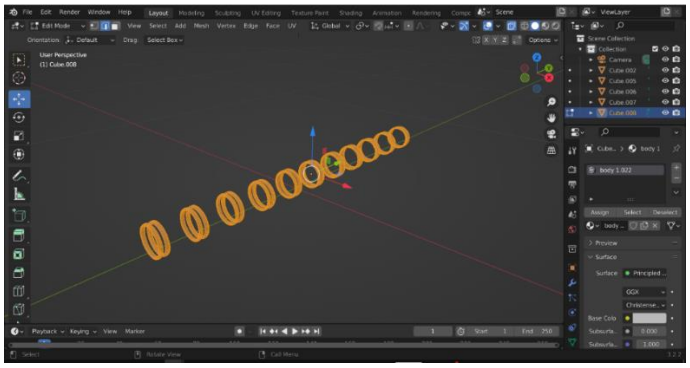
Gambar 4.5 Proses pembuatan badan dudukan kalender

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

5. Proses pembuatan spiral

Dalam proses ini menambahkan *add on* dengan objek *mesh cylinder*, kemudia di ubah bentuknya menjadi *spiral* yang nantinya akan menjadi tumpuan kertas

nantinya.

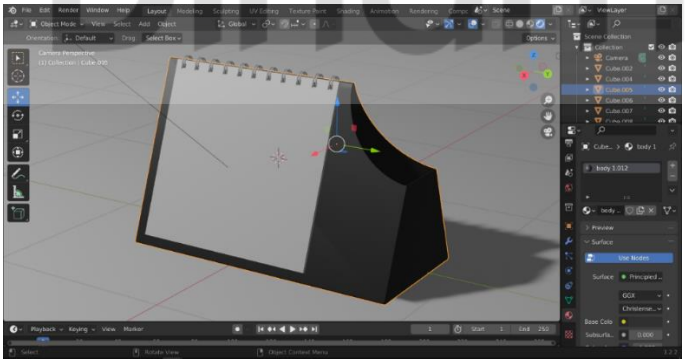


Gambar 4.6 Proses pembuatan spiral kalender

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

6. Proses pemberian warna atau *texture*

Dilanjutkan dengan proses pemberian warna dengan cara aktifkan objek terlebih dahulu, lalu lihat pada menu Material yang ada disebelah kanan lembar kerja, lalu klik kotak yang bewarna putih pada *Diffuse*, lalu akan muncul kotak seperti dibawah ini, dan atur warna sesuai keinginan.



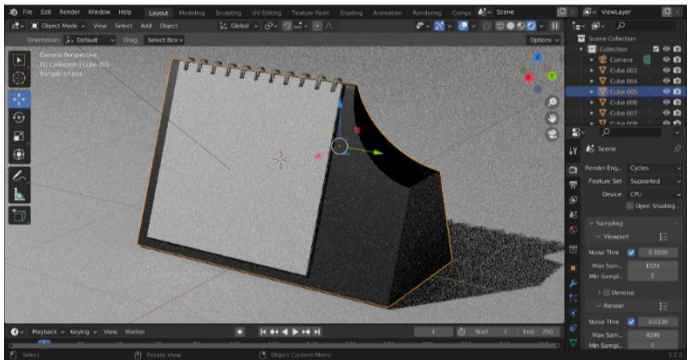
Gambar 4.7 Proses pemberian warna atau texture

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

7. Proses penentuan resolusi *render*

Kemudian dilanjutkan dengan proses render, sebelum merender hasil mockup kalender yang harus dilakukan adalah memilih resolusi ukuran jpg/png yang akan dihasilkan nanti dengan memilih kualitas gambar dari 780p sampai dengan 4k dan kemudian memilih render engine cyle, karena hasil gambar yang dihasilkan

sangatlah rapih dan smooth

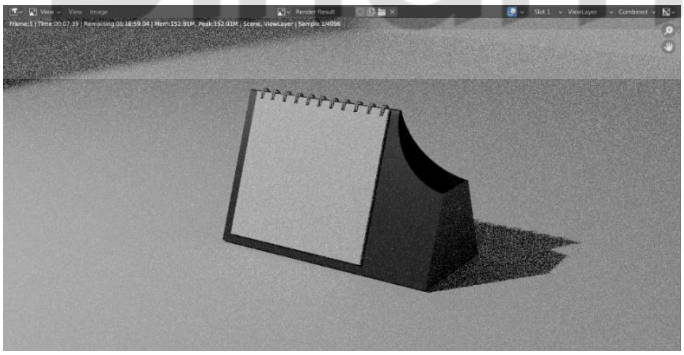


Gambar 4.8 Proses pemilihan resolusi render

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

8. Proses render Modelling

Tinggal menunggu hasil render selama beberapa menit, karena akan medenoisekan modell kalender untuk membuat hasil render mockup kalender menjadi lebih bersih dan detail.



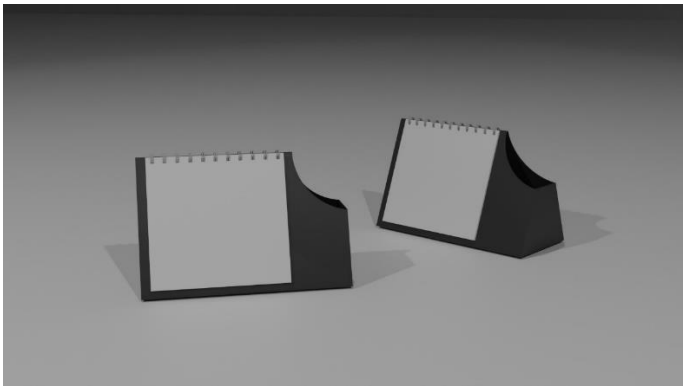
Gambar 4.9 Proses render modelling

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

9. Hasil akhir Mockup Kalender

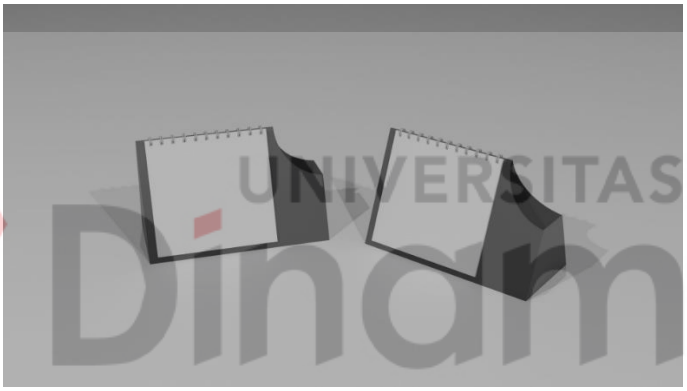
Hasil akhir pembuatan mockup yang telah selesai dirender dengan berbagai varian warna mulain dari hitam, putih dan abu-abu.

UNIVERSITAS Dinamika



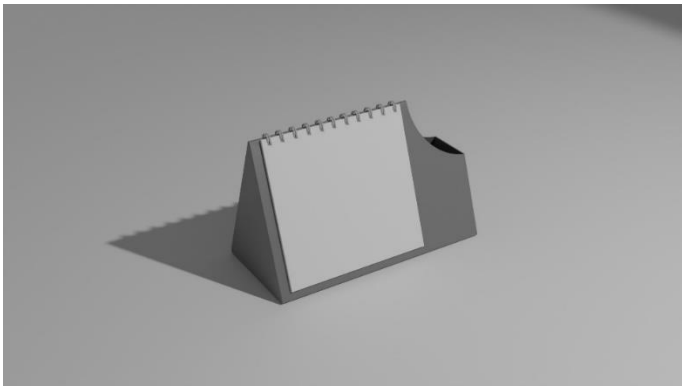
Gambar 4.10 Hasil akhir mockup kalender 1

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)



Gambar 4.11 Hasil akhir mockup kalender 2

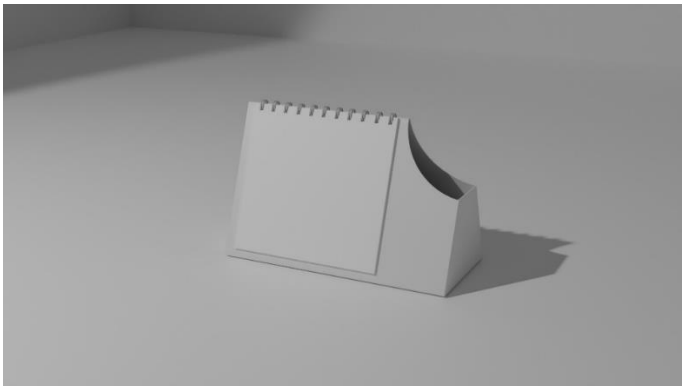
(Sumber: Berkas Penulis, 2022)



Gambar 4.12 Hasil akhir mockup kalender 3

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 4.13 Hasil akhir mockup kalender 4

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

UNIVERSITAS Dinamika

BAB V
PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dalam laporan kerja aktual berjudul "Perancangan Desain Mockup Kalender Dengan Teknik *3D Design* untuk CV. MAXIIDEA Arta Sukses", dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan desain media kalender ini dimaksudkan untuk mempromosikan CV. MAXIIDEA Arta Sukses kepada calom klien atau konsumen yang berminat untuk bekerja sama dalam untuk mempromosikan produk mereka dalam bentuk kalender.
2. Untuk membuat desain kalendernya akan di sesuaikan dengan keinginan klien, oleh karena itu seorang desainer harus memahami beberapa aspek antara lain: elemen desain, prinsip desain, pilihan warna, gaya Teks, tata letak halaman, gambar dan lain-lain yang menarik perhatian calon klien dan konsumen.
3. Desainer dituntut untuk menguasai instruksi membaca yang diberikan oleh klien dan memahami informasi tentang profil perusahaan klien yang akan dibuatkan karya menurut dari produk yang mereka buat.
4. Software yang digunakan adalah Blender 3d daripada software sejenis lainnya, karena Blender 3d dapat menggunakan banyak lembar kerja, karya yang dihasilkan lebih realistis dan menghemat waktu dalam pembuatannya.

5.2 SARAN

Saran yang dapat penulis berikan dalam rangka kerja praktek adalah mengikuti perkembangan desain yang semakin maju seiring dengan perubahan zaman, berkreativitas. berinovasi, berimprofosasi, dan memperkuat referensi yang bisa didapatkan dari mana saja, seperti artstation, deviantart, pixiv, Pinterest, Behance, dll. Selain itu, seorang desainer juga perlu memiliki kemampuan komunikasi, *leadership*, dan juga kerjasama tim yang baik dalam bekerja. Hal ini diperlukan agartidak menimbulkan kesalah pahaman dan untuk meningkatkan kualitas dari karya yang kita ciptakan.

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Reswick, J. (1965). *Pengertian Desain Dan Interior.* Amerika Serikat.

Sachari, A. (2004). *Dalam Karya Seni Hendaknya Memperhatikan Pertimbangan Komposisi Yang Terdiri Dari: Harmoni, Kontras, Unity, Balance, Simplicity, Aksentuasi, Dan Proporsi.*

Sumber artikel jurnal

Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. *PenerbitAndi.*

https://media.neliti.com/media/publications/91653-ID-perancangan-dan-pembuatan-3d-modelling-d.pdf

https://www.jagodesain.com/2019/02/prinsip-hirarki-desain-grafis.html

Sumber internet

jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/

https://www.kuncie.com/posts/3d-design-untuk-pengembangan-produk

https://harmonipermata.com/tujuan-dibuatnya-3d-desain/

https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-promosi/

UNIVERSITAS Dinamika