



**PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI TEKNIK *FLAT DESIGN*
PADA MEDIA KALENDER PT. BARATA INDONESIA**



Oleh:

Andreas Avellino Gozaly

18420100011

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

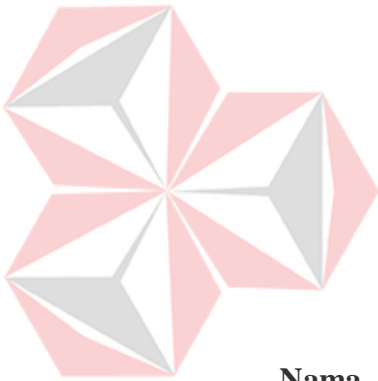
UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI TEKNIK *FLAT DESIGN*
PADA MEDIA KALENDER PT. BARATA INDONESIA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Andreas Avellino Gozaly
NIM : 18420100011
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

*“People are born weak, but we have the freedom to
defy our weaknesses and struggle to change ourselves.”*

- *Yoshida Shouyou*

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 ILUSTRASI TEKNIK *FLAT DESIGN*
PADA MEDIA KALENDER PT. BARATA INDONESIA**

Laporan Kerja Praktik oleh:

Andreas Avellino Gozaly

NIM: 18420100011

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 11 Januari 2023



Dosen Pembimbing

Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.
NIDN. 0717029106

Disetujui

UNIVERSITAS

Dinamika

Penyelia

maxiidea
marketing communication solution

Junia Rahman Bagus D
Wakil Direksi

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS

Dinamika

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

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Andreas Avellino Gozaly**
NIM : **18420100011**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN ILLUSTRASI TEKNIK
FLAT DESIGN PADA MEDIA KALENDER PT.
BARATA INDONESIA**

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



Andreas Avellino Gozaly
NIM : 18420100011

ABSTRAK

Di zaman yang serba modern serta canggih saat ini, peran kalender sebagai salah satu benda yang digunakan sebagai pengingat maupun penunjuk hari, tanggal dan bulan tidak bisa lepas dari kehidupan kita sehari-hari. Kalender sendiri sudah dapat kita akses dengan cara yang gampang melalui berbagai macam perangkat elektronik terutama melalui ponsel canggih yang biasa disebut sebagai kalender *online*.

Meskipun kalender *online* memiliki berbagai macam kelebihan dan keuntungan kita tidak bisa secara langsung melupakan kalender cetak sebagai cikal bakal terciptanya kalender *online*. Kalender cetak sendiri tidak hanya berfungsi sebagai pengingat hari, tanggal, serta bulan saja, tetapi juga dapat berfungsi sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mempromosikan sebuah tempat usaha maupun bisnis..

Salah satu *client* yang bekerja sama dengan CV. MAXIIDEA ARTA SUKSES adalah PT. Barata Indonesia. Perusahaan ini sendiri merupakan salah satu Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dengan kepemilikan saham 100% oleh Pemerintah Republik Indonesia yang bergerak di bidang industri manufaktur guna mendukung sektor *Food, Energy, dan Water*.

Dalam membantu PT. Barata Indonesia untuk memperkenalkan visi dan misi serta profil dari perusahaan ini agar lebih diketahui oleh masyarakat umum maka diperlukanlah sebuah media yang cocok dan dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mempromosikan perusahaan tersebut salah satunya adalah dengan pembuatan ilustrasi dengan teknik *flat design* pada kalender cetak. Terdapat beberapa tahapan dalam melakukan rancangan ilustrasi *flat design* media kalender cetak diantaranya adalah: *Briefing*, tema yang dipilih, mencari referensi dan material, serta memulai proses pembuatan ilustrasi. Dan di dalam laporan ini, penulis akan menjelaskan tentang perancangan desain ilustrasi *flat design* pada media kalender PT. Barata Indonesia untuk membantu perusahaan tersebut dalam mempromosikan propertinya

Kata Kunci: Kalender Cetak, Promosi, Ilustrasi

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat yang telah diberikan akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini sebagai prasyarat dalam menyelesaikan Mata Kuliah Kerja Praktik dengan tepat waktu. Pada Laporan Kerja Praktik ini, penulis membahas tentang **“Perancangan Ilustrasi teknik *Flat Design* Pada Media Kalender PT. Barata Indonesia .”**

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. Ibu **Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA**. 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 aktivitas 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, Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR MOTTO.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Batasan Masalah	14
1.4 Tujuan	14
1.4.1 Tujuan Umum.....	14
1.4.2 Tujuan Khusus	15
1.5 Manfaat	15
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.5.2 Manfaat Praktis.....	15
1.6 Pelaksanaan	15
1.6.1 Periode	16
1.6.2 Sistem	16
1.7 Sistematika Penulisan	16
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	19
2.1 Profil Perusahaan	19
2.2 Visi Perusahaan.....	19
2.3 Misi Perusahaan	19
2.4 Logo Perusahaan	20
2.5 Struktur Organisasi Perusahaan	20

2.6	Portfolio Perusahaan	20
2.7	Lokasi Perusahaan.....	21
BAB III LANDASAN TEORI.....		22
3.1	Media Cetak.....	22
3.2	Media Kalender.....	22
3.3	Media Promosi	24
3.4	Layout	25
3.5	Desain.....	26
3.6	Unsur Desain.....	26
3.7	Gaya Grafis	28
3.8	Karakteristik Grafis.....	28
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....		29
4.1	Brief	29
4.2	Perancangan Karya	29
4.3	Diskusi	30
4.4	Penggunaan Software.....	30
4.5	Warna.....	31
4.6	Proses Pembuatan Ilustrasi	32
1.	Pembuatan Sketsa Awal.....	32
2.	Pembuatan Lembar Kerja Baru (Artboard).....	33
3.	Proses Pembuatan Ilustrasi 1	34
4.	Proses Pembuatan Ilustrasi 2	34
5.	Proses Pembuatan Ilustrasi 3	35
5.	Hasil Akhir Pembuatan Ilustrasi	36
4.7	Implementasi Karya Ilustrasi	37
BAB V PENUTUP.....		39
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....		40
LAMPIRAN.....		42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo CV. MAXIIDEA Arta Sukses	20
Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. MAXIIDEA Arta Sukses	20
Gambar 2.3 Tampak Dari Luar CV. MAXIIDEA Arta Sukses.....	21
Gambar 2.4 Tampak Dari Dalam CV. MAXIIDEA Arta Sukses.....	21
Gambar 3.5 Kalender Dinding.....	23
Gambar 3.6 Kalender Meja	24
Gambar 4.7 Logo PT. Barata Indonesia.....	29
Gambar 4.8 Beberapa Gambar Referensi PT. Barata Indonesia.....	30
Gambar 4.9 Logo Adobe Illustrator.....	31
Gambar 4.10 Warna-Warna Yang Digunakan	32
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Sketsa Awal	33
Gambar 4.12 Lembar Kerja Baru (Artboard).....	33
Gambar 4.13 Pembuatan Ilustrasi Cover Kalender.....	34
Gambar 4.14 Pembuatan Ilustrasi Pendamping Kalender 1	35
Gambar 4.15 Pembuatan Ilustrasi Pendamping Kalender 2	36
Gambar 4.16 Hasil Akhir Ilustrasi Cover Kalender.....	36
Gambar 4.17 Hasil Akhir Ilustrasi Pendamping Kalender 1	36
Gambar 4.18 Hasil Akhir Ilustrasi Pendamping Kalender 2	37
Gambar 4.19 Mockup 3D Kalender Dinding.....	38
Gambar 4.20 Mockup 3D Kalender Meja.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	42
Lampiran 2. Form KP-5 (Halaman 1).....	43
Lampiran 3. Form KP-5 (Halaman 2).....	44
Lampiran 4. Form KP-6 (Halaman 1).....	45
Lampiran 5. Form KP-6 (Halaman 2).....	46
Lampiran 6. Form KP-7 (Halaman 1).....	47
Lampiran 7. Form KP-7 (Halaman 2).....	48
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Dosen.....	49
Lampiran 9. Bidoata Penulis.....	50



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan salah satu kegiatan yang sudah sangat sering dilakukan oleh para pemilik perusahaan maupun pengusaha bisnis untuk bisa memberikan sebanyak-banyaknya informasi terkait suatu produk yang mereka jual serta mendorong para calon konsumen agar mau melakukan transaksi pembelian terhadap barang ataupun jasa yang ditawarkan oleh tempat perusahaan/usaha bisnis yang bersangkutan.

Menurut Kotler dan Keller (2012) bahwa komunikasi pemasaran atau promosi merupakan sarana dimana perusahaan berusaha menginformasikan, membujuk dan mengingatkan konsumen secara langsung maupun tidak langsung tentang produk dan merek yang dijual. Kegiatan promosi sendiri dapat dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung melalui media promosi.

Media promosi sendiri merupakan sebuah sarana atau alat yang biasanya digunakan dalam mendukung berbagai macam kegiatan promosi dan proses pengenalan suatu produk atau jasa kepada masyarakat luas. Kegiatan ini sendiri biasanya menggabungkan berbagai macam bentuk media promosi seperti radio, TV, internet, maupun media cetak seperti brosur, poster, dan media cetak lainnya yang cocok untuk digunakan sebagai media promosi seperti kalender.

CV. MAXIIDEA Arta Sukses merupakan salah satu perusahaan agensi kreatif yang berlokasi di Surabaya. Perusahaan ini bergerak di bidang industri kreatif yang berfokus dalam pembuatan desain media promosi terutama *calendar* sebagai salah satu media promosi yang selalu dibuat oleh perusahaan ini. CV MAXIIDEA Arta Sukses sendiri setiap tahunnya selalu merancang berbagai macam desain kalender bagi perusahaan-perusahaan yang bekerja sama dengan perusahaan ini salah satunya adalah PT. Barata Indonesia yang merupakan klien lama yang dimiliki oleh CV. MAXIIDEA Arta Sukses.

PT. Barata Indoensia adalah salah satu perusahaan milik negara yang kegiatan usahanya berfokus pada manufaktur dan konstruksi. perusahaan ini sendiri mengalami beberapa tahapan transformasi sejak berdiri, meskipun mengalami berbagai macam perubahan yang cukup besar perusahaan ini masih tetap konsisten dengan bidang usaha utamanya yang menjadi unggulan bagi perusahaan ini sendiri.

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 ilustrasi pada media kalender untuk PT Barata Indonesia (Persero). 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 maupun *branding* yang cocok bagi tempat usaha maupun bisnis yang sedang dijalani saat ini.

Di dalam proses pembuatan ilustrasi *flat designs* 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, PT. Barata Indonesia dapat menarik perhatian lebih banyak konsumen kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

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

“Bagaimana merancang ilustrasi *flat design* pada media kalender yang sesuai dengan citra dari perusahaan PT. Barata Indonesia?”

1.3 Batasan Masalah

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

1. Perancangan ilustrasi *flat design* pada media kalender untuk PT. Barata Indonesia.
2. Pembuatan ilustrasi *flat design* pada media kalender untuk PT. Barata Indonesia dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator .
3. Penerapan ilustrasi *flat design* pada media kalender untuk PT. Barata Indonesia.

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Umum

Kerja Praktik merupakan mata kuliah yang wajib serta menjadi salah satu

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

1.4.2 Tujuan Khusus

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

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil yang di dapat dari laporan kerja praktik ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat serta menjadi referensi tambahan bagi para pembacanya terutama mahasiswa desain komunikasi visual yang memiliki ketertarikan di dalam ilustrasi *flat design* pada media cetak terutama kalender.

1.5.2 Manfaat Praktis

- A. Membantu PT. Barata Indonesia dalam meraih lebih banyak konsumen dengan mempromosikan perusahaannya melalui pembuatan ilustrasi *flat design* untuk media kalender.
- B. Membantu CV. MAXIIDEA Arta Sukses dalam menyelesaikan desain sesuai dengan permintaan yang telah diajukan oleh client..
- C. Penulis terlibat dan merasakan secara langsung suasana di dunia kerja serta mendapatkan pengalaman serta pengetahuan baru bagaimana bekerja di sebuah agensi desain.

1.6 Pelaksanaan

1.6.1 Periode

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

- A. Detail Perusahaan : CV. MAXIIDEA Arta Sukses
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)

1.6.2 Sistem

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.

1.7 Sistematika 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 :

BAB I: PENDAHULUAN

Di dalam bab 1 ini, menjelaskan seputar latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoritis dan praktis, serta periode kerja praktik, hingga sistematika penulisan.

BAB II: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

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

BAB III: LANDASAN TEORI

Pada bab 3 ini, menjelaskan beberapa 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 bab 4 ini, membahas mengenai pekerjaan yang telah diselesaikan selama melakukan kerja praktik di CV. MAXIIDEA Arta Sukses, disertai penjelasan penulis tentang proses dan hasil yang dilakukan penulis dan kemudian dicantumkan dalam penulisan laporan kerja praktik.

BAB V: PENUTUP

Di dalam bab 5 ini, berisi mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan berasal dari ringkasan yang telah di rangkum dari suatu kesimpulan yang berkaitan dengan permasalahan, sedangkan saran membahas beberapa masukan yang diajukan penulis untuk memecahkan masalah yang sudah diangkat dalam laporan kerja praktik ini.

DAFTAR PUSTAKA:

Daftar Pustaka berisi informasi yang berkaitan dengan berbagai referensi yang penulis gunakan sebagai informasi penunjang dalam penyusunan laporan kerja praktik ini.

LAMPIRAN

Lampiran berisikan beberapa keterangan tambahan yang memiliki kaitan dengan laporan kerja praktik seperti dokumen khusus yang digunakan sebagai

bukti-bukti pendukung. Bukti-bukti pendukung ini dimasukkan agar para pembaca mendapat gambaran yang lebih jelas tentang proses penyelesaian laporan kerja praktik ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

CV. MAXIIDEA Arta Sukses merupakan salah satu agensi kreatif yang terletak di Surabaya dan telah berdiri sejak tahun 2011, perusahaan ini bergerak dalam bidang konsultan komunikasi pemasaran atau *marketing communication consultant*. CV. MAXIIDEA Arta Sukses menyediakan serta melayani berbagai macam jasa yang terkait dengan komunikasi pemasaran seperti *branding, company 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.

Walaupun CV. MAXIIDEA Arta sukses berlokasi di Surabaya, perusahaan ini memiliki banyak klien yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Perusahaan 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 perusahaan ini.

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 menguntungkan bagi para klien yang berkeja sama dengan CV. MAXIIDEA Arta Sukses.

2.3 Misi Perusahaan

Dengan memiliki pengalaman menangani serta bekerja sama dengan berbagai macam klien, CV. MAXIIDEA Arta Sukses berkomitmen untuk menjaga kuat hubungan baik mereka dengan para kliennya serta mendapatkan kepercayaan dari mereka. CV. MAXIIDEA Arta Sukses juga berusaha membangun *brand* yang terbaik di kelasnya yang dimana dapat membuat sebuah perbedaan di pasar yang ada saat ini.

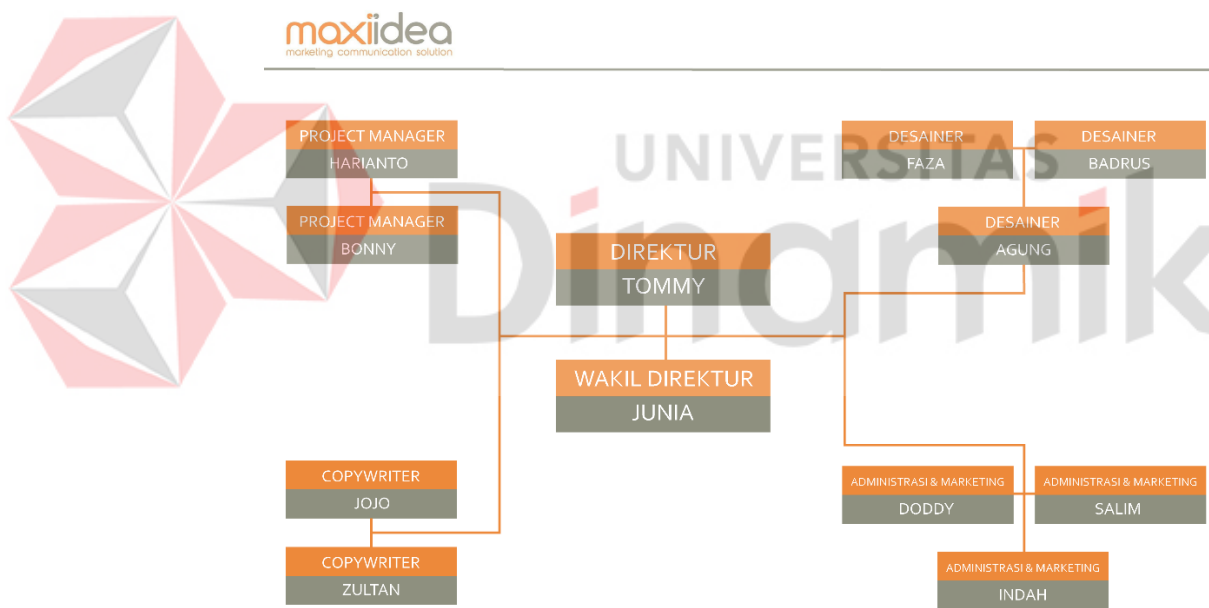
2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: CV. MAXIIDEA Arta Sukses)

2.5 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: CV. MAXIIDEA Arta Sukses)

2.6 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. Nusantara Building Industries, Demak

4. PT Barata Indonesia, Gresik
5. Bank Jatim, Surabaya
6. PT Pelabuhan Indonesia III (Persero), Surabaya
7. Java Intergrated Industrial Port Estate, Gresik
8. PT Alstom Indonesia, Jakarta
9. PT Gazgas Indonesia, Pasuruan
10. PT. Indonesian Tobacco, Tbk., Malang

2.7 Lokasi Perusahaan

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



Gambar 2.3 Tampak dari luar CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)



Gambar 2.4 Tampak dari dalam CV. MAXIIDEA Arta Sukses

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Media Cetak

Media cetak merupakan salah satu media promosi yang menggunakan media kertas atau sejenisnya sebagai cara untuk menyampaikan informasi. Menurut Andrian D. Hagijanto dalam jurnal *White Space dalam Iklan di Media Cetak* (1999) dijelaskan bahwa media cetak sendiri merupakan media yang bersifat statis yang mengutamakan pesan visual. Media ini memuat sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna serta halaman putih.

Dalam pengertian ini bisa diartikan bahwa media cetiaak yang digunakan sebagai salah media promosi dalam periklanan hanya terbatas pada beberapa media saja seperti surat kabar, majalah, koran, tabloid, dan media sejenis lainnya. Sehingga dapat disimpulkan iklan pada media cetak adalah suatu bentuk promosi yang melibatkan teknik percetakan dalam menunjang proses pembuatannya.

3.2 Media Kalender

Menurut Susiknan Azhari (2008) kalender adalah sistem pengorganisasian satuan-satuan waktu untuk tujuan penandaan serta penghitungan waktu jangka panjang. Sistem-sistem ini sendiri lebih dikenal sebagai tanggal kalender. Tanggal-tanggal kalender ini disesuaikan dengan melihat pergerakan dari benda-benda di luar angkasa seperti matahari maupun bulan.

Selain memiliki fungsi fundamental sebagai penanda hari, seiring dengan perubahan zaman kalender sendiri juga dapat berfungsi sebagai alat promosi atau *branding* karena banyak sekali perusahaan, 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.

Kalender sendiri terdiri dari beberapa jenis diantaranya adalah :

1. Kalender dinding



Gambar 3.5 Kalender Dinding

(Sumber: Pinterest.com, 2022)

Kalender jenis ini biasanya digantung pada dinding rumah, dan pada umumnya hampir setiap rumah memiliki kalender jenis ini karena praktis di dalam penggunaan dan dapat dilihat oleh semua orang dengan mudah. Selain fungsinya dalam melihat tanggal, kalender dinding juga dapat digunakan sebagai media pendukung untuk dekorasi ruangan karena mempunyai ukuran serta desain yang lebih bervariasi.

Kalender dinding sendiri terbagi lagi ke dalam 2 jenis, yang pertama kalender dinding costum dimana kita dapat mencatumkan berbagai macam jenis foto yang kita inginkan. Biasanya dalam satu halaman dapat dipasang satu hingga beberapa foto sementara bulan yang dimuat bisa 1 hingga 6.

Yang kedua adalah kalender dinding poster yang secara umum jenis ini dapat digunakan sebagai media promosi karena lebih fokus memperlihatkan gambar atau foto yang menarik di dalamnya sementara tanggal hanya dicantumkan dalam ukuran kecil. Ukuran kalendernya sendiri lebih besar daripada jenis costum dan dapat dipasang pada berbagai tempat terutama di kantor maupun rumah

2. Kalender meja



Gambar 3.6 Kalender Meja

(Sumber: Pinterest.com, 2022)

Kalender yang satu ini biasanya lebih dikenal sebagai kalender duduk yang umumnya dapat ditemui di perkantoraan. Kalender ini memiliki ukuran yang cukup kecil sehingga tidak terlalu memakan banyak tempat karena biasanya lebih dibutuhkan oleh mereka yang bekerja di kantor.

Kalender meja sendiri mempunyai desain yang menarik dan sering dilihat oleh pemakainya sehingga agar dapat dibalik dalam durasi waktu yang singkat kalender meja di desain menggunakan jilid spiral sementara itu di bagian tertentu disediakan ruang kosong yang dapat digunakan untuk menulis catatan-catatan penting. Untuk jenis kertasnya kalender meja ini menggunakan berbagai jenis kertas mulai dari yang tebal menggunakan *art carton* dan yang tipis menggunakan HVS.

3.3 Media Promosi

Promosi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh suatu perusahaan, organisasi maupun institusi untuk membujuk para calon konsumen agar membeli suatu produk. Menurut Rambat dan Ahmad (2008), Promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi keputusan konsumen sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

3.4 Layout

Definisi dari *layout* secara umum adalah suatu penentuan dalam merancang tata letak maupun elemen-elemen tertentu untuk menciptakan sebuah visual yang menarik. Dalam pengertian yang lebih disederhanakan, *layout* sendiri juga disebut sebagai desain tata letak. Menurut Surianto Rustan (2009), *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu, untuk mendukung konsep/pesan yang dibawa. Didalam *layout* terdapat suatu elemen yang dibagi menjadi 3 bagian. Bagian-bagian tersebut terdiri dari elemen teks yang biasanya berhubungan dengan tipografi, kemudian elemen visual (gambar), dan elemen tidak terlihat (seperti margin, dan grid).

Menurut Surianto Rustan (2009), terdapat 4 prinsip di dalam *layout*, yang membuat sebuah *layout* dikatakan sempurna diantaranya adalah:

1. *Sequence*

Sequence adalah 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 mengikuti alur desain yang telah dibuat oleh desainer.

2. *Emphasis*

Emphasis adalah suatu penekanan dalam menekankan hal tertentu, seperti perbedaan antara warna dari satu elemen dengan elemen yang lainnya maupun besar dan kecilnya suatu objek yang menjadi pembeda.

3. *Balance*

Balance merupakan keseimbangan yang meratakan berat visual di kedua sisi atau di dalam *layout* prinsip ini dapat diimplementasikan dengan melakukan pembagian kolom secara merata pada suatu bidang *layout*.

4. *Unity*

Unity adalah suatu kesatuan yang memungkinkan semua desain *layout* menjadi satu kesatuan yang utuh. Prinsip ini melibatkan keselarasan elemen-elemen yang terlihat secara fisik serta konsep yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

3.5 Desain

Kata desain sendiri merupakan kata baru yang diindonesiakan dari kata bahasa Inggris yaitu *design*. Ketika diserap dan digunakan dalam Bahasa Indonesia berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) makna dari kata *design* sendiri menjadi 1. Kerangka bentuk; rancangan, 2. Motif; pola; corak.

Menurut JB Reswick (2008), desain adalah suatu kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Pada dasarnya tujuan utama desain adalah untuk membantu manusia dalam membuat suatu objek yang dapat bermanfaat terutama dalam meningkatkan efisiensi, produktivitas serta kualitas hidup manusia.

3.6 Unsur Desain

Semua unsur di dalam karya desain grafis tersusun dari bagian-bagian yang bisa dipelajari secara terpisah. Setidaknya di dalam suatu hasil karya desain pasti terdapat salah satu dari unsur-unsur grafis berikut ini :

1. Garis (*Line*)

Garis merupakan unsur desain yang menghubungkan satu titik poin dengan titik lainnya, sehingga dapat berbentuk garis kurva maupun lurus. Sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang, yang membekas pada suatu permukaan dan arah (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna (3) sifat atau kualitas yang melekat pada objek lanjar/memanjang

2. Bentuk / Raut (*Shape*)

Bentuk adalah sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Istilah bentuk dalam seni rupa dipakai sebagai istilah yang memiliki pengertian keseluruhan unsur – unsur yang membangun terjadinya bentuk itu sehingga terwujud. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar yang menggumpal padat atau berongga, bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur.

3. Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat maupun diraba. Sebagai salah satu unsur desain, tekstur dipilih oleh perupa atau perancang sebagai alat ungkapan baik tekstur alami, tekstur alami berubah, maupun tekstur buatan dan hasil

teknologi. Setiap penampilan tekstur menyiratkan sifat masing-masing dari benda tersebut. Bisa lembut, kasar, mewah, kusam, keras, lunak dan lain-lain.

4. Ruang / Jarak (*Space*)

Ruang adalah suatu jarak antara satu bentuk dengan bentuk lainnya. Di dalam praktik 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 dan rata. Ruang pada umumnya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk bidang persegi atau persegi panjang walaupun dapat dengan bentuk lain.

5. Ukuran (*Size*)

Ukuran merupakan unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Dengan menggunakan unsur ini pada objek desain maka akan menghasilkan kontras serta penekanan sehingga orang akan lebih mengetahui mana yang harus dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

6. Warna (*Color*)

Warna adalah unsur penting dari objek desain. Dengan warna memungkinkan seseorang untuk menunjukkan identitasnya, menyampaikan pesan atau dengan jelas membedakan sifat dari bentuk – bentuk visualnya. Dalam prakteknya, warna dapat dibedakan menjadi dua. Yaitu yang pertama pencampuran cahaya warna yang bersumber dari cahaya disebut warna aditif / *additive colors* yang diciptakan dengan spektral di dalam kombinasi yang bermacam – macam. Sedangkan yang kedua, yaitu warna subtraktif / *subtractive-color* berdasarkan pada *light-absorbing quality* dari tinta yang mencetak secara tertulis, yang dimana cahaya putih yang membentur tinta akan menembus cahaya dan terlihat diserap (dikurangi) sedangkan yang lain akan dipantulkan kembali ke mata.

7. Gelap-terang (*Value*)

Unsur desain gelap terang juga dapat disebut sebagai nada, hal ini dikarenakan fokus dari unsur ini adalah gelap terangnya warna dari sebuah objek, *background*, atau teks. Penggunaan unsur gelap terang yang paling kontras adalah pada karya desain hitam putih. Teknik gelap terang yang bergradasi halus untuk menyatakan sinar dan bayangan. Sedangkan dalam

hubungannya dengan warna sesungguhnya unsur desain gelap terang telah terkait pada dimensi *value*. Hal ini dikarenakan banyaknya tingkatan warna dari yang paling terang ke paling gelap sesungguhnya tidak terhitung dan sangat relatif.

3.7 Gaya Grafis

Dikatakan secara khusus dengan desain grafis atau desain komunikasi visual, gaya adalah suatu ragam, corak, ciri khusus yang menjadi karakteristik dari seorang desainer mulai dari ekspresi, konstruksi, visualisasi, maupun eksekusi. Gaya grafis (*graphic style*) merujuk kepada ciri khas dari seseorang atau sekelompok desainer, juga ciri desain pada periode waktu tertentu atas pilihan-pilihan tipografi, warna ilustrasi, tema, pendekatan, serta teknologi reproduksi yang menjadi karakter bahkan jiwa di zamannya (Heller, 1988). Di dalam sebuah proses komunikasi yang menggunakan visual maupun audio sebagai media utama, keputusan yang tepat atas pemilihan gaya desain grafis, akan menarik minat lebih banyak *target audience* yang sesuai, sehingga produk atau gagasan yang akan ditawarkan oleh seorang desainer akan lebih efektif dan sampai tepat sasaran kepada *target audiencenya*.

3.8 Karakteristik Grafis

Dalam dunia desain grafis, terdapat dua karakteristik grafis yang berbeda.

Karakteristik tersebut adalah :

1. *Bitmap (Raster)*

Bitmap merupakan gambar yang disusun berdasarkan titik-titik serta beragam kombinasi warna. Grafis *bitmap* diciptakan melalui berbagai macam kumpulan titik maupun piksel yang ditampilkan pada layar kaca komputer. Sehingga ketika gambar akan diperbesar maka akan terlihat banyak sekali kotak maupun bentuk piksel di dalam gambar tersebut.

2. *Vector*

Vector adalah gambar yang tercipta berdasarkan kombinasi antara titik serta garis dengan menggunakan suatu rumus matematika tertentu. Rumus matematika itu sendiri digunakan dalam menentukan komposisi warna, tingkat ketebalan, maupun penentuan posisi. Sehingga nanti saat akan diperbesar gambar yang dihasilkan tidak akan terlihat pecah maupun kotak-kotak

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Brief

Dari beberapa yang telah di kerjakan oleh penulis selama melaksanakan kerja praktik, penulis akhirnya memilih salah satu *project* yaitu pembuatan *prototype* ilustrasi *flat design* pada media kalender PT. Barata Indonesia sebagai salah satu langkah dalam melakukan upaya promosi perusahaan tersebut di mata publik. Dengan tema ilustrasi yang diinginkan oleh PT Barata Indonesia adalah hal-hal yang berkaitan produk jasa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut.

Brief yang diberikan adalah membuat sebuah *prototype* ilustrasi *flat design* pada media kalender PT. Barata Indonesia untuk tahun 2023 dengan tema *competitive, superior, & reliable* agar dapat menjangkau serta mempromosikan kepada lebih banyak konsumen dan dengan menggunakan warna perusahaan yaitu biru tua, biru muda, hijau, dan merah sebagai pemilihan warna dalam proses pembuatan ilustrasi.



Gambar 4.7 Logo PT. Barata Indonesia

(Sumber: PT. Barata Indonesia, 2022)

4.2 Perancangan Karya

Untuk memudahkan penulis dalam membuat ilustrasi *flat design* yang sesuai dengan konsep, tema dan brief yang diinginkan, maka diperlukan beberapa referensi dari internet seperti contoh-contoh gambar yang sesuai dengan konsep pada brief yang telah diberikan untuk digunakan sebagai contoh dalam pembuatan ilustrasi *flat design* dan beberapa contoh gaya ilustrasi kalender yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan ilustrasi nanti



Gambar 4.8 Beberapa Gambar Referensi PT. Barata Indonesia

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

4.3 Diskusi

Kegiatan diskusi dilakukan dengan para rekan kerja dari CV. MAXIIDEA Arta Sukses setelah dilakukan pencarian referensi di internet. Kegiatan diskusi dilakukan agar mempermudah proses penulis dalam membuat ilustrasi *flat design* pada kalender PT. Barata Indonesia selain itu kegiatan diskusi juga dimaksudkan agar target konsumen serta tema yang telah disampaikan oleh klien sebelumnya bisa sesuai. Disisi lain kegiatan diskusi juga bertujuan untuk mengetahui serta menambah ilmu bagi penulis sendiri dalam membuat sebuah ilustrasi kalender yang menarik serta sesuai dengan tema maupun konsep yang telah disampaikan oleh klien.

4.4 Penggunaan Software

Selama melakukan kegiatan kerja praktik di CV. MAXIIDEA Arta Sukses, mayoritas rekan kerja desainer yang bekerja disana kebanyakan menggunakan *software* Adobe Illustrator dibandingkan dengan *software-software* lainnya karena Adobe Illustrator sendiri dapat membuat lembar kerja (*Artboard*) yang banyak secara langsung sehingga dapat menghemat waktu dalam proses pengerjaannya. Selain itu di dalam proses pembuatan ilustrasi *flat design* sendiri

serta pengaplikasiannya pada media kalender akan menggunakan jenis ilustrasi berbasis vector maka Adobe Illustrator akan sangat cocok untuk digunakan dalam hal ini karena tidak terdapat distorsi di dalam gambarnya di saat kita akan memperbesarnya untuk keperluan *editing* serta hasilnya terlihat lebih bagus saat di cetak tidak hanya itu Adobe Illustrator memiliki UI/UX yang mudah dipahami dalam pengoperasiannya.



Gambar 4.9 Logo Adobe Illustrator

(Sumber: Pixabay.com, 2022)



4.5 Warna

Warna-warna yang di gunakan dalam proses pembuatan ilustrasi *flat design* akan berfokus pada warna biru, merah, hijau, dan putih . Warna-warna ini sendiri merupakan warna dari perusahaan PT. Barata Indonesia dan memiliki makna tersendiri, seperti warna biru yang menciptakan rasa aman serta kepercayaan kepada konsumen dan juga melambangkan kesetiaan.

Warna merah yang melambangkan semangat dan energi yang berapi-api serta dapat digunakan sebagai aksen karena memiliki sifat yang kuat. Lalu yang berikutnya terdapat warna hijau yg dilambangkan sebagai warna yang menenangkan dan santai serta memiliki kaitan dengan dunia alam. Warna hijau memberikan kesan segar dan berperan sebagai penyeimbang bagi warna lain. Dan yang terakhir ada warna putih yang memiliki kesan simple dan minimalis serta memberikan makna kemurnian dan juga kebersihan yang menggambarkan netralitas. Perpaduan warna-warna tersebut sangat cocok untuk menggambarkan tema yang diangkat di dalam ilustrasi yang akan dibuat yaitu *competitive, superior, & reliable*.



Gambar 4.10 Warna-Warna yang Digunakan

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

4.6 Proses Pembuatan Ilustrasi

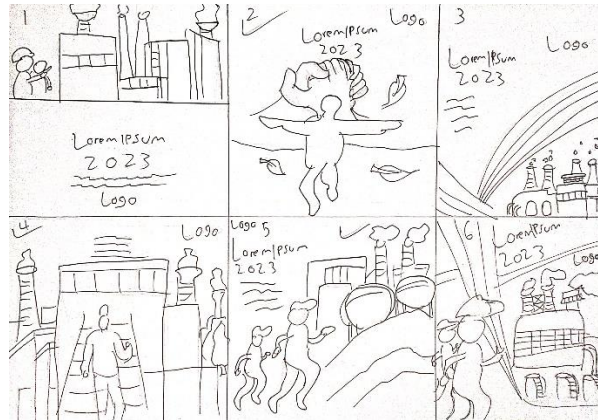
Di dalam proses pembuatan ilustrasi *flat design* pada kalender PT. Barata Indonesia, penulis akan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Dan pada tahap ini penulis akan menjelaskan mengenai langkah-langkah penulis dalam membuat ilustrasi *flat design* pada kalender PT. Barata Indonesia.

Langka-langkah tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Pembuatan sketsa awal

Sebelum melakukan proses pembuatan sketsa, penulis telah melakukan diskusi dengan rekan desainer dari CV. MAXIIDEA Arta Sukses terkait tema dan konsep ilustrasi yang akan dibuat, setelah tercapai kesepakatan dan telah disetujui maka proses pembuatan sketsa awal bisa dimulai.

Pembuatan sketsa awal sendiri di gambar menggunakan pensil melalui media kertas gambar. Pembuatan sketsa awal sendiri bertujuan untuk memberikan gambaran awal serta menyusun ide-ide sebelum memulai proses pembuatan ilustrasi yang sesungguhnya. Di dalam proses pembuatan sketsa awal ini penulis membuat 6 contoh sketsa, yang dimana setelah dilakukan diskusi dengan rekan desain dari CV. MAXIIDEA Arta Sukses terkait pembuatan sketsa awal ini, maka diputuskan 3 dari 6 sketsa (yaitu sketsa nomor 2, 4 serta 5) untuk dilanjutkan ke dalam proses digital pembuatan ilustrasi *flat design* menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

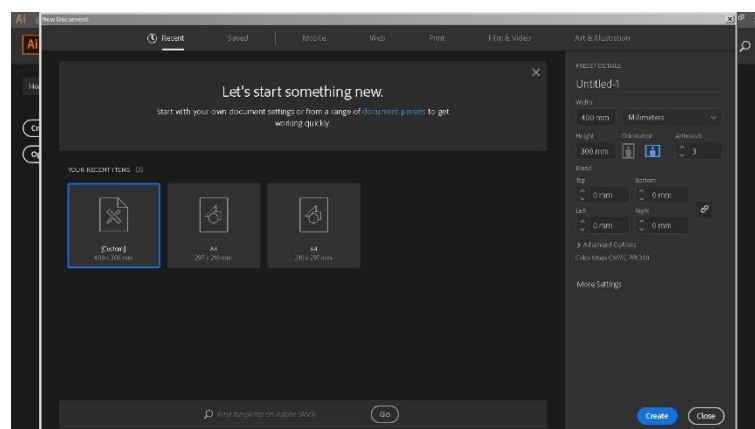


Gambar 4.11 Proses Pembuatan Sketsa Awal

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

2. Pembuatan Lembar Kerja Baru (Artboard)

Hal pertama yang harus dilakukan sebelum memulai proses pembuatan ilustrasi adalah menentukan jumlah artboard serta ukurannya. Disini penulis akan membuat 3 artboard untuk 2 file yang berbeda dan jika ditotal maka terdapat 6 artboard yang akan dibuat. Pembagian file sendiri dilakukan karena masing-masing file memiliki ukuran yang berbeda, dimana file pertama dikhususkan untuk ilustrasi kalender dinding dengan ukuran artboard 400 x 300 mm, sedangkan file kedua untuk dikhususkan untuk kalender meja dengan ukuran 210 x 140 mm. Untuk penggunaan *color mode* sendiri hanya menggunakan RGB dikarenakan hasil akhirnya nanti tidak dicetak melainkan hanya berupa PDF saja. Setelah Artboard telah selesai dibuat maka langkah selanjutnya adalah memulai proses ilustrasi

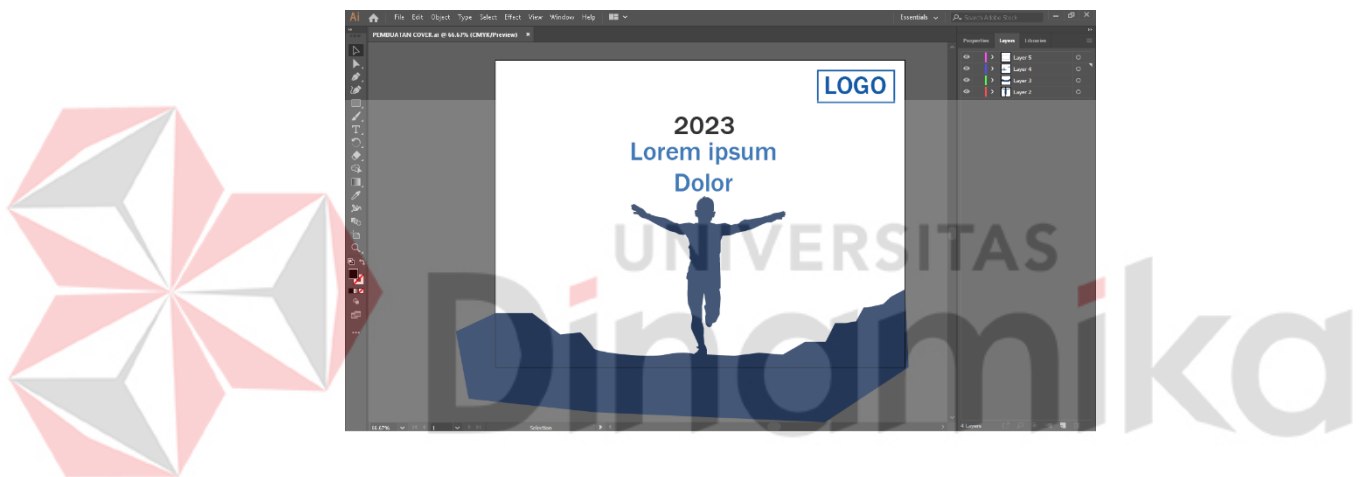


Gambar 4.12 Lembar Kerja Baru (Artboard)

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

3. Proses Pembuatan Ilustrasi 1

Pada ilustrasi pertama akan berfokus pada *cover* kalender PT. Barata Indonesia, *cover* kalender sendiri menggunakan referensi dari sketsa awal yang sudah dibuat sebelumnya yakni sketsa nomor 2 dimana terdapat gambar orang yang sedang berlari. Di dalam proses pembuatan ilustrasi penulis diarahkan untuk membuat *cover* terkesan lebih simple dan tidak terlalu banyak objek-objek yang besar yang tidak dibutuhkan, Sehingga rekan desainer dari CV MAXIIDEA Arta Sukses dapat menambahkan logo perusahaan serta *tagline* yang ingin disampaikan hal ini juga dimaksudkan agar fokus mata orang yang melihat akan lebih tertuju terhadap *tagline* tersebut



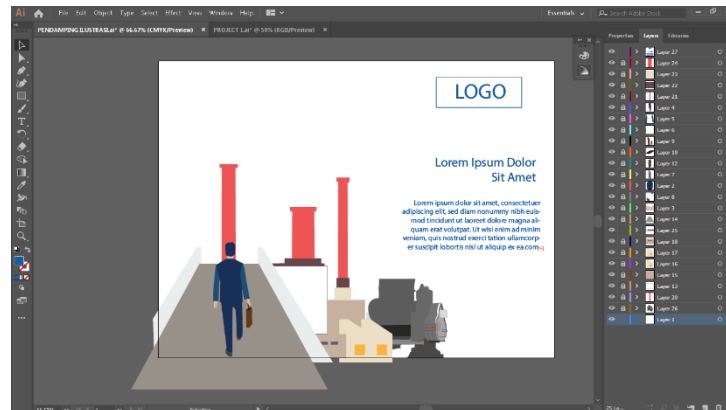
Gambar 4.13 Pembuatan Ilustrasi Cover Kalender

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

4. Proses Pembuatan Ilustrasi 2

Untuk ilustrasi kedua akan berfokus pada ilustrasi pendamping kalender, untuk ilustrasi kedua sendiri mengambil referensi dari sketsa yang telah di buat sebelumnya yaitu sketsa nomor 4 dimana terdapat gambar orang yang menghadap ke beberapa bangunan seperti pabrik. Dalam proses pembuatan ilustrasi kedua, penulis mendapat arahan agar posisi orang yang terdapat di dalam sketsa awal untuk dipindahkan ke daerah sisi kiri *artboard* lalu ukurannya di perkecil. Selain posisi orang, posisi dari bangunan-bangunan seperti pabrik yang terdapat di sketsa awal juga di perkecil dan pindahkan ke bagian sisi kiri *artboard*. Hal ini dimaksudkan agar nantinya rekan desainer dari CV. MAXIIDEA Arta Sukses dapat menambahkan *tagline* serta beberapa

kalimat dan logo kebagain sisi kanan *artboard*.

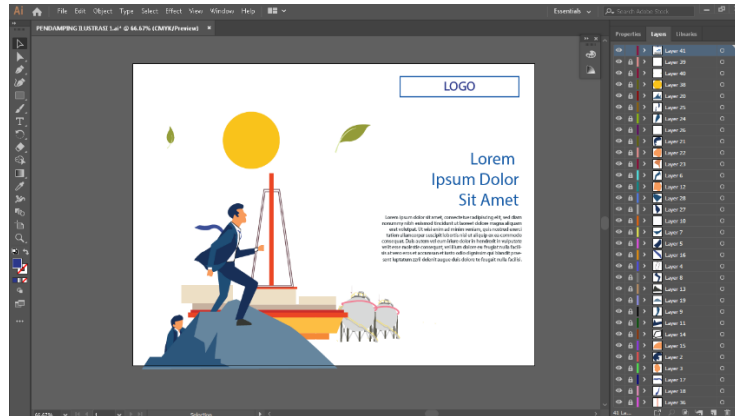


Gambar 4.14 Pembuatan Ilustrasi Pendamping Kalender 1

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

5. Proses Pembuatan Ilustrasi 3

Untuk ilustrasi ketiga juga akan berfokus pada ilustrasi pendamping kalender, pada ilustrasi ketiga sendiri mengambil referensi dari sketsa yang telah di buat sebelumnya yaitu sketsa nomor 5, dimana di dalam sketsa 5 terdapat gambar orang yang sedang berlari bersama satu orang lainnya lalu di sebelah sisi kanannya terdapat gambar beberapa bangunan pabrik. Selama proses pembuatan ilustrasi ketiga, penulis diarahkan untuk mengubah orang yang berlari di dalam sketsa awal menjadi orang yang sedang mendaki gunung sambil membawa bendera dengan tetap masih mempertahankan orang yang satunya. Selain itu bangunan-bangunan yang awalnya berada di sisi kanan juga dipindahkan ke sisi kiri *artboard* dan di perkecil ukurannya agar terlihat menjadi seperti *background* bagi orang yang sedang mendaki gunung tersebut. Hal ini bertujuan untuk nantinya rekan kerja desainer dari CV MAXIIDEA Arta Sukses bisa menambahkan *tagline* dan tulisan penjelasan serta logo pada sisi kanan *artboard*.



Gambar 4.15 Pembuatan Ilustrasi Pendamping Kalender 2
(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

6. Hasil Akhir Pembuatan Ilustrasi



Gambar 4.16 Hasil Akhir Ilustrasi Cover Kalender
(Sumber: Berkas Penulis, 2022)



Gambar 4.17 Hasil Akhir Ilustrasi Pendamping Kalender 1
(Sumber: Berkas Penulis, 2022)



Gambar 4.18 Hasil Akhir Ilustrasi Pendamping Kalender 2

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

Setelah melakukan beberapa kali diskusi dengan rekan desainer dari CV MAXIIDEA Arta Sukses terkait dengan tampilan ilustrasi kalender dan sudah disetujui langsung maka sampailah pada hasil akhir yang nantinya siap untuk dikirimkan kepada klien. Di tahap ini revisi masih dapat dilakukan apabila klien yang bersangkutan ingin ataupun mau merubah segala hal yang ada di dalam kalender tersebut.

File hasil akhir sendiri sebelum ditunjukkan kepada klien, terlebih dahulu disimpan dengan format RGB lalu dikirimkan kepada rekan desainer CV. MAXIIDEA Arta Sukses untuk ditambahkan *tagline*, tulisan tambahan serta logo di dalamnya. Setelah disatukan file siap untuk ditunjukkan serta di konsultasikan kepada klien.

4.7 Implementasi Karya Ilustrasi

Berikut ini merupakan hasil implementasi ilustrasi *flat design* kalender PT. Barata Indonesia ke dalam bentuk *mockup* 3D. Perpaduan penggunaan warna biru, merah, hijau serta putih yang seimbang yang dipadukan dengan posisi gambar yang tidak terlalu banyak objek serta layout dari kalender yang simple dan elegan. Membuat kalender dari PT. Barata Indonesia terkesan rapi dan teratur. Penggunaan ilustrasi yang juga lebih berfokus kepada manusia yang sedang berlari ataupun sedang mendaki dan ditambah dengan *background* bangunan-bangunan pabrik bertujuan untuk mempromosikan kepada konsumen bahwa perusahaan ini merupakan perusahaan yang kuat, sehat dan berdaya saing berbasis inovasi dan teknologi di bidang industri manufaktur serta memperkuat kompetensi sumber daya manusia yang terampil dan bermotivasi tinggi dalam rangka melaksanakan program

pemerintah untuk penguatan sektor industri manufaktur.



Gambar 4.19 Mockup 3D Kalender Dinding

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)



Gambar 4.20 Mockup 3D Kalender Meja

(Sumber: Berkas Penulis, 2022)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Selama melakukan proses pembuatan ilustrasi *flat design* untuk PT. Barata Indonesia hingga ilustrasi tersebut selesai dibuat, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Selain sebagai penanda waktu akan terkait berbagai macam peristiwa dan acara, kalender juga dapat berfungsi sebagai salah satu media promosi hal ini dikarenakan di dalam kalender kita bisa mencantumkan berbagai macam gambar maupun tulisan. Selain itu kalender juga merupakan salah satu benda yang dekat dengan keseharian masyarakat umum sehingga sangat cocok untuk mempromosikan suatu tempat perusahaan atau suatu usaha tertentu
2. Di dalam proses pembuatan ilustrasi *flat design* dibutuhkan berbagai macam riset dan pencarian referensi dengan melibatkan rekan-rekan kerja yang lainnya agar tidak terjadi kesalahpahaman dan bisa menghasilkan suatu karya yang menarik dan sesuai apa yang diinginkan oleh klien.
3. Desainer maupun ilustrator perlu dituntut untuk menguasai serta memahami berbagai macam aspek *design* maupun aspek-aspek di dalam membuat suatu ilustrasi agar hasil karya yang dibuat dapat dimengerti serta dapat diterima secara mudah oleh masyarakat umum.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil laporan kerja praktik yang telah disusun oleh penulis diatas, saran yang dapat penulis sampaikan setelah melaksanakan kegiatan kerja praktik adalah seorang *designer* maupun *illustrator* dituntut selalu mengasah dan mengikuti perkembangan teknik *design* maupun ilustrasi saat ini. Tidak hanya mengasah *hard skill* seorang *designer* juga perlu mengasah *soft skill* mereka karena *soft skill* sendiri merupakan salah satu kunci dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam bersaing serta mendapatkan kesempatan karir yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Asthararianty, & Lesmana, F. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *Nirmana*, Vol. 18, No. 1, 13-19.

Azhari, S. (2008). *Ensiklopedi Hisab Rukyat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Cinthya. (2022, 12 10). *Promosi Adalah: Pengertian Dari Ahli, Jenis, Dan Contohnya*. Retrieved from Accurate: <https://accurate.id/marketing-manajemen/promosi-adalah/>

Hagijanto, A. D. (1999). White Space Dalam Media Cetak. *Nirmana*, Vol.1, No.2, 60-70.

Heller, S., & Chwast, S. (1998). *Graphic Style From Victorian To Post Modern*. London: Thomas & Hudson.

Indonesia, M. (2022, 12 20). *Mengenal Beragam Jenis Kalender, Fungsi Dan Peluang Bisnisnya*. Retrieved from Maxipro: <https://maxipro.co.id/mengenal-beragam-jenis-kalender-fungsi-dan-peluang-bisnisnya/>

Indonesia, P. B. (2022, 12 10). *Sekilas Perusahaan*. Retrieved from Barata Indonesia: <https://www.barata.id/id/profil-perusahaan/sekilas-perusahaan/>

Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management 13*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, Inc.

Piliang, Y. A. (2008). *Multiplisitas Dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi Dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.

Putri, V. K. (2022, 12 22). *Perbedaan Grafis Bitmap Dan Vektor Dalam Desain Grafis*. From Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/03/07/100000469/perbedaan-grafis-bitmap-dan-vektor-dalam-desain-grafis/>

Rambat, L., & Ahmad Hamdani, A. (2009). *Manajemen Pemasaran Jasa*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.

Riyanto, B. (2005). Gaya Indies: Gaya Desain Grafis Indonesia Tempo Dolo. *Nirmana, Vol.7, No.2*, 134-143.

Rochmawati, I. (2022, 12 22). *Unsur Unsur Desain*. Retrieved from Repository Unikom: <https://repository.unikom.ac.id/63038/1/04-Unsur%20unsur%20Desain.pdf>

Rustan, S. (2009). *Layout*. Jakarta: Gramedia.



UNIVERSITAS
Dinamika