

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DALAM DUNIA KERJA DI CV. HERODECO KARYA
BERSAMA



Disusun Oleh:
DAFA RIJALDO ALFIAN
(303191008)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2022

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTIK DI CV.
HERODECO KARYA BERSAMA**


(Periode : 1 September 2022 s.d 1 Oktober 2022)

Disusun oleh :

DAFA RIJALDO ALFIAN

(3031910008)

Mengetahui, Ketua
Prodi Desain
Komunikasi Visual UISI




Nova Ridho Sisprasajo. S.Sn..
M.Ds.
NIP. 8816234

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja
Praktik



Damara Alif Pradipta.
S.Pd., M.Sn
NIP. 9017247

Mengetahui,
Founder



(M Saiful Khozi)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini. Penulisan Laporan Kerja Praktik ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknologi Infomasi dan Kreatif Universitas Internasional Semen Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah berat bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Terimakasih kepada Allah SWT atas karunianya saya dapat mengerjakan dan menyelesaikan Laporan Kerja Praktik;
- (2) Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Departemen Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia;
- (3) Bapak Damara Alif Pradipta. S.Pd., M.Ds, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, sharing serta memberikan informasi tempat Kerja Praktik, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik;
- (4) Pihak CV. Herodeco yang telah bersedia memberikan tempat, pengalaman dan kesempatan melakukan Kerja Praktik di perusahaan mereka;
- (5) Keluarga dan kerabat saya yang telah memberikan support kalian selama ini. Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu, khususnya ilmu desain komunikasi visual.

Gresik, 1 Oktober 2022
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.2.1 Tujuan.....	2
1.2.2 Manfaat.....	3
1.3 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.3.1 Briefing.....	4
1.3.2 Data Primer.....	5
1.3.3 Research	5
1.3.4 Brainstorming	5
1.3.5 Moodboard	5
1.3.6 Sketsa.....	5
1.3.7 Digitalisasi.....	5
1.3.8 Revisi.....	6
1.3.9 Eksekusi.....	6
1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	6
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	7

BAB II.....	8
PROFIL CV HERODECO KARYA BERSAMA	8
2.1 Sejarah dan Perkembangan.....	8
2.2 Visi dan Misi	9
2.1.1 Visi	9
2.1.2 Misi.....	9
2.3 Lokasi	9
2.4 Struktur Organisasi.....	10
2.5 Produk.....	11
BAB III.....	14
KAJIAN PUSTAKA	14
3.1 Desain Komunikasi Visual	14
3.1.1 Unsur – Unsur Desain	14
3.1.2 Prinsip – Prinsip Desain	16
BAB IV.....	19
PEMBAHASAN	19
4.1 Sruktur Alur Unit Kerja.....	19
4.2 Tugas Unit Kerja	20
4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja	20
4.4 Tugas Khusus	20
4.5 Tujuan Penelitian.....	20
4.6 Metodologi Penelitian	21
4.6.1 Alat dan Bahan	21

4.6.2	Alat	21
4.6.3	Bahan.....	21
4.6.4	Prosedur Kerja	21
4.7	Hasil Kerja dan Pembahasan	23
4.7.1	PT. Asuka Engineering Indonesia	23
4.7.2	PT. PETRO OXO NUSANTARA	25
4.7.3	HERBITHERA.....	27
4.7.4	MW MINI4WD	29
4.7.5	MIJI-MIJI FOOD	31
4.7.6	PT. KONSULTA SEMEN GRESIK.....	34
4.8	Kegiatan Kerja Praktik	35
4.9	Jadwal Kerja Praktik.....	36
BAB V.....		37
PENUTUP.....		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA.....		38
5.3	Lampiran :	39
5.4	Dokumentasi :.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.4 1 Peta CV HERODECO dalam google maps	6
Gambar 2.4. 1 Struktur Organisasi	10
Gambar 4.1. 1 Struktur Alur Unit Kerja	19
Gambar 4.6.4 1 Prosedur Kerja Praktik	22
Gambar 4.7.1. 1 Proses editing di Adobe Illustrator.....	24
Gambar 4.7.1. 2 Alternatif desain kalender PT. Asuka Indonesia.....	24
Gambar 4.7.2. 1 Proses editing di Adobe Illustrator.....	26
Gambar 4.7.2. 2 Desain Kalender Meja PT. PETRO OXO NUSANTARA	27
Gambar 4.7.3. 1 Proses editing di Adobe Illustrator.....	28
Gambar 4.7.3. 2 Desain kemasan Minyak Herbithera Botol 60ml	29
Gambar 4.7.4. 1 Sketsa dan Proses editing di Adobe Illustrator	30
Gambar 4.7.4. 2 Alternatif desain Logo UMKM MW Mini4wd.....	31
Gambar 4.7.5. 1 Proses editing di Adobe Illustrator.....	32
Gambar 4.7.5. 2 Alternatif desain kemasan UMKM Miji-miji Food	33
Gambar 4.7.6. 1 Proses editing di Adobe Illustrator.....	34
Gambar 4.7.6. 2 Desain kalender meja PT. KONSULTA SEMEN GRESIK.....	35
Gambar 5.3. 1 Surat Tanda terima Kerja Praktik di CV. HERODECO	39
Gambar 5.3. 2 Surat Tanda selesai Kerja Praktik di CV. HERODECO.....	40
Gambar 5.3. 3 Absensi Kerja Praktik1	41
Gambar 5.3. 4 Absensi Kerja Praktik 2	42

Gambar 5.3. 5 Lembar Evaluasi Pembibing Lapangan	43
Gambar 5.3. 6 Dokumentasi di CV. HERODECO Karya Bersama	45
Gambar 5.3. 7 Lembar evaluasi Kerj Praktik Dosen Pembimbing.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4.9 1 Tabel Jadwal Selama Kerja Praktik	36
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari tentang pengaplikasian seni dan desain serta mengkomunikasikan pesan-pesan menjadi seni visual dimana di dalamnya terdapat elemen-elemen visual seperti bentuk, garis, warna, titik, tekstur, dan lain-lain. Sebelumnya program studi Desain Komunikasi Visual disebut dengan Desain Grafis, sehingga seseorang yang bekerja atau ahli di bidang seni visual dinamakan desainer grafis. Seorang desainer grafis tidak hanya sekadar membuat sebuah karya atau mengerjakan permintaan dari klien, tetapi juga harus bisa mengkomunikasikan dan merealisasikan pesan dari karya yang telah dibuat.

Pada masa kini, seorang desainer sangat dibutuhkan sekarang oleh perusahaan-perusahaan besar maupun UMKM, yang dibutuhkan untuk mengerjakan membuat Sign system, membuat logo serta membuat media promosi perusahaan, menjadi sudah konten kreator, dan membantu segala kebutuhan kebutuhan klien UMKM. Saat ini banyak Agensi kreatif yang membuka lapangan pekerjaan bagi desainer grafis yang tentunya dengan adanya agensi kreatif tersebut, kebutuhan masyarakat sekitar seputar desain menjadi terpenuhi. CV. Herodeco adalah salah satu agensi kreatif yang ada di Gresik yang sudah berdiri sejak tahun 2015. CV. Herodeco melayani jasa branding, advertising, layouting baik untuk perusahaan besar maupun UMKM.

Pentingnya peran desainer grafis dan CV Herodeco Karya Bersama sebagai perusahaan yang melayani jasa di bidang kreatif, membuat penulis melakukan kerja praktik sebagai desainer grafis di CV Herodeco Karya Bersama. Dalam program kerja praktik ini penulis terjun langsung sebagai desainer grafis dan bekerja sebagai tim Herodeco yang mengerjakan beberapa proyek dari UMKM seperti membuat

logo Mwmini4wd, membuat kemasan minyak Habbatus sauda, membuat kemasan bawang goreng Miji-miji, selain itu adapula projek yang berasal dari perusahaan besar seperti membuat design buku agenda PT. Petro Oxo Nusantara, perancangan konsep calendar PT. Petro Oxo Nusantara, perancangan konsep kalender PT. Asuka Indonesia, dan konsep kalender PT. Konsulta. Semua projek yang sudah dikerjakan bertujuan untuk mengetahui cara memecahkan masalah dan menyampaikan informasi secara kreatif kepada masyarakat.

Program kerja praktik ini bertujuan untuk menyeimbangkan kemampuan mahasiswa agar tidak hanya unggul pada teori saja, tetapi juga pada praktik di lapangan. Program ini diharapkan membuat mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja dan dapat menerapkan teori yang di dapat di universitas pada kasus nyata di lapangan, serta dapat menjadi desainer yang profesional.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Dalam pelaksanaan program Kerja Praktik di CV. Herodeco Karya Bersama tentu memiliki tujuan dan banyak manfaat bagi penulis baik dalam dunia desain maupun dalam dunia kerja. Adapun tujuan dan manfaat dari program Kerja Praktik sebagai berikut.

1.2.1.1 Umum

- a) Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana
- b) Menerapkan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual dalam dunia kerja yang telah dipelajari semasa perkuliahan
- c) Mengetahui tata cara kerja, menjalani proses kerja, dan dapat bekerja sama dengan baik dalam tim maupun secara individu
- d) Mengetahui peran design grafis dalam dunia kerja.

1.2.1.2 Khusus

- a) Untuk memenuhi satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis UISI di Jurusan Desain Komunikasi Visual
- b) Memenuhi persyaratan menyelesaikan jenjang pendidikan Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia.
- c) Menciptakan hubungan timbal balik yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat baik dari perusahaan, universitas dan mahasiswa
- d) Memiliki pengalaman berinteraksi dengan klien
- e) Mendapat ilmu baru yang sebelumnya belum diajarkan saat di
- f) perkuliahan seperti cara menghadapi klien, bernegosiasi dengan klien, dan lain lain.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kerja praktik di CV. Herodeco Karya Bersama adalah sebagai berikut :

1.2.2.1 Bagi Perguruan Tinggi

- a) Bahan evaluasi atas kurikulum yang dilaksanakan selama ini dengan kebutuhan teori dan praktik
- b) Menjalinkan Kerjasama yang baik antara universitas dan perusahaan atau instansi terkait
- c) meningkatkan kualitas lulusan dengan pengalaman kerja praktik
- d) Memperkenalkan Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia ke masyarakat luas.

1.2.2.2 Bagi Perusahaan

- a) Mendapatkan ide yang kreatif dan inovatif dari mahasiswa program kerja praktik
- b) Mendapatkan ilmu baru melalui sharing dan brain storming dengan

mahasiswa kerja praktik

- c) Mendapatkan pertukaran informasi mengenai budaya dan demografi asal mahasiswa kerja praktik.
- d) Menciptakan kerjasama dan relasi yang baik antara Universitas Internasional Semen Indonesia dan perusahaan.

1.2.2.3 Bagi Mahasiswa

- a) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman bekerja sesuai dengan bidang yang dipelajari
- b) Mahasiswa mendapat pengalaman mengembangkan dan meningkatkan sikap profesionalitas, kreatif dan produktif yang dibutuhkan dalam dunia kerja
- c) Mahasiswa menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan secara teori, dengan praktek langsung di lapangan
- d) Mahasiswa mengenal culture CV Herodeco sebagai salah satu perusahaan branding di Indonesia khususnya di Kota Gresik.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan CV. Herodeco Karya Bersama dalam menyelesaikan suatu projek dan diajarkan kepada penulis selama melakukan Kerja Praktik melalui beberapa tahapan meliputi briefing, pemahaman dan pendalaman data primer, melakukan research, brainstorming. Selanjutnya setelah data terkumpul, ada beberapa tahap lagi untuk memvisualisasikan data tersebut hingga menjadi sebuah desain yang sesuai dengan brief dan menjawab permintaan klien. Tahapan tersebut antara lain pembuatan moodboard, sketsa manual, digitalisasi, revisi, dan eksekusi akhir. Adapun penjelasan dari setiap tahap , sebagai berikut :

1.3.1 Briefing

Tahap ini merupakan tahap awal dimana, setelah klien memberikan proyek, perusahaan menjelaskan kepada tim apa yang diinginkan klien.

1.3.2 Data Primer

Data primer adalah data utama yang diperoleh dari klien. Data awal biasanya berupa data pelanggan baseline yang dapat digunakan sebagai dasar perancangan proyek.

1.3.3 Research

Setelah mendapat data primer dari klien, tahap selanjutnya adalah melakukan research tentang apa saja yang akan menjadi bahan untuk mewujudkan proyek, misalnya mencari referensi yang sesuai dengan permintaan klien atau sebagainya.

1.3.4 Brainstorming

Brainstorming adalah cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. Pada tahap ini, semua anggota tim menyampaikan ide yang kemudian didiskusikan Bersama.

1.3.5 Moodboard

Tahap moodboarding merupakan sebuah tahap lanjutan dari brainstorming. Dalam tahap ini dibuat sebuah paduan desain tampilan akhir dari proyek. Penggambaran tampilan seperti palet warna, gambar- gambar acuan yang memuat suasana, warna, tema, sehingga akan terlihat bagaimana hasil desain nantinya.

1.3.6 Sketsa

Setelah membuat moodboard, tahap selanjutnya adalah membuat sketsa kasar dan sketsa finish merupakan awal konsep desain yang nantinya akan didigitalisasikan.

1.3.7 Digitalisasi

Digitalisasi adalah proses konversi dari bentuk analog ke digital. Pada tahap ini sketsa akhir yang sudah dibuat akan divisualkan menjadi bentuk digital melalui sebuah software desain seperti Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe

photoshop, dan lain-lain.

1.3.8 Revisi

Tahap revisi merupakan tahap peninjauan untuk perbaikan sebuah obyek yang sudah didigitalisasi, kemudian klien akan memberikan permintaan tambahan untuk mengubah beberapa bagian, namun tidak total.

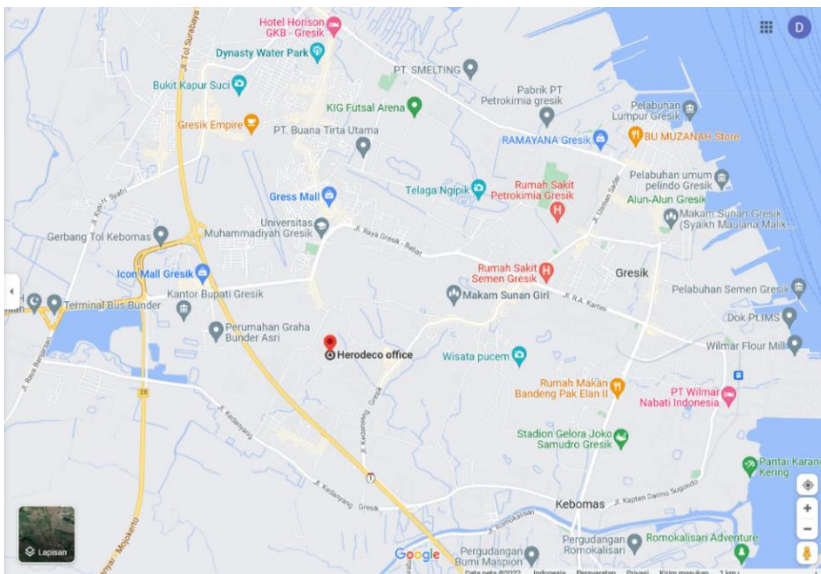
1.3.9 Eksekusi

Eksekusi adalah tahap memvisualisasikan suatu ide dan pemikiran kedalam bentuk karya grafis. Eksekusi membutuhkan kemampuan visualisasi dan juga teknis yang baik dari desainer. Pada tahap ini sudah tidak ada perubahan desain dan tampilan.

1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Lokasi: CV. HERODECO Karya Bersama

Alamat: Jl. Raya Grn HI No.i/17, Klangonan, Sekarkurung, Kebomas, Gresik Regency, East Java 61124



Gambar 1.4 1 Peta CV HERODECO dalam google maps

Waktu: 1 September 2022 – 1 Oktober 2022

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Unit Kerja: *Creative Departement and Production* (Intern Division) merupakan tim yang terdiri dari Copywriter dan Art Director. Tugas mereka mencari dan membuat ide serta konsep bagi kampanye iklan produk yang akan dijual kepada klien. Tugas mereka sangat berat dengan multiple deadline yang sangat ketat dan membutuhkan konsentrasi tinggi

BAB II

PROFIL CV HERODECO KARYA BERSAMA

2.1 Sejarah dan Perkembangan

Kisah awal CV Herodeco Karya Bersama berawal dari pertemuan 2 orang freelance di suatu acara, mereka ingin mendirikan studio desain untuk membantu usaha kecil menengah (UMKM) khususnya di kota Gresik. dari CV Herodeco Karya Bersama yaitu Bapak Shaiful Khozi dan Bapak Alvin Hilmi. Kemudian keduanya memenuhi keinginan mereka untuk membangun studio pada tahun 2015. CV Herodeco Karya Bersama didirikan Pada tahun 2015, CV Herodeco didirikan di bawah naungan Bpk. Saiful Khozi dan Alvin Hilmi yang memiliki visi misi membuat studio desain, awalnya tergerak untuk memenuhi kebutuhan branding usaha kecil menengah (UKM) di Kota Gresik dan sekitarnya.

Nama CV Herodeco Karya Bersama merupakan singkatan dari Hero Design Company yang artinya dapat menjadi pahlawan desain bagi perusahaan atau UMKM yang dikelolanya. Resume Herodeco Karya Bersama bergerak dalam bidang jasa konsultasi branding, advertising, layout dan desain grafis. CV Herodeco Karya Bersama memiliki harga yang kompetitif dan awalnya hanya menawarkan logo dan kemasan. Juga penting untuk mengembangkan keterampilan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang semakin beragam, itulah sebabnya perusahaan berpartisipasi dalam kompetisi nasional dan internasional. Saat ini CV Herodeco Karya Bersama mampu melayani multimedia branding untuk UMKM dan Badan Usaha.

2.2 Visi dan Misi

Sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang Agensi kreatif, CV. Herodeco Karya Bersama memiliki visi dan misi untuk mencapai tujuan perusahaan. Adapun Visi dan Misi CV. Herodeco Karya Bersama sebagai berikut :

2.1.1 Visi

Menjadi perusahaan yang berkompetensi dalam penanganan komunikasi visual.

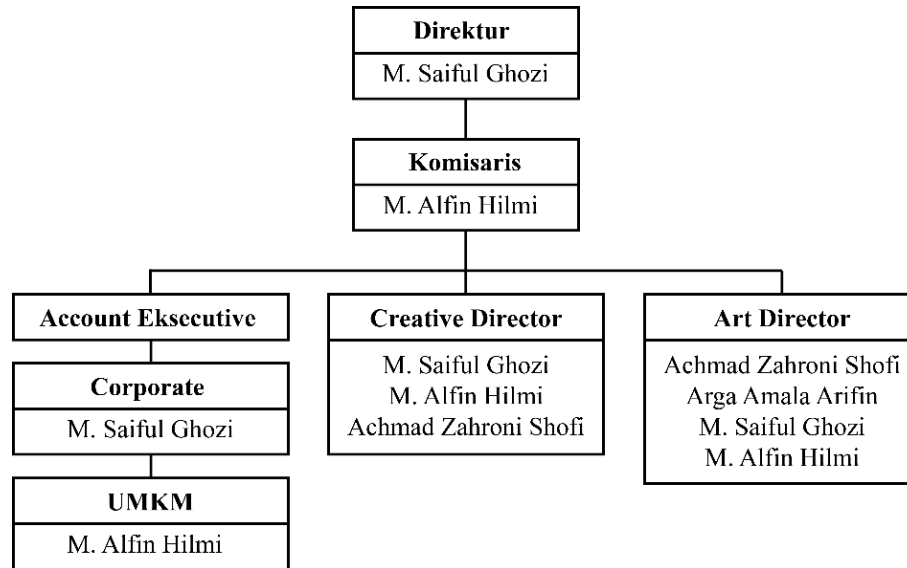
2.1.2 Misi

- Mempertajam strategi pemasaran klien dengan ide kreatif
- Membantu membuat konten pemasaran
- Membuat citra perusahaan klien sesuai dengan visi dan misi klien
- Membantu merealisasikan ide dari klien menjadi bentuk visual

2.3 Lokasi

CV. Herodeco Karya Bersama, Perumahan Greenhill, Blok I No.17, Klanganan, Sekarkurung, Kec. Kebomas, Kab.Gresik Jawa Timur, 61124.

2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.4. 1 Struktur Organisasi

2.5 Produk

Berikut ini adalah beberapa jenis jasa yang ditawarkan di CV Herodeco Karya Bersama, yaitu :

1. Konsultan Kreatif

Menyampaikan ide-ide segar, dari arah seni dan visi casting hingga desain dan implementasi batas merek yang mungkin, CV Herodeco Karya Bersama mampu berkomunikasi melalui praktik terbaik dan membuat Bekerja dengan pelanggan untuk menciptakan pengalaman terbaik di setiap proyek.

2. Penciptaan Konten

Membuat dan mengatur konten dari awal hingga akhir, memberikan nilai kepada audiens Anda dan melayani tujuan yang berbeda sebagai bagian dari strategi yang lebih besar. Hasilnya, konten yang dibuat dapat mengubah setiap aset sesuai dengan tujuan bisnis klien.

3. Manajemen Media Sosial

Strategi media sosial yang baik merupakan bagian penting untuk memastikan bahwa setiap komunikasi pasar dapat klien lakukan lebih tepat sasaran. Manajemen media sosial berhubungan dengan wawasan industri untuk membantu klien mendapatkan yang terbaik.

4. Tagline & Copywriting

Tagline dan copywrite yang jelas, ringkas, dan tepat yang bekerja berdampingan dengan visual dapat menciptakan ekspresi yang kuat,

serta penyampaian pesan menjadi lebih mudah dipahami dan dikenali.

5. Pencitraan Merk & Positioning

CV Herodeco Karya Bersama membangun peta jalan menuju merek yang ideal dengan sarana operasi praktis yang dapat mendukung posisinya dan menciptakan proposisi nilai yang tepat bagi pelanggan targetnya dan mengungkapkan sisi unik dari citra merek.

6. Desain Identitas

Nama untuk merek klien merupakan tugas yang dengan tujuan subjektif. Oleh karena itu dibutuhkan proses yang sesuai. CV Herodeco Karya Bersama membantu klien menemukan nama yang tidak hanya tepat untuk merek tapi juga sebagai kepemilikan.

7. Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu cara yang paling imajinatif dan hampir tak terbatas untuk menggunakan kreativitas untuk mewakili ekuitas merek klien. Pelanggan akan dibantu untuk menemukan gaya yang tepat dan cocok untuk merek mereka dan menambahkan sentuhan khusus pada setiap merek yang dikelola.

8. Desain Kemasan

Kemasan merupakan salah satu ekspresi merek yang paling terlihat sehingga kemasan menjadi peluang besar bagi klien untuk membentuk persepsi merek. Perubahan seperti penyegaran kemasan atau rekonstruksi secara lengkap merupakan hal yang dibutuhkan

oleh klien seiring dengan berjalannya waktu sebuah merek, sehingga CV Herodeco Karya Bersama membantu hal tersebut dengan desain yang mengesankan dan sesuai tujuan.

9. Multimedia

Fotografi adalah salah satu cara memberikan visi dari merek yang dimiliki oleh klien. Tampilan dan nuansa yang berbeda dapat ditunjukkan melalui teknik fotografi khusus yang secara emosional dapat menyorot produk, layanan, budaya internal sesuai keinginan klien.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007).

Menurut Manshur (2013), desain komunikasi visual dikenal luas di dunia seni, industri, ruang publik politik, organisasi acara, komunikasi massa. Desain komunikasi visual adalah strategi mengkomunikasikan ide melalui karya visual untuk tujuan tertentu, seperti menyampaikan atau meningkatkan citra suatu produk.

3.1.1 Unsur – Unsur Desain

1. Warna

Warna adalah unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat, dan lain-lain (Kusrianto, 2009).

2. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba atau halus kasarnya suatu permukaan benda. Tekstur dapat bersifat nyata dan dapat pula tidak nyata (tekstur semu) . Tekstur sering digunakan untuk Mengatur keseimbangan dan kontras.

Dikomputer tersedia banyak citra texture dan pattern (Supriyono,

2010).

3. Tipografi

Menurut Dendi Sudiana (2001) dalam buku “Pengantar Tipografi” Gambar adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca. Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf oleh huruflah memandu pemahaman pembaca pesan atau ide.

4. Garis

Unsur garis adalah unsur yang merupakan titik/poin yang saling terhubung dengan titik/poin lainnya yang akan membentuk sebuah bentukan gambar garis seperti garis lurus, lengkung, zigzag, tidak beraturan, horizontal, vertikal, diagonal.

5. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu. Titik dapat membentuk wujud jika didukung dengan gerak, sinar, dan warna.

6. Bidang

Shape adalah sebuah bentukan yang memiliki bentuk seperti lingkaran, kotak, segitiga, ataupun bentukan lain yang memiliki diameter tinggi dan lebar.

7. Ruang

Space adalah ruang atau jarak antara elemen-elemen yang terdapat pada desain grafis. Elemen-elemen tersebut berupa object, background, dan text. Perpaduan antar elemen tersebut harus disesuaikan space-nya sehingga desain yang diperoleh akan membuahkan hasil yang maksimal karena memberikan kesan menarik dan profesional bagi mata yang melihat.

3.1.2 Prinsip – Prinsip Desain

1. Kesatuan (Unity)

Prinsip pertama adalah kesatuan, yang berarti salah satu dasar terpenting dari desain grafis. Jika tidak ada kesatuan dalam sebuah karya desain, maka akan terlihat berantakan dan tidak sedap dipandang. Prinsip pemersatu dalam tata letak adalah semua bagian bentuk harus saling berhubungan. Hubungan dapat dibuat dari bentuk lain yang menghubungkan semua bentuk tersebut atau disebut prinsip hubungan. Unity membantu mendekatkan elemen-elemen dari suatu objek, sehingga seolah-olah menjadi milik bersama.

2. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan secara visual diartikan sebagai suatu kondisi yang sama, baik itu secara horizontal (kanan-kiri) maupun vertikal (atas-bawah.) Unsur keseimbangan desain meliputi bentuk, tekstur, nilai, ukuran, dan warna. Keseimbangan dalam sebuah desain, dibuat agar orang yang dapat dengan nyaman melihatnya. Keseimbangan terbagi menjadi dua macam, yakni keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

- a. Keseimbangan simetris (formal balance) adalah susunan elemen yang meratakan sisi pusat atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Keseimbangan ini sifatnya sederhana dan formal.
- b. Keseimbangan asimetris adalah pengaturan berbeda dengan berat yang sama dari komposisinya pada setiap sisi halaman. Keseimbangan asimetris biasanya banyak digunakan untuk desain kontemporer atau desain modern.

3. Proporsi (Proportion)

Desain juga harus mengikuti prinsip proporsi, yaitu rasio ukuran yang digunakan untuk membantu membandingkan panjang dan lebar, antara gambar dan area gambar. Untuk membuat desain untuk skala, Anda dapat menggunakan kotak untuk kontur dengan margin, kolom, dan spasi untuk membentuk harmoni.

4. Irama (Rythm)

Selanjutnya ada prinsip irama yang menjadi sebuah pola pengulangan terus menerus secara teratur, yang dibuat dari adanya unsur-unsur yang berbeda. Irama dapat mengajak mata kita untuk mengikuti pergerakan objek. Dalam desain, prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulanya dari berbagai bentuk-bentuk indierupa, yang menjadi kunci visual ritme.

5. Kontras (Contras)

Sama pentingnya, ada hal-hal yang harus dihindari elemen desain pada halaman yang terlihat sama atau mirip, yang disebut kontras. Kontras tercipta dari sesuatu yang berbeda, perbedaan dapat dilihat dari perbedaan warna, ukuran, bentuk dan lain-lain. Terkadang kontras adalah gambar yang paling menarik perhatian orang saat melihat halaman.

6. Harmoni

Selanjutnya ada prinsip harmoni atau keserasian yang memiliki fungsi sebagai faktor yang mengamankan agar suatu desain tidak terkesan terlalu ramai. Jika kontras memberikan kesan kuat dan aktif sehingga menarik perhatian, harmoni justru akan menunjukkan kesan pasif.

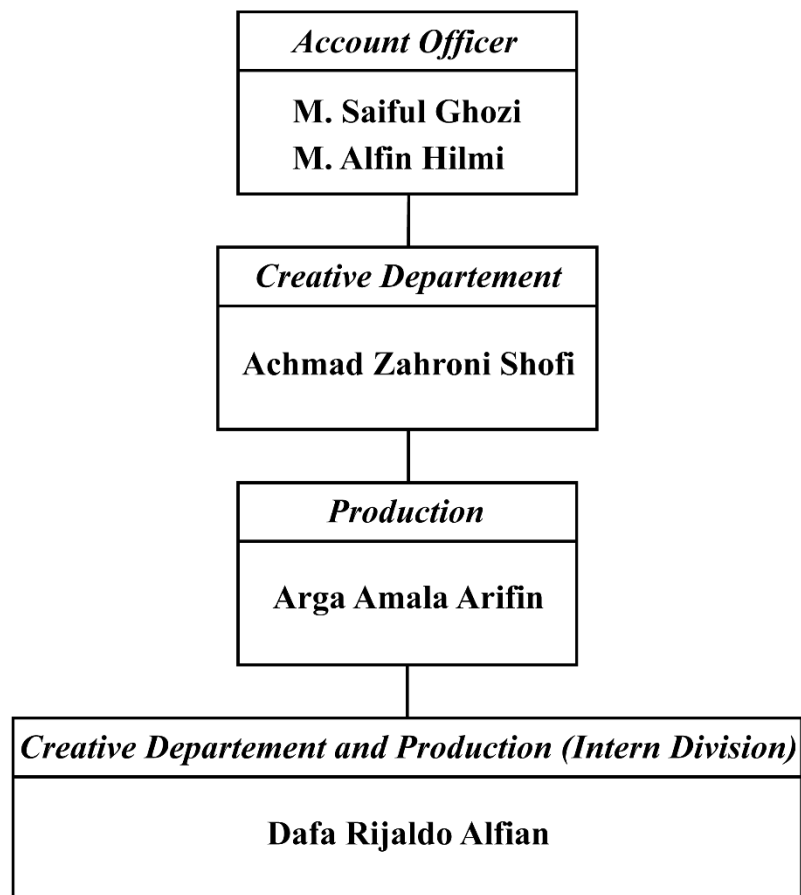
7. Penekanan (Emphasis)

Terakhir, desain perlu memiliki prinsip penekanan yang berarti suatu hal yang menjadi fokus atau yang mendapatkan perhatian pertama. Pada bagian penekanan ini, tata letak merupakan kebutuhan yang penting untuk menarik pandangan orang.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Struktur Alur Unit Kerja



Gambar 4.1. 1 Struktur Alur Unit Kerja

4.2 Tugas Unit Kerja

Tugas para peserta kerja CV Herodeco Karya Bersama terdiri dari dua departemen yaitu departemen kreatif dan departemen produksi. Proyek yang diselesaikan selama tahun ini berfokus pada desain grafis, ilustrasi, dan branding. Klien bisnis ingin membangun merek identitas korporat mereka dengan materi promosi yang menarik sehingga target konsumen tertarik dan percaya pada bisnis atau perusahaan. Klien ingin meningkatkan pendapatan bisnis melalui desain merek dan materi promosi yang baik. Pembuatan brosur seperti desain induk dan prototipe adalah proyek yang sering dilakukan di bursa kerja yang sebenarnya.

4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Tugas Tugas peserta kerja nyata di CV Herodeco Karya Bersama terdiri dari beberapa fase berbasis proyek. Proses yang dilakukan meliputi diskusi dan brainstorming ide dan konsep, proses implementasi, verifikasi kepada kepala leader dan lalu diserahkan kepada klien untuk direvisi.

4.4 Tugas Khusus

Tugas khusus yang diberikan kepada peserta kerja praktek CV Herodeco Karya Bersama adalah fokus pada branding dan desain grafis. Tugas khusus diberikan kepada peserta untuk melaksanakan kerja praktek sesuai minat dan portofolio yang diserahkan, serta berdasarkan topik atau ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

4.5 Tujuan Penelitian

Tujuan tugas tersebut diatas adalah untuk memenuhi kebutuhan klien yang membutuhkan jasa dari CV Herodeco Karya Bersama. Mahasiswa kerja praktik sendiri mendapatkan ilmu dan pengalaman kerja dari penerapan ilmu perkuliahan secara langsung sehingga kemampuan dan ilmu mahasiswa kerja praktik dapat diaplikasikan dalam kerja nyata.

4.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran mengenai Inovasi Model Bisnis pada topik penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk mendapatkan pemahaman ini pengetahuan tentang masalah manusia dan sosial, tidak menggambarkan penampilan realitas. Penelitian dengan metode kualitatif yang menekankan pada analisis proses berpikir induktif terkait proses dengan dinamika hubungan antara fenomena yang dapat diamati, dan selalu menggunakan logika ilmiah (Gunawan, 2015).

Peneliti juga menggunakan *Design Thinking* sebagai pendekatan dan proses dalam pengumpulan informasi yang melibatkan pengguna. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah mengimplementasikan *Design Thinking* dalam membangun Model Bisnis yang inovatif. *Design Thinking* juga memiliki lima tahapan yaitu *empathise, define, ideate, prototype, dan test*.

4.6.1 Alat dan Bahan

Selama melaksanakan program Kerja Praktik, terdapat alat dan bahan yang digunakan oleh mahasiswa untuk menyelesaikan proyek yang diberikan, antara lain

4.6.2 Alat

Alat yang digunakan pada saat pelaksanaan kerja praktik ini adalah kertas dan alat tulis untuk membuat sketsa desain dan laptop untuk proses mendigitalisasikan sketsa yang telah dibuat oleh penulis.

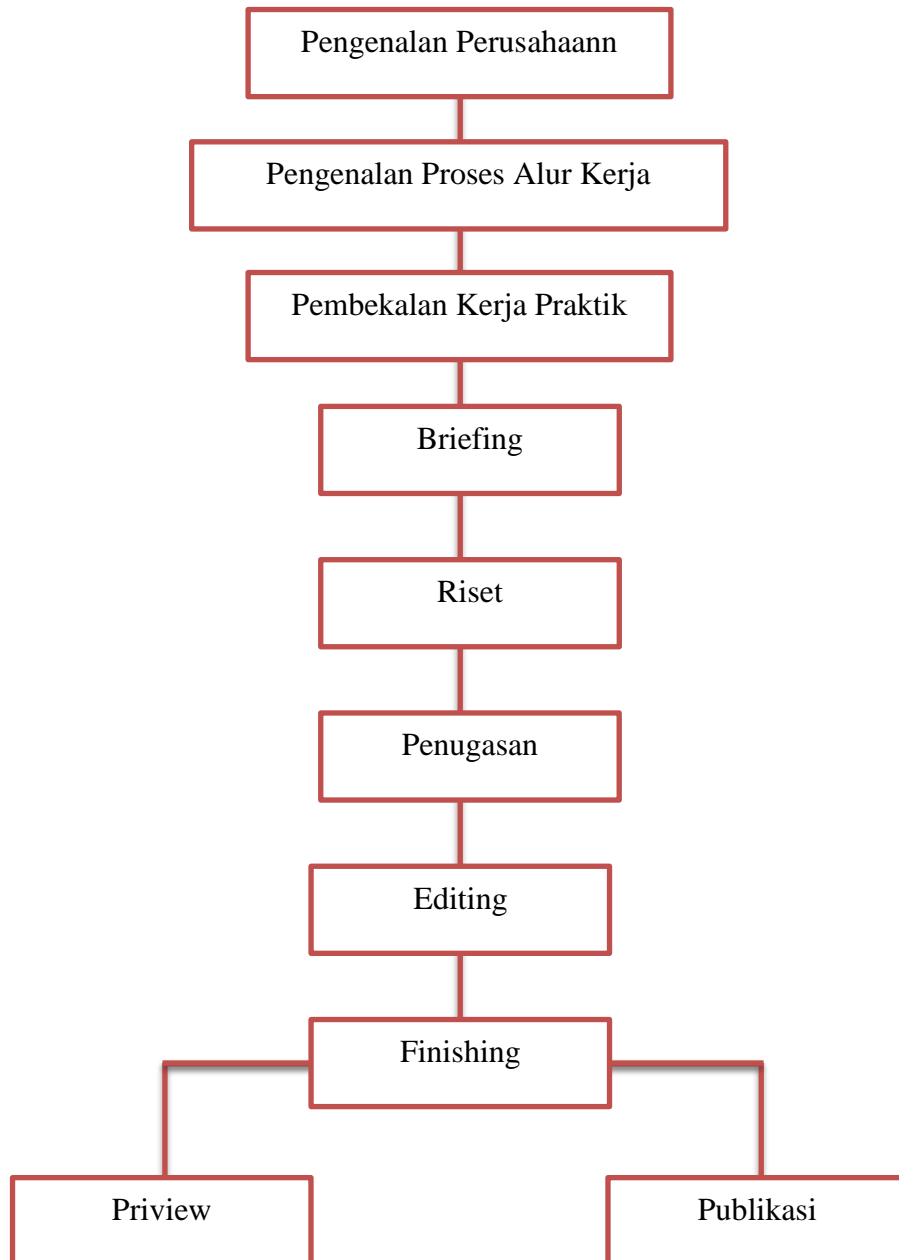
4.6.3 Bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat suatu desain mengacu pada sesuatu yang dapat digunakan oleh para desainer sebagai inspirasi dan referensi. Biasanya para desainer mencari referensi melalui Pinterest, Behance, Freepik, buku pedoman tentang desain dan lain-lain.

4.6.4 Prosedur Kerja

Prosedur yang dilakukan oleh mahasiswa kerja praktik di CV

Herodeco Karya Bersama yaitu ikut andil dalam diskusi bersama klien, membuat konsep, dan membuat desain, logo, atau media yang dibutuhkan sesuai dengan proyek dari klien.



Gambar 4.6.4 1 Prosedur Kerja Praktik

4.7 Hasil Kerja dan Pembahasan

4.7.1 PT. Asuka Engineering Indonesia

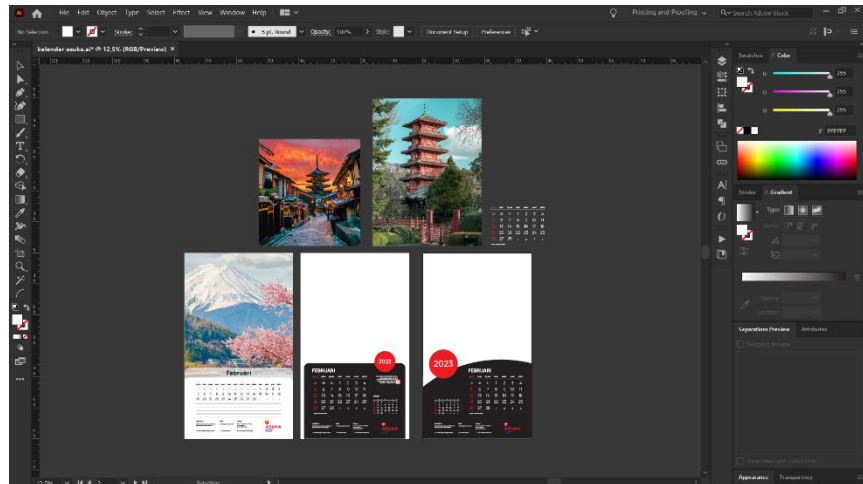
PT. Asuka Engineering Indonesia adalah perusahaan milik orang Jepang yang berada di Kota Gresik tepatnya di Kecamatan Manyar. PT Asuka menawarkan produk dan jasa di bidang industri seperti jasa layanan mekanik, perpipaan, konstruksi, dan masih banyak lagi. Pada penelitian ini, klien menginginkan desain paperbag yang nantinya paperbag tersebut akan dibagikan kepada para staff PT. Asuka.

a) *Briefing*

Pada tahapan *brief*, pembimbing memberikan *brief* untuk membuat sebuah layout kalender meja, dan dinding 2023. Dengan *brief* melayout 1 lembar kalender berisi 2 bulan, menggunakan gaya desain ala-ala Jepang, karena semua itu perintah dari *founder* PT. Asuka Indonesia yang berasal dari kewarganegaraan Jepang, serta menggunakan warna utama dan identik dari perusahaan yaitu warna merah.

b) *Editing*

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator, dan melakukan tes awal yang digunakan untuk acuan.



Gambar 4.7.1. 1 Proses editing di Adobe Illustrator

c) *Finishing*

Proses *finishing* kini telah dijadikan untuk alternatif desain kalender yang akan dikirimkan kepada *client*. Namun terpilihnya atau tidak desain dari penulis masih belum mengetahui, karena respon dari perusahaan begitu lama, sehingga penulis sudah tidak melaksanakan kerja praktik (jadwal sudah selesai).



Gambar 4.7.1. 2 Alternatif desain kalender PT. Asuka Indonesia

4.7.2 PT. PETRO OXO NUSANTARA

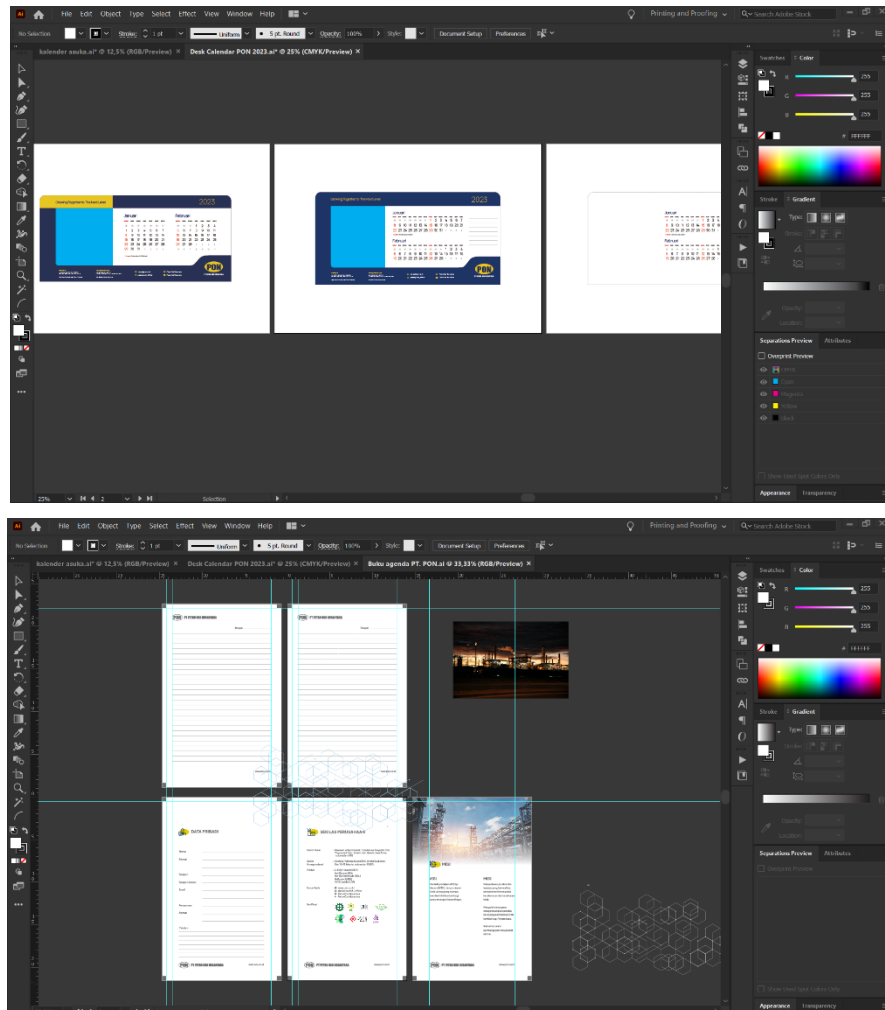
PT Petro Oxo Nusantara ("PT PON") adalah pelopor industri 2-Etil Heksanol (2EH), Iso-Butanol (IBA), Iso-Butiraldehida (IBAL), Normal-Butanol (NBA), dan Karbon Dioksida Cair (LCO₂).) di Indonesia dan Asia Tenggara. Didirikan pada tanggal 9 Mei 1996, Perseroan kini telah menjangkau pasar yang luas baik lokal maupun internasional. Pabrik Perseroan pertama kali dibangun pada Mei 1996, dan resmi beroperasi sejak September 1998. Dalam waktu kurang dari dua tahun, Perseroan berhasil meningkatkan hasil operasi sebesar 110% pada Januari 2000 seiring dengan pertumbuhan Perseroan yang berkelanjutan.

a) *Briefing*

Pada tahapan *brief*, pembimbing memberikan *brief* untuk membuat sebuah layout kalender meja 2023, dan buku agenda tahunan. Dengan *brief* *layout* 1 lembar kalender berisi 2 bulan, yang desainya tidak jauh beda dari desain kalender tahun sebelumnya, yaitu tetap menggunakan warna ikonik dari perusahaan yaitu warna biru dan kuning, serta ditambah foto bidang pekerja dari perusahaan yang bermacam-macam bidang.

b) *Editing*

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator, dan melakukan tes awal yang digunakan untuk acuan.



Gambar 4.7.2. 1 Proses editing di Adobe Illustrator

c) *Finishing*

Proses finishing kini keduanya telah dijadikan untuk desain kalender yang akan dikirimkan kepada *client*. Namun terpilihnya atau tidak desain kalender 2023 dari penulis masih belum mengetahui, karena respon dari perusahaan begitu lama, sehingga penulis sudah tidak melaksanakan kerja praktik. Tetapi untuk desain *layouting* Buku Agenda tahunan telah terpilih dan siap dicetak dan dipakai untuk tahun 2023 mendatang.



Gambar 4.7.2. 2 Desain Kalender Meja PT. PETRO OXO

4.7.3 HERBITHERA

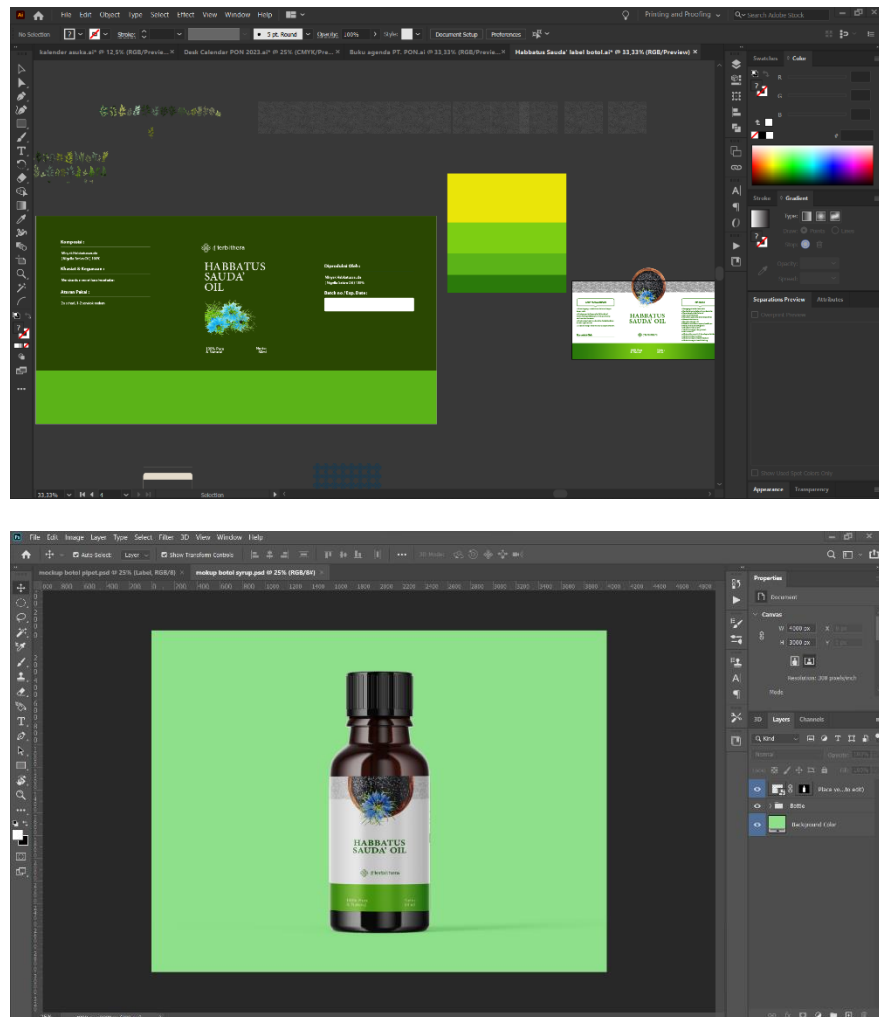
merupakan perusahaan UMKM dari kota Gresik yang menjual minyak habbatus sauda (jinten hitam) yang kemasannya menggunakan botol, yang mempunyai banyak khasiat. Tugas penulis adalah membuat sebuah kemasan botol untuk dijadikan labe dalam kemasan minyak Habbatus sauda

a) *Briefing*

Pada tahapan *brief*, pembimbing memberikan *brief* untuk membuat sebuah desain packaging botol untuk sebuah produk minyak jinten hitam, yang mana briefnya adalah membuat sebuah desain yang simpel dan elegan, tetapi ditujukan untuk masyarakat menengah kebawah karena harganya tidak menguras kantong warga lokal. Dengan *request* ditambahkan sebuah gambar tumbuhan jinten hitam tersebut agar terlihat nyata dan 100% menggunakan jinten hitam.

b) *Editing*

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator, dan Adobe photosop untuk pengeditan foto dan penerapan pada *Mockup*.



Gambar 4.7.3. 1 Proses editing di Adobe Illustrator

c) *Finishing*

Proses *finishing* ini desain alternatif kemasan dari produk Herbithera telah terpilih untuk dijadikan untuk kemasan mendatang. Namu *client* masih merevisi penulisan komposisi dari produk Herbithera karena ada yang mau diubah dari komposisinya.



Gambar 4.7.3. 2 Desain kemasan Minyak Herbithera Botol 60ml

4.7.4 MW MINI4WD

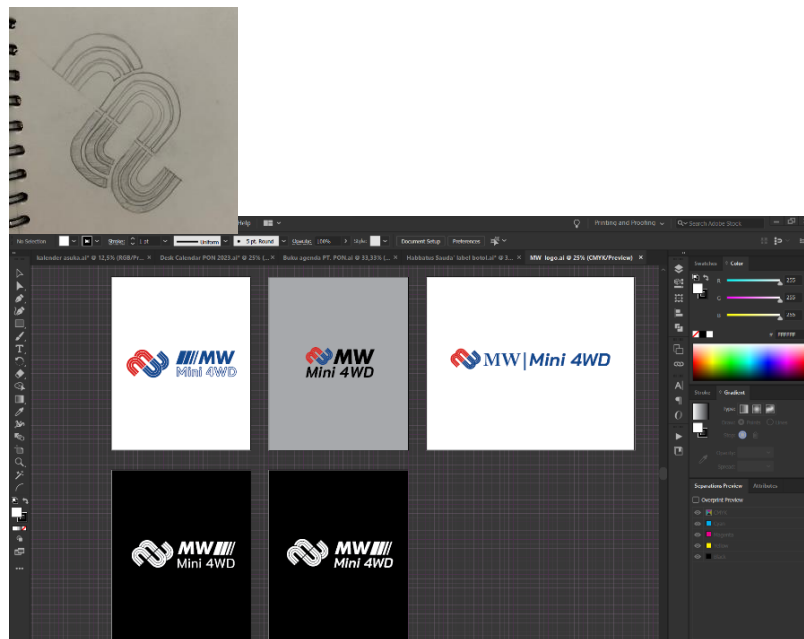
Merupakan sebuah nama toko yang menjual Mini 4wd (tamiya), sparepart, dan lain-lain yang berasal dari kota Gresik yang berlokasi di Icon Mall Gresik. Sejarah nama MW berasal dari huruf awalan dari kedua nama anak yang mempunyai toko tersebut. kedua nama anak yang mempunyai toko tersebut.

a) *Briefing*

Pada tahapan *brief*, pembimbing memberikan *brief* untuk membuat sebuah logo. Yang mana logo berupa huruf MW, karena MW merupakan huruf awalan dari kedua anak dari pemilik UMKM tersebut. *Brief* dari logo harus meliputi atau berkesinambungan dengan MINI4WD (Tamiya) yang tidak jauh dari logo Tamiya yang berwarna merah dan biru.

b) *Editing*

Dalam proses *editing*, penulis telah berdiskusi dan finalisasi bersama pembimbing yang setuju dengan sebuah logo yang terinspirasi dari arena balap Tamiya (*circuit*). Tahapan ini melakukan proses pembuatan *Logo*, desain, digitalisasi hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator, dan Adobe photosop untuk pengeditan foto dan penerapan pada *Mockup*.



Gambar 4.7.4. 1 Sketsa dan Proses editing di Adobe Illustrator

c) *Finishing*

Proses finishing pada tahap ini yaitu dipilihnya 3 final desain logo yang dipilih oleh *client* yang dibuat oleh penulis & pembimbing. Yang mana akhirnya client memutuskan memilih desain logo MW tersebut dari buatan pembimbing, dan penulis tetap profesional karena keputusan mutlak dari *client*.



Gambar 4.7.4. 2 Alternatif desain Logo UMKM MW Mini4wd

4.7.5 MIJI-MIJI FOOD

Miji-miji merupakan UMKM dari kota Gresik yang menjual bawang goreng dalam kemasan plastik. Ada dua varian bawang yang dijual, bawang merah goreng, dan bawang putih goreng.

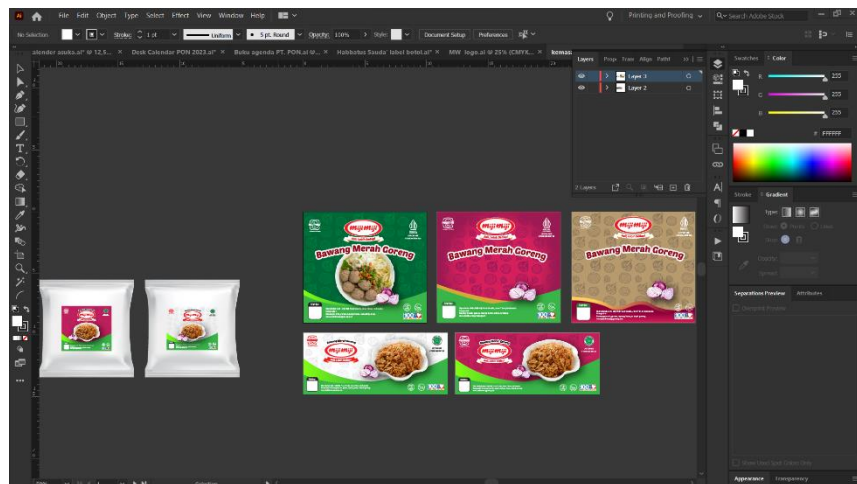
a) *Briefing*

Pada tahapan *brief*, pembimbing memberikan *brief* untuk membuat sebuah kemasan untuk UMKM yang menjual produk bawang goreng. Briefnya merupakan membuat kemasan yang mana desainnya tidak jauh dari desain sebelumnya, dengan tetap menggunakan supergrafis berupa bawang, serta menambahkan sebuah gambar bawang matang, dan bawang masih mentah sebagai tanda bahwa produk tersebut berkomposisi 100% menggunakan

bawang yang *fresh*. Dan juga ditambahi sedikit elemen-elemen grafis didalamnya.

b) *Editing*

Tahapan ini melakukan proses utama yaitu pembuatan desain alternatif sebanyak-banyaknya kemasan Miji-miji. Sebelum pembuatan alternatif desain penulis telah meriset serta *brainstorming* yang cukup matang agar desain yang dibuat berhasil yang bagus. Semua alternatif desain *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator.



Gambar 4.7.5. 1 Proses editing di Adobe Illustrator

c) *Finishing*

Pada tahap ini merupakan proses final desain dan penerapan ke *mockup* untuk dikirimkan kepada client. Kemudian *client* telah merespon dan menanggapi desain dari penulis. Desain tersebut terpilih, tetapi untuk pewarnaan masih dipikir lagi oleh *client*, *client* sudah sangat puas dengan desain yang dipilih.



Gambar 4.7.5. 2 Alternatif desain kemasan UMKM Miji-miji Food

4.7.6 PT. KONSULTA SEMEN GRESIK

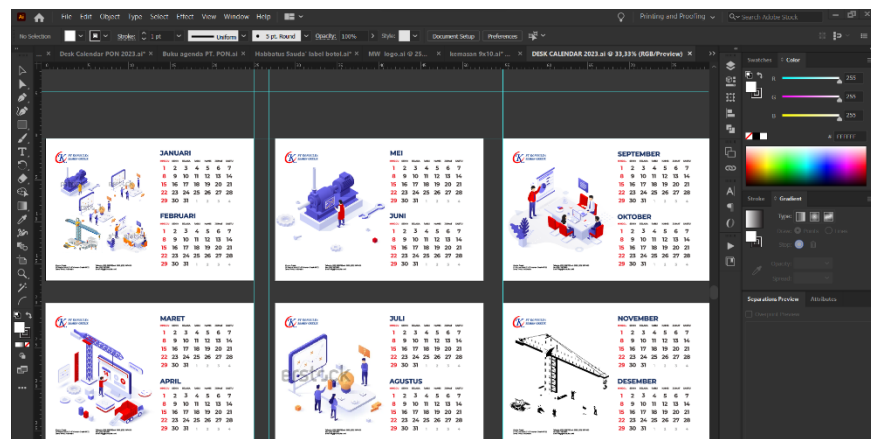
PT. Konsulta Semen Gresik adalah Menjadi perusahaan jasa konsultasi terkemuka dalam bidang jasa rancang bangun, perekayasa industri dan konstruksi serta sistim manajemen untuk ikut berperan serta dalam Pembangunan Nasional.

a) *Briefing*

Pada tahapan *brief*, pembimbing memberikan *brief* untuk membuat sebuah layout kalender meja 2023. Dengan brief melayout 1 lembar kalender berisi 2 bulan, dengan menambahkan aset desain yang sesuai dengan macam-macam bidang pekerjaan dari perusahaan tersebut. Dengan tema minialis berwarna putih serta menggunakan font yang jelas.

b) *Editing*

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator, dan melakukan tes awal yang digunakan untuk acuan.



Gambar 4.7.6. 1 Proses editing di Adobe Illustrator

c) *Finishing*

Proses *finishing* kini telah dijadikan untuk alternatif desain kalender yang akan dikirimkan kepada *client*. *Client* telah merespon dengan baik, dan memilih desain kalender tersebut untuk dijadikan kalender meja tahun 2023 mendatang.



Gambar 4.7.6. 2 Desain kalender meja PT. KONSULTA SEMEN GRESIK

4.8 Kegiatan Kerja Praktik

Magang atau kerja praktik merupakan suatu kegiatan studi lapangan dalam bidang tertentu, yang mencakup aktifitas antara lain:

1. Pengenalan Perusahaan dan Budayanya
2. Menyelesaikan Projek yang diberikan
3. Observasi dan produksi, pengumpulan data, serta tinjauan pustaka dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan.
4. Penulisan laporan.

4.9 Jadwal Kerja Praktik

Kegiatan	Minggu			
	1	2	3	4
Pengenalan Perusahaan				
Pengenalan proses dan alur kerja				
Pengenalan kerja				
Pengumpulan data				

Tabel 4.9 1 Tabel Jadwal Selama Kerja Praktik

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dalam satu bulan Kerja Praktik adalah mahasiswa memiliki kesempatan untuk langsung terjun ke dunia kerja yang relevan dengan bidangnya, dengan program kerja praktik, mahasiswa dapat memanfaatkan ilmu dan keterampilannya. Program hands-on juga menawarkan banyak manfaat bagi mahasiswa, seperti mempererat hubungan, kesempatan untuk berbagi dan berefleksi dengan praktisi desain profesional, bernegosiasi dengan klien, dan mendapatkan wawasan pengetahuan baru yang mungkin belum pernah diajarkan sebelumnya di perkuliahan. Semoga setelah selesai Kerja Praktik bisa mengaplikasikannya ke dunia kerja yang sebenarnya, mengerjakannya secara profesional seperti yang diajarkan di proses Kerja Praktik.

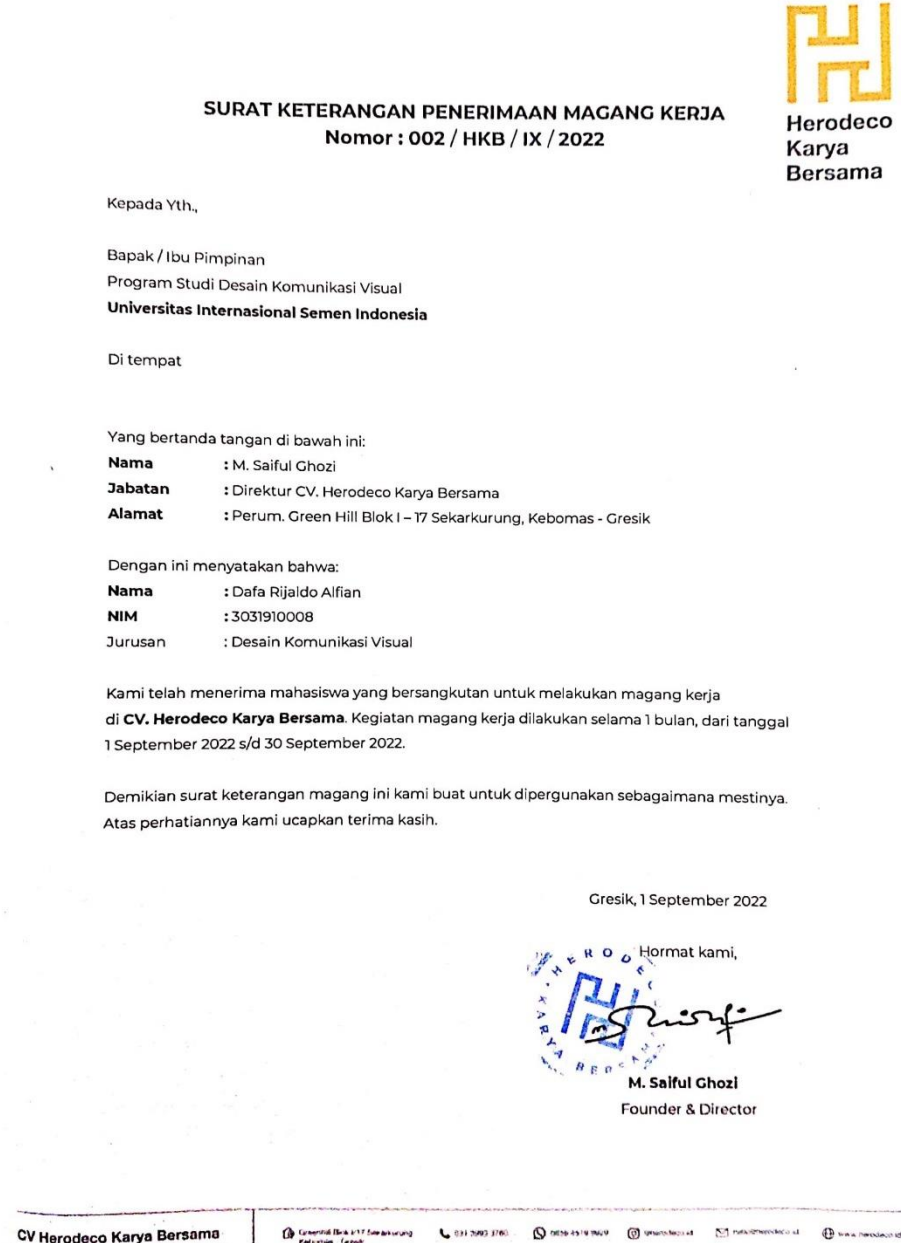
5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan kerja praktik yang telah dilakukan, diharapkan mahasiswa secara professional dengan ide ide baru dan kreatif mampu bersaing dengan desainer-desainer lain dalam industry ekonomi kreatif dimasa depan. Penulisan laporan ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kesalahan, oleh karena itu adanya saran yang membangun sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- <http://www.dekavve.com/2021/01/unsur-unsur-desain-komunikasivisual.html>
<https://www.scribd.com/doc/217804876/warna-sebagai-unsur-visual>
https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1666/4/BAB_II.pdf
<https://saintif.com/tipografi/>
http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/RS1_2017_1_110_Bab2.pdf

5.3 Lampiran :



Gambar 5.3. 1 Surat Tanda terima Kerja Praktik di CV. HERODECO



Gambar 5.3. 2 Surat Tanda selesai Kerja Praktik di CV. HERODECO



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.

Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122

Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : DAFA RIJALDO ALFIAN
 NIM : 3031910008
 Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual dalam dunia kerja di CV. HERODECO

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
	1 Sept	Membuat design Label Habbatus Sauda'	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	2 Sept	Design label Habbatus sauda'	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	3 Sept	Libur	—	—
	4 Sept	Libur	—	—
	5. Sept	Membuat sketsa Logo MW mini quid	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	6. Sept	Membuat sketsa Logo MW mini quid	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	7. Sept	Digitalisasi Logo MW Mini q wd	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	8. Sept	Draft Layout kalender PT. ASUKA	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	9. Sept	Draft Layout kalender PT. ASUKA	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	10. Sept	Libur	—	—
	11. Sept	Libur	—	—
	12. Sept	Draft Layout kalender PT. PON	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	13. Sept	Draft Layout kalender PT. PON	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	14. Sept	Draft Layout kalender PT. ASUKA	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	15. Sept	Membuat buku agenda PT. PON	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	16. Sept	Membuat buku agenda PT. PON	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	17. Sept	Libur	—	—
	18. Sept	Libur	—	—
	19. Sept	Draft Layout kalender PT. Konsulta	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>
	20. Sept	Draft Layout kalender PT. KONSULTA	<i>Alfa</i>	<i>Alfa</i>

Catatan :

Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Mingguan) selama magang dan ditandatangani oleh Pelaksana magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

Gambar 5.3. 3 Absensi Kerja Praktiki



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : DAIFA RIJALDO ALFIAN
 NIM : 3031910008
 Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual dalam dunia kerja di Herodeco

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
	21. Sept	Membuat Design label PT. Miji - Miji	<i>Alfa.</i>	<i>Alfa.</i>
	22. Sept	Design label PT. Miji - Miji	<i>Alfa.</i>	<i>Alfa.</i>
	23. sept	Design label PT. Miji - Miji	<i>Alfa.</i>	<i>Alfa.</i>
	24. Sept	Libur	—	—
	25. Sept	Libur	—	—
	26 Sept	Draft layout kalender PT. KONSULTA	<i>Alfa.</i>	<i>Alfa.</i>
	27. sept	Design label PT. Miji - Miji	<i>Alfa.</i>	<i>Alfa.</i>
	28. Sept	Kalender meja PT. ASUKA	<i>Alfa.</i>	<i>Alfa.</i>
	29. sept	Kalender meja PT. ASUKA	<i>Alfa.</i>	<i>Alfa.</i>
	30. sept	Kalender meja PT. ASUKA	<i>Alfa.</i>	<i>Alfa.</i>
	1. Okto			

Catatan :
 Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Mingguan) selama magang dan ditandatangani oleh Pelaksana magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

Gambar 5.3. 4 Absensi Kerja Praktik 2



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

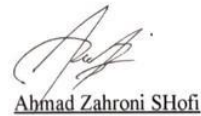
LEMBAR EVALUASI MAGANG

Pembimbing
 Lapangan

Nama : Dafa Rijaldo Alfian
 NIM : 3031910008
 Judul Magang : "Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja"

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N x B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10%	90	9
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian masalah dengan teori)	25 %	95	23,75
Penguasaan Materi Magang ((Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan Kerjasama)	50%	92	46
Kerajinan dan sikap	15%	90	13,5
JUMLAH	100%	JUMLAH	92,25

Gresik, 2 September 2022
 Pembimbing Lapangan



Ahmad Zahroni SHofi

Gambar 5.3. 5 Lembar Evaluasi Pembimbing Lapangan

5.4 Dokumetasi :





Gambar 5.3. 6 Dokumentasi di CV. HERODECO Karya Bersama



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI MAGANG

Dosen Pembimbing

Nama : Dafa Rijaldo Alfian
 NIM : 3031910008
 Judul Magang : "Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja"

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N x B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10%	72.6	7.26
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian masalah dengan teori)	25 %	79	19.75
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan Kerjasama)	50%	82.5	41.5
Kerajinan dan sikap	15%	77	11.5
JUMLAH	100%	JUMLAH	80

Gresik, 2 September 2022
 Dosen Pembimbing



Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn
 NIP. 9017247

Gambar 5.3. 7 Lembar evaluasi Kerj Praktik Dosen Pembimbing