LAPORAN KERJA PRAKTIK

PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA *TEAM MULTIMEDIA* DI SD MUHAMMADIYAH MANYAR

Disusun Oleh :

Dwi Andy Putra **(3031810011)**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

GRESIIK

2022

PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA *TEAM MULTIMEDIA* DI SD MUHAMMADIYAH MANYAR

Disusun Oleh :

Dwi Andy Putra **(3031810011)**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

GRESIK

2022

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK
DI SD MUHAMMADIYAH MANYAR

TEAM MULTIMEDIA
(Periode : 14 September - 14 October 2022)

Dwi Andy Putra (3031810011)

Mengetahui,
Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual

Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds

NIP : 8816234

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktik

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

NIP : 9521357

Gresik, 14 September 2022

SD MUHAMMADIYAH MANYAR

Mengetahui,
Departemen Kurikulum SDMM

(Athiq Amiliyah, S.Pd.)

Menyetujui,
Pembimbing Lapangan

(Achmad Nazarudin, M.Pd.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas izin rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan baik. Laporan kerja praktik yang berjudul "PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA *TEAM MULTIMEDIA* DI SD MUHAMMADIYAH MANYAR" ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu akademik dalam menyelesaikan pendidikan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasional Semen Indonesia. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
2. Bapak Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual.
3. Athiq Amiliyah, S.Pd. selaku Departemen Kurikulum di SD Muhammadiyah Manyar
4. Achmad Nazarudin, M.Pd**.** selaku pembimbing lapangan di SD Muhammadiyah Manyar

Laporan kerja praktik ini telah disusun dengan sebaik-baiknya oleh penulis. Namun, penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulis ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis. Demikian laporan ini dibuat dan penulis berharap laporan ini dapat memberi manfaat dan acuan di masa mendatang.

Gresik, 17 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN iii
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Tujuan dan Manfaat 3
1.2.1 Tujuan 3
1.2.2 Manfaat 3
1.3 Metodologi Pengumpulan Data 4
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang 5
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik 5
BAB II PROFIL SD MUHAMMADIYAH MANYAR 6
2.1 Profil SD Muhammadiyah Manyar 6
2.2 Visi dan Misi SD Muhammadiyah Manyar 7
2.2.1 Visi 7
2.2.2 Misi 7
2.3 Lokasi SD Muhammadiyah Manyar 7
2.4 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Manyar 8
2.5 Produk 8
2.5.1 Buku Karya Siswa 8
2.5.2 Game Buatan Anak – Anak Melalui Aplikasi Scratch Junior 9
BAB III TINJAUAN PUSAKA 11
3.1 Desain Grafis 11
3.1.1 Prinsip-Prinsip Desain 11
3.1.2 Elemen-Elemen Desain 12
3.1.3 Layout 13
3.2 Sosial Media 13

3.2.1 Jenis Sosial Media 13
3.3 Videografi 14
BAB IV PEMBAHASAN 15
4.1 Struktur Unit kerja 15
4.2 Tugas Unit Kerja 15
4.3 Skema Proses Kerja Praktik 15
4.4 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja 16
4.5 Jadwal Kerja Praktik 16
4.6 Tugas Kerja Praktik 17
4.6.1 Tugas Primer 17
4.6.2 Video Kegiatan Sekolah 22
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 26
5.1 Kesimpulan 26
5.2 Saran 26
DAFTAR PUSTAKA 27
LAMPIRAN 28
Surat Konfirmasi Penerimaan Kerja Praktik 28
Surat Keterangan Selesai Kerja Praktik 29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo SD Muhammadiyah Manyar....6
Gambar 2. 2 Peta Lokasi SD Muhammadiyah Manyar....7
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Manyar....8
Gambar 4. 1 Struktur Unit Kerja....13
Gambar 4. 3 Flowchart Skema Kerja Praktik di SD Muhammadiyah Manyar....13
Gambar 4. 6 Daftar Penugasan dari Kegiatan Kerja Praktik....17
Gambar 4. 6 Hasil Flyer....18
Gambar 4. 6 Hasil Desain Sampul Buku....19
Gambar 4. 6 Pilihan Warna Background....20
Gambar 4. 6 Proses Perubahan dari foto JPG ke PNG....21
Gambar 4. 6 Sosial Media dari SD Muhammadiyah Manyar....22
Gambar 4. 6 Proses Kerja Pembuatan Video Kegiatan di SD Muhammadiyah Manyar...22
Gambar 4. 6 Proses Edit....24
Gambar 4. 6 Hasil Video....24

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jadwal Kerja Praktik 16
Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik 17

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual atau yang sering disebut (DKV) dalam pendek adalah salah satu program studi yang mempelajari bagaimana desainer dapat berkomunikasi dengan pelanggan ataupun masyarakat luas melalui desain visual atau video, dan tidak hanya itu (DKV) juga mempelajari tata cara bagaimana menggabungkan garis, warna, titik, dan berbagai macam bentuk agar memberikan nuansa keharmonisan yang saling selaras dari satu warna ke warna yang lain, garis dan titik maupun bentuk – bentuk itu sendiri.

Ada dua poin yang penting bagi desainer yang diantaranya ialah tidak hanya mengerjakan apa yang diinginkan oleh pelanggan tapi juga kembali ke poin yang terpenting yaitu para desainer dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui karya desain visual atau video tersebut. Demi menggapai di titik tersebut maka diadakanya kerja praktik yang diwajibkan bagi seluruh mahasiswa Desain Komunikasi Visual, yang pada akhirnya diharapkan para mahasiswa mampu mengaplikasikan hal – hal yang telah dipelajari di bangku perkuliahan kedalam dunia kerja.

Kerja praktek juga dapat menambah informasi, pengalaman dan pengetahuan di setiap aspek lapangan kerja, mulai dari dapat mengetahui perbedaan sudut pandang dari mahasiswa, juga perusahaan atau lembaga pendidikan itu sendiri. Adanya interaksi dan kerja sama tim ataupun pelanggan pada saat kerja praktek, juga menopang dan mempersiapkan untuk menyelesaikan masalah di dunia kerja ataupun di lingkup masyarakat luas. Adanya kerja peraktik untuk mahasiswa juga dapat mengetahui secara langsung proses kinerja dan pelayanan yang terjadi di lapangan dan menerapkan segala aspek yang dipelajari saat di bangku perkuliahan itu sendiri.

SD Muhammadiyah Manyar merupakan sekolah islami menengah pertama yang mengunggulkan ketakwaan, kecerdasan dan juga kemandirian.Yang mempunyai tujuan pendidikan dimana dapat membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, percaya pada diri sendiri, disiplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, dan memajukan serta mengembangkan ilmu pengetahuan juga keterampilan, serta beramal menuju terwujudnya masyarakat islam yang sebenar – benarnya. Oleh karena itu untuk lebih menguasai bidang keahlian yang ada di lapangan diadakanya kerja praktik langsung di dunia kerja yang diharapkan penulis mampu memahami keadaan di lapangan dan mendapatkan banyak pengalaman di SD Muhammadiyah Manyar. Penulis juga ingin tahu segala kegiatan nyata atau jasa yang dilakukan oleh SD Muhammadiyah Manyar dalam disiplin ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah yang dirasa sesuai dalam Bidang Komunikasi dan Pemasaran.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Umum

1. Memperoleh pengalaman kerja serta mendapat peluang untuk bisa berlatih menangani permasalahan di masyarakat.
2. Menerapkan segala aspek teori dan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
3. Dapat bekerja sama antara mahasiswa dan lembaga dengan baik di dalam tim maupun individu.
4. Memenuhi persyaratan demi untuk menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana.

Khusus

1. Untuk memenuhi Satuan Kredit Semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di jurusan Desain Komunikasi Visual.

2. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasinal Semen Indonesia.
3. Memiliki pengalaman dalam berinteraksi dengan lembaga dan juga klien.
4. Memunculkan ide baru guna memajukan lembaga itu sendiri.
5. Menciptakan hubungan timbal balik yang saling menguntungkan kepada semua pihak mulai dari lembaga, universitas, hingga mahasiswa.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kerja praktik di SD Muhammadiyah Manyar, adalah sebagai berikut :

1. **Bagi Perguruan Tinggi**

   - Menjalin kerjasama yang saling menguntungkan baik antara lembaga dan universitas.
   - Meningkatkan kualitas lulusan dengan bertambahnya pengalaman dan pelajaran yang diperoleh melalui kerja praktik.
   - Memperkenalkan Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia ke lembaga maupun masyarakat luas.

2. **Bagi Lembaga**

   - Mendapatkan ide – ide kreatif yang berguna untuk membuat lembaga lebih baik dan maju.
   - Membantu menyelesaikan masalah yang ada di dunia kerja dan memberikan solusi terbaik.
   - Menciptakan adanya kerjasama dan hubungan relasi yang baik antara universitas dengan lembaga

3. Bagi Mahasiswa

- Menumbuhkan rasa berani juga percaya diri pada saat menyampaikan ide – ide baru untuk dikontribusikan.
- Mendapatkan pengalaman kerja yang nantinya dapat digunakan pada saat turun ke lapangan kerja setelah menyelesaikan jenjang pendidikan di Universitas Internasional Semen Indonesia.
- Mahasiswa mampu menerapkan ilmu yang dipelajari di bangku perkuliahan di dunia pekerjaan.
- Mengenal lembaga SD Muhammadiyah Manyar sebagai salah satu lembaga pendidikan di Gresik.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan kerja praktik adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan memperhatikan area atau suatu hal yang di observasi. (Suharsimi 2010:199) "observasi merupakan pengamatan yang meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara *(interviewer)* yang mengajukan pertanyaan dan juga terwawancara *(interviewee)* yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moelong 2012:186).

3. Dokumentasi

"Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono 2018:476).

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Lokasi : SD Muhammadiyah Manyar

Alamat :Jl. Amuntai No. 1 Gresik Kota Baru, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61151

Waktu : 14 September – 14 Oktober

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Unit Kerja : *Team Multimedia*

Team multimedia adalah sekelompok orang yang terdiri dari profesional atau ahli dalam bidang yang berhubungan dengan produksi dan penyampaian informasi melalui media seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi. Team ini biasanya terlibat dalam proyek-proyek yang menggunakan teknologi multimedia untuk menyampaikan pesan atau konten kepada audiens yang lebih luas. Mereka dapat terlibat dalam pembuatan website, presentasi multimedia, aplikasi mobile, dan proyek-proyek lain yang menggunakan teknologi multimedia. Team multimedia terdiri dari berbagai profesi seperti desainer grafis, editor video, animator, penulis konten, dan lain-lain. Mereka bekerja sama untuk memproduksi konten multimedia yang menarik, efektif, dan berkualitas tinggi untuk mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan.

BAB II
PROFIL SD MUHAMMADIYAH MANYAR

2.1 Profil SD Muhammadiyah Manyar

Gambar 2. 1 Logo SD Muhammadiyah Manyar

SD Muhammadiyah Manyar merupakan salah satu lembaga pendidikan yaitu sekolah islami menengah pertama yang mengunggulkan ketakwaan, kecerdasan dan juga kemandirian.Yang mempunyai tujuan pendidikan dimana dapat membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, percaya pada diri sendiri, disiplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, dan memajukan serta mengembangkan ilmu pengetahuan juga keterampilan, serta beramal menuju terwujudnya masyarakat islam yang sebenar – benarnya.

2.2 Visi dan Misi SD Muhammadiyah Manyar

2.2.1 Visi

Menjadi Sekolah Islami dan kreatif yang unggul dalam ketakwaan, kecerdasan, dan kemandirian.

2.2.2 Misi

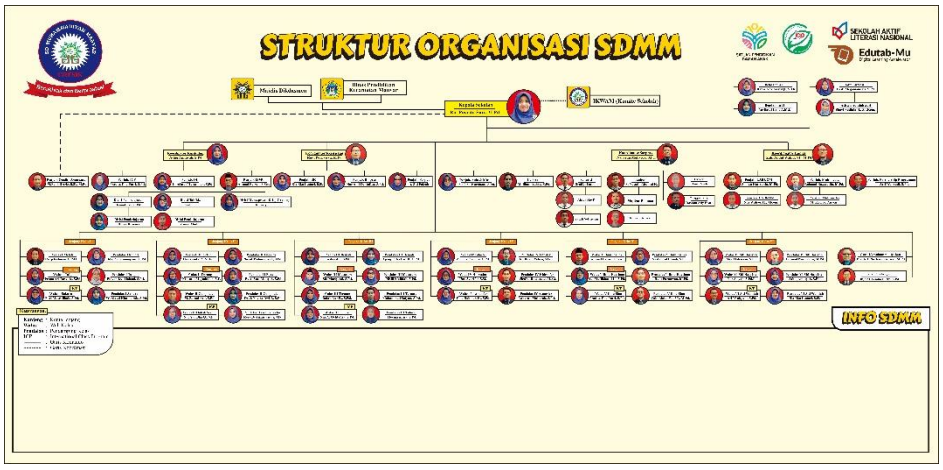
1. Membiasakan peserta didik berpikir terbuka dan ilmiah, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan senantiasa berpikir positif.
2. Meluluskan peserta didik yang bertauhid, berakhlakul karimah, dan berprestasi akademis yang optimal.
3. Mempersiapkan peserta didik agar dapat hidup dalam dunia realitas dan membekalinya dengan latihan kepemimpinan, *life skill*, serta kemampuan bersyukur.

2.3 Lokasi SD Muhammadiyah Manyar

SD Muhammadiyah Manyar bertempatkan di Jl. Amuntai No. 1 Gresik Kota Baru, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61151.

Gambar 2. 2 Peta Lokasi SD Muhammadiyah Manyar

2.4 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Manyar



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi SDMM

2.5 Produk

SD Muhammadiyah Manyar mempunyai dua produk, yang diantaranya sebagai berikut:

- **Buku Karya Siswa**

  Di SD Muhammadiyah Manyar para siswa setiap tahunya membuat produk sebuah buku yaitu Buku Karya Siswa, yang dibuat oleh para masing – masing siswa di setiap tahunya

- **Game Buatan Anak – Anak Melalui Aplikasi Scratch Junior**

  Di SD Muhammadiyah Manyar para siswa diajarkan robotik dan juga software komputer yang berada di lab gedung baru yang menjadi satu dengan lahan parkir dari pengajar di SD Muhammadiyah Manyar, maka dari itu para siswa juga mempunyai produk kedua yaitu Game buatan masing – masing siswa melalui Aplikasi Scratch Junior.

BAB III
TINJAUAN PUSAKA

3.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan suatu bentuk cara untuk berkomunikasi melalui objek visual yang gunanya untuk menyampaikan informasi tertentu kepada masyarakat. Desain grafis adalah memperkerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi (Danto Sihombing dalam blog Marwan Setiawan , 2020)

3.1.1 Prinsip-Prinsip Desain

1. Keseimbangan (*Balance*)

   Salah satu elemen desain yang perlu dipertimbangkan secara matang agar desain yang dihasilkan terlihat seimbang, yang meliputi pemilihan warna, ukuran dari bentuk – bentuk yang ada, serta teksturnya.

2. Tekanan (*Emphasis*)

   Emphasis merupakan salah satu elemen dimana pembuat desain tersebut membuat bagian tertentu demi mendapat fokus yang lebih daripada lainya. Pembuatan satu bentuk, pemilihan warna, dan ukuran yang menonjol dapat memberi kontras pada poin yang ingin difokuskan.

3. Pengulangan *(Repetition)*

   Repetisi atau pengulangan merupakan elemen yang dapat menguatkan tampilan dari keseluruhan di desain yang dibuat. Pengulangan yang terhubung akan satu sama lain pada setiap elemen dapat membuat desain tersebut menjadi konsisten.

4. Gerakan *(Movement)*

   Gerakan dalam desain sangat penting untuk diperhatikan, karena desain grafis yang tersusun beraturan dan tidak acak – acakan akan lebih segan diperhatikan, mulai dari alur informasi yang dituliskan hingga ke bentuk.

5. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan dalam sebuah desain itulah yang memberi desain itu sendiri terlihat utuh selain itu kesatuan juga berdampak dalam memberikan efek keselarasan dalam desain yang membuat desain itu terlihat secara utuh.

3.1.2 Elemen-Elemen Desain

Elemen desain merupakan satu hal yang terpenting dalam desain grafis. Elemen-elemen desain terdiri dari 5 hal yaitu garis, warna, bentuk, tekstur, dan ukuran.

1. Garis

   Garis tercipta dari Titik satu yang dihubungkan ke titik lainya. Dari situ garis terbentuk dan garis juga mempunyai berbeda – beda bentuk yaitu lurus, melengkung dan tajam.

2. Warna

   Warna merupakan hal penting di elemen desain karena warna yang tepat mampu menopang desain itu untuk terlihat seimbang.

3. Bentuk

   Bentuk merupakan gabungan dari suatu garis dan warna, yang akirnya membentuk suatu bentuk yang dapat menyimbolkan sesuatu di desain.

4. Tekstur

   Tekstur adalah salah satu cara untuk menggambarkan kontur atau *surface* di sebuah desain yang dapat menambahkan kesan perbedaan tinggi ataupun kontur pada desain.

5. Ukuran

   Ukuran dapat memberi kontras dalam suatu desain yang dimana biasanya demi mendapatkan emphasis kepada hal yang ingin ditonjolkan.

3.1.3 Layout

Layout adalah dimana tata letak dari suatu bentuk, kata verbal, ataupun objek yang nantinya ditata sedemikian rupa untuk mendapatkan hasil desain yang tidak acak – acakan. Arti dari layout itu sendiri ialah suatu susunan atau rancangan dari sebuah elemen yang didesain untuk bisa ditempaktan dalam suatu bidang.

3.2 Sosial Media

Sosial media merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk bersosialisasi satu sama lain dan juga dilakukan secara online yang memungkinkan manusia saling berinteraksi tanpa batasan ruang dan waktu. Saat ini pun sosial media merupakan peran penting untuk memperluas relasi, memperbanyak pengetahuan dan lain – lain tentu dengan penggunaan yang baik dan benar, sosial media dapat memberi dampak baik bagi pengguna.

Menurut Nasrullah (2015) sendiri media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan para pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara *virtual*.

3.2.1 Jenis Sosial Media

Seiring dengan kebutuhan yang terus menerus meningkat, menjadikan semakin banyaknya sosial media baru yang bermunculan dan bersaing untuk menarik minat dari para pengguna. Berikut adalah layanan dan jenis sosial media yang sangat popular di masyarakat :

1. Layanan Blog

   Layanan dasarnya dipahami sebagai jurnal pribadi. Salah satu media jenis ini mempunyai fungsi untuk mengemukakan suatu opini dari sudut pandan penulis tentang sesuatu hal yang dibahas. Contoh media jenis ini yaitu : WordPress.

2. Layanan Microblogging

   Jenis media ini hampir sama dengan blog, yang membedakanya adalah halaman yang lebih ringkas. Hal ini membuat pengguna memiliki kecepatan baca yang lebih baik, contohnya Twitter.

3. Layanan Media Sharing

   Layanan ini sebenarnya adalah suatu layanan yang saat ini paling sering digunakan karena layanan ini memang memiliki fokus utama untuk membuat penggunanya saling berbagi media seperti foto, video, atau audio. Contohnya Instagram, Pinterest, Tiktok, Youtube dan lain – lain.

4. Layanan Forum

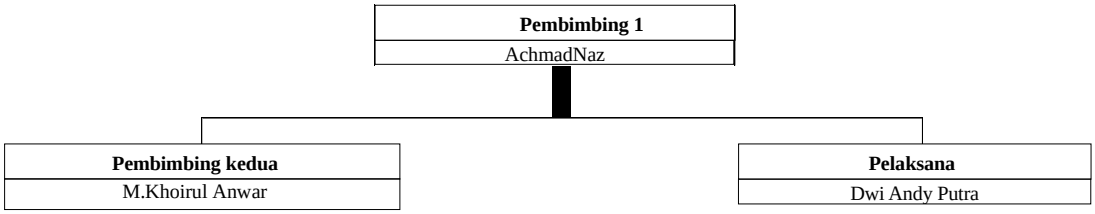
   Media ini dikenal media yang telah lama muncul dan telah lama dikenal. Media ini digunakan pengguna untuk tempat berdiskusi akan suatu topic atau hal yang secara spesifik bersama pengguna lain dalam suatu ruang diskusi secara online dan bersamaan. Contohnya adalah Reddit.

3.3 Videografi

Videografi merupakan media yang digunakan untuk menangkap momen – momen tertentu dan dapat dilihat berkali – kali serta dapat dibagikan kepada banyak orang. Videografi pun membutuhkan ketangkasan yang cukup sulit bagi pemula, mulai dari *angle* yang diambil, pencahayaan dan pengentahuan dasar akan kamera pun berperan penting dalam menghasilkan hasil yang maksimal mulai dari pra-produksi hingga hasil akhir. Videografi yang menarik dapat digunakan untuk kebutuhan lembaga, perusahaan ataupun instansi sekalipun.

BAB IV
PEMBAHASAN

4.1 Struktur Unit kerja



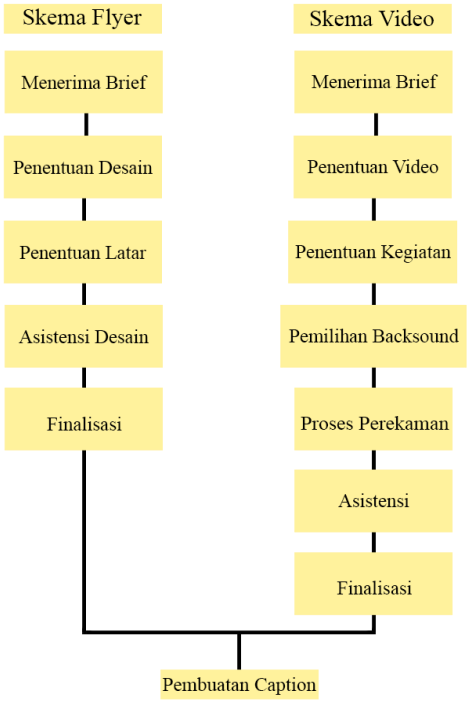
Gambar 4. 1 Struktur Unit Team Multimedia

4.2 Tugas Unit Kerja

Tugas dari unit kerja *Team Multimedia* di SD Muhammadiyah Manyar yaitu mengerjakan segala brief yang telah diberikan kepada *Team Multimedia.*

4.3 Skema Proses Kerja Praktik

Skema kerja yang dilakukan di SD Muhammadiyah Manyar yaitu:



Gambar 4. 3 Flowchart skema kerja praktik di SDMM

- Mendapat brief tugas dari bagian kantor yang merupakan 2 brief tugas yang diantaranya yaitu video atau flyer.
- Menentukan desain seperti apa yang digunakan.
- Menentukan latar, karena di sosial media SD Muhammadiyah Manyar yang contohnya instagram menggunakan tema catur yaitu latar yang bergantian dari putih dan biru.
- Menentukan kegiatan/objek sekolah yang akan diliput.
- Untuk video mencari backsound yang tidak *copyright* ataupun berunsur kata kasar dalam backsound tersebut.
- Finalisasi dan pengajuan kepada pembimbing kedua.
- Dari pembimbing kedua finalisasi ke pembimbing pertama.
- Dari pembimbing pertama finalisasi ke yayasan.
- Terakhir ditentukanya Caption yang menarik untuk post tersebut.

4.4 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Pada Kerja Praktik ini peserta bergabung di dalam *Team Multimedia*, di dalam tim tersebut beranggotakan dua pendamping dan satu pelaksana Kerja Praktik. Di tim ini pelaksana mengerjakan dua brief tugas yaitu meliput dan mengedit video serta pembuata flyer.

4.5 Jadwal Kerja Praktik

Jadwal selama kerja praktik dilaksanakan selama 1 bulan, berikut adalah jadwal Kerja Praktik tersebut :

Hari	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	07.00 WIB	16.00 WIB
Selasa	07.00 WIB	16.00 WIB
Rabu	07.00 WIB	16.00 WIB
Kamis	07.00 WIB	16.00 WIB
Jum'at	07.00 WIB	16.00 WIB
Sabtu	-	-
Minggu	-	-

Tabel 4. 1 Jadwal Kerja Praktik di SD Muhammadiyah Manyar

Kegiatan Kerja Praktik	Minggu Ke-			
	1	2	3	4
Pengenalan kepada lingkungan dan sistem tim				
Briefing tugas – tugas yang akan dikerjakan				
Proses pengerjaan				
Pengumpulan data				

Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik di SD Muhammadiyah Manyar

4.6 Tugas Kerja Praktik

4.6.1 Tugas Primer

Tugas primer yang utama pada saat kerja praktik di SD Muhammadiyah Manyar yaitu pembuatan flyer prestasi lomba dari para siswa hingga guru dan juga video *reels* instagram

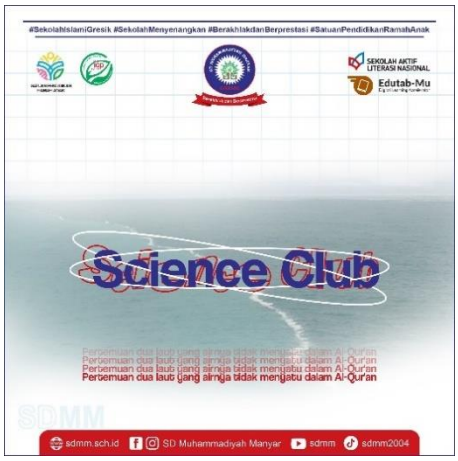
1. **Flyer dan Reels Instagram (@sd_muhammadiyah_manyar_gresik)**

Pada saat pengerjaan, penulis melalui beberapa tahapan yaitu menerima brief tugas apa yang akan dikerjakan, pemilihan latar, pemilihan backsound, asistensi kepada pembimbing dan dari pembimbing diserahkan kepada yayasan apakah desain tersebut atau video tersebut layak di post atau tidak.

Pada tahapan brief penulis diberikan satu brief flyer yang berisikan judul lomba, tangaal, tempat, nama siswa atau guru pemenang, foto dari siswa atau guru pemenang lomba tersebut, dan juga prestasi apa yang didapat. Sedangkan untuk foto penulis mendapat brief singkat secara lisan apa yang harus diliput serta backsound seperti apa yang diminta dan digunakan serta hasil edit video yang tidak terlalu ramai yang dapat membuat penonton atau wali murid menjadi tidak nyaman saaat menonton video kegiatan sekolah tersebut.

No	Tanggal	Kegiatan
	14 Sep	Pengenalan Lingkungan SDMM Pembuatan *video reels* makan siang Pembuatan *video reels* kegiatan olahraga
	15	Pembuatan desain cover buku IPA
	16	**-Berhalangan hadir karena ada mata kuliah-**
	19	Pembuatan flyer Lomba IPA
	20	Pembuatan flyer Lomba Rumah Perkalian
	21	Meliput Kegiatan T-Seas Open Audition
	22	Merubah flyer KMSI 7
	26	**-Berhalangan hadir karena ada mata kuliah-**
	27	Pembuatan Flyer Kompetisi Matematika dan Pendidikan Islam Pembuatan Flyer Math Club
	28	Revisi Flyer Kompetisi Matematika dan Pendidikan Islam
	29	Pembuatan PNG dari foto JPG Finalisasi Pembuatan Flyer Kompetisi Matematika dan Pendidikan Islam
	30	Pembuatan Post Instagram tentang Zakat
	3 Oct	Pembuatan Flyer
	4	Pembuatan PNG dari foto JPG
	5	Pembuatan Flyer English Club
	6	Meliput video Pembagian Rapor Kesehatan
	7	**-Berhalangan hadir karena sakit**
	10	Pembuatan Flyer
	11	Pembuatan PNG dari foto JPG
	12	Pembuatan PNG dari foto JPG
	13	Pembuatan Flyer Merit Award Kompetisi Matematika dan Pendidikan Islam
	14	Pembuatan Flyer lomba Indonesian Science Competition

Gambar 4. 6 Daftar penugasan dari kegiatan Kerja Praktik Di SD Muhammadiyah Manyar



Gambar 4. 6 Beberapa Hasil Flyer

Gambar 4. 6 Hasil dari desain sampul buku

Dari sekian banyaknya flyer yang penulis kerjakan, penulis mempunyai dua opsi background yaitu putih dan biru.

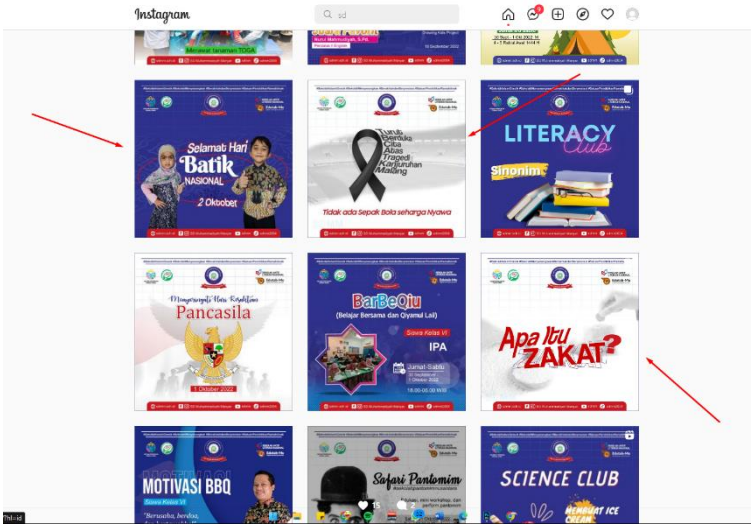
Gambar 4. 6 Piihan Warna Background

Selain itu penulis diberikan foto dalam bentuk JPEG yang penulis sendiri olah menggunakan aplikasi Photoshop untuk menghapus background dari foto tersebut dan menjadikanya foto dalam bentuk PNG

Gambar 4. 6 Perubahan foto dari JPG ke PNG

Setelah jadi dan siap, postingan tersebut kemudian di asistensikan kepada pembimbing satu dan dua lalu ke yayasan dan terakhir di posting

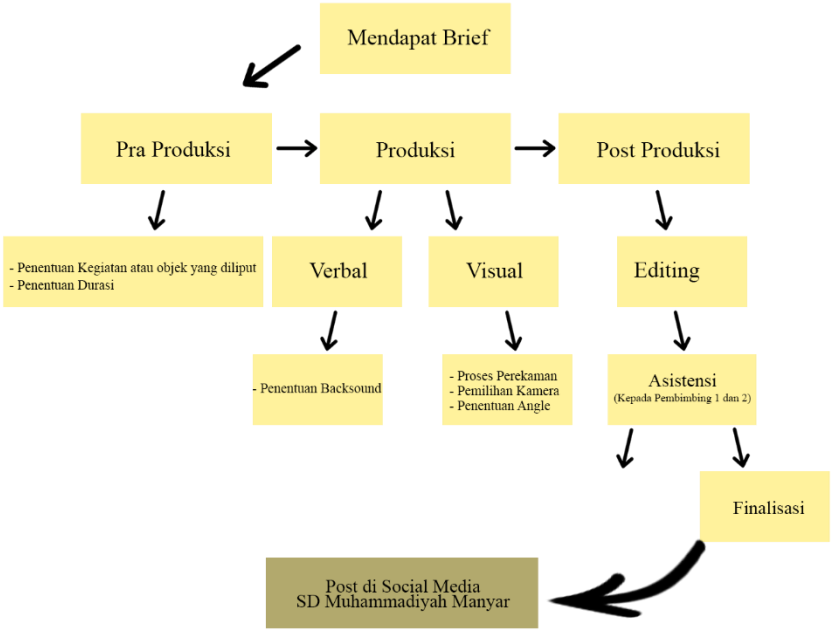
Berikut beberapa contoh flyer yang dibuat penulis yang sudah ada di isntagram SD Muhammadiyah Manyar



Gambar 4. 6 Social Media Instagram SD Muhammadiyah Manyar

2. Video Kegiatan Sekolah

Pembuatan video kegiatan sekolah ini guna untuk memberi info atau pemberitahuan kepada wali murid akan apa saja yang dilakukan oleh para anaknya di sekolah yang meliputi kegiatan ekstra English, Olahraga, dan juga salah satunya pembagian Buku Rapor Kesehatan dari uks.



Gambar 4. 6 Proses kerja pembuatan video kegiatan di SD Muhammadiyah Manyar

- **Pra Produksi**

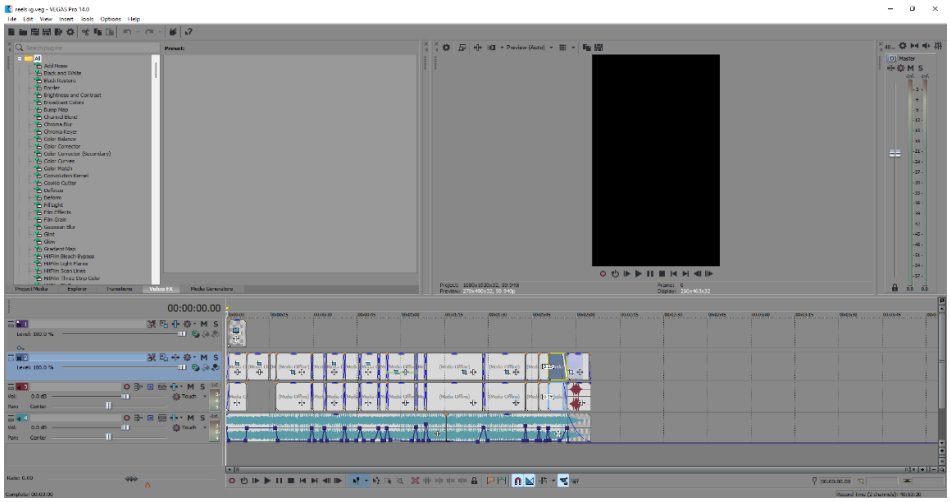
  - Penentuan kegiatan atau objek yang diliput.
  - Penentuan durasi dari video kegiatan yang akan dibuat.

- **Produksi**

  - Penentuan backsound yang digunakan serta pemilihan dengan teliti demi memilih backsound yang tidak mengandung konten eksplisit.
  - Pemilihan kamera dan juga lensa yang akan digunakan dalam meliput kegiatan tersebut.
  - Penentuan angle dari video yang akan digunakan.
  - Proses Perekaman.

- **Post Produksi**

  - Proses editing yang dilakukan di aplikasi Sony Vegas Pro 14.
  - Proses asistensi kepada pembimbing satu dan dua.
  - Proses asistensi lebih lanjut dari pembimbing satu kepada yayasan.
  - Penentuan caption yang akan digunakan.
  - Proses unggah ke media sosial SD Muhammadiyah Manyar.



Gambar 4. 6 Proses edit video kegiatan di SD Muhammadiyah Manyar

Gambar 4. 6 Hasil dari video Pembagian Buku Rapor Kesehatan

Setelah penulis meliput menggunakan kamera, penulis lalu lanjut ke proses pengeditan yang akan berakhir menjadi hasil dari video itu sendiri. Tetap sama melalui asistensi kepada kedua dosen pembimbing, lalu ke yayasan, dan terakhir di upload di Reels Instagram SD Muhammadiyah Manyar.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Program kerja praktik dapat membantu para mahasiswa mempelajari berbagai hal baru dalam dunia kerja yang kelak akan berguna pada saat penulis menyelesaikan Jenjang Pendidikan di Universitas Internasional Semen Indonesia. Mulai dari berbagai bidang daripada Team Multimedia yang berada di lembaga pendidikan serta sudut pandang dari pelanggan hingga pembimbing yang akhirnya melebur menjadi satu demi menghasilkan hasil flyer ataupun video yang terbaik. Harapanya kerja praktik ini mampu memberi dampak pengaruh positif bagi mahasiswa, lembaga dan juga Universitas, serta mengembangkan wawasan mahasiswa lebih luas dan matang dalam bidangnya. Sehingga dari aspek ilmu yang dipelajari pada saat duduk di bangku perkuliahan yang diantaranya ada ilmu desain grafis, copy writing dan juga video grafi penulis mendapatkan bekal ataupun kemampuan baru yaitu public speaking. Serta tetap memegang teguh profesionalitas, kedisiplinan dan tanggung jawab di dunia kerja.

5.2 Saran

Berdasarkan pengamatan dan kegiatan yang telah dilaksanakan dan juga kesimpulan yang dapat diambil, penulis memiliki saran untuk lembaga untuk tetap konsisten dalam penerapan visual yang di suguhkan di sosial media, agar mencapai masyarakat yang lebih luas lagi yang akan berpengaruh buruk untuk lembaga itu sendiri yakni disini SD Muhammadiyah Manyar.

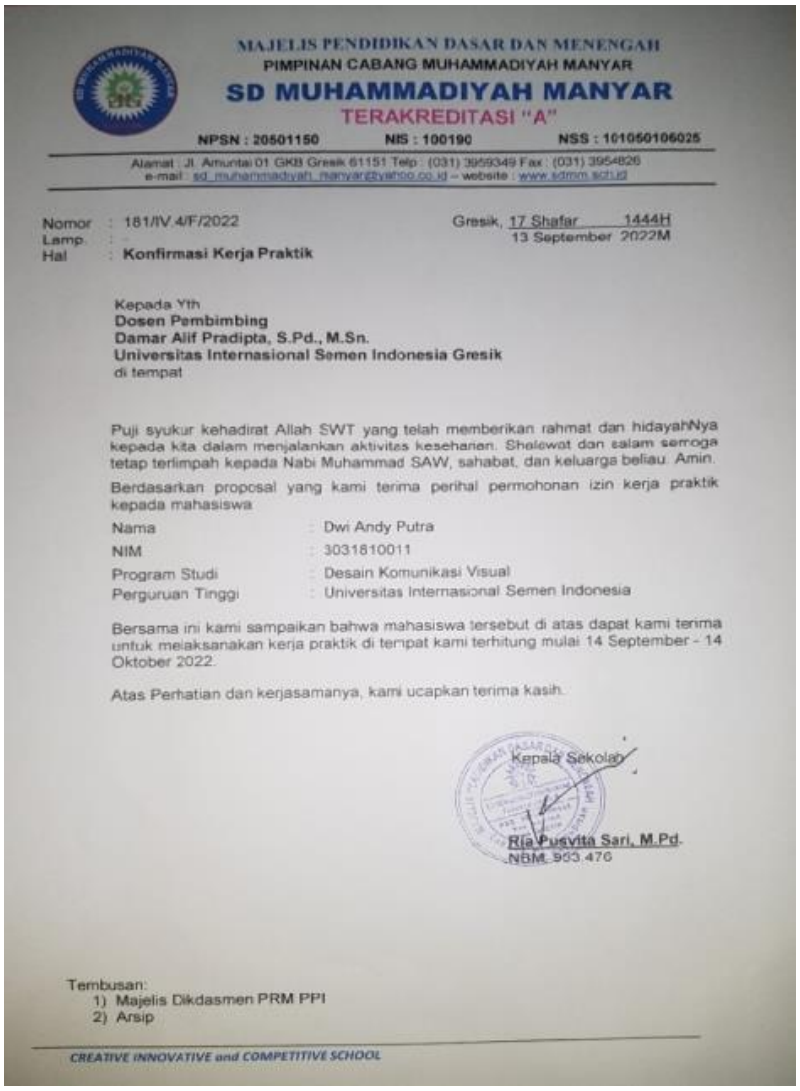
DAFTAR PUSTAKA

SDMM. 2020. “Sejarah Singkat”. https://sdmm.sch.id/profil/selayang-pandang/

SDMM. 2020. “Produk dan Jasa”. Wawancara kepada departemen kurikulum

LAMPIRAN

- **Surat Konfirmasi Penerimaan Kerja Praktik**



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MANYAR
SD MUHAMMADIYAH MANYAR
TERAKREDITASI "A"
NPSN : 20501150 NIS : 100190 NSS : 101050106025
Alamat : Jl. Amuntai 01 GKB Gresik 61151 Telp : (031) 3959349 Fax : (031) 3954826
e-mail : sd_muhammadiyah_manyar@yahoo.co.id – website : www.sdmm.sch.id

Nomor : 181/IV.4/F/2022
Lamp. :
Hal : **Konfirmasi Kerja Praktik**

Gresik, 17 Shafar 1444H
13 September 2022M

Kepada Yth
Dosen Pembimbing
Damar Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn.
Universitas Internasional Semen Indonesia Gresik
di tempat

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya kepada kita dalam menjalankan aktivitas keseharian. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, sahabat, dan keluarga beliau. Amin.

Berdasarkan proposal yang kami terima perihal permohonan izin kerja praktik kepada mahasiswa

Nama	: Dwi Andy Putra
NIM	: 3031810011
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Perguruan Tinggi	: Universitas Internasional Semen Indonesia

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas dapat kami terima untuk melaksanakan kerja praktik di tempat kami terhitung mulai 14 September - 14 Oktober 2022.

Atas Perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

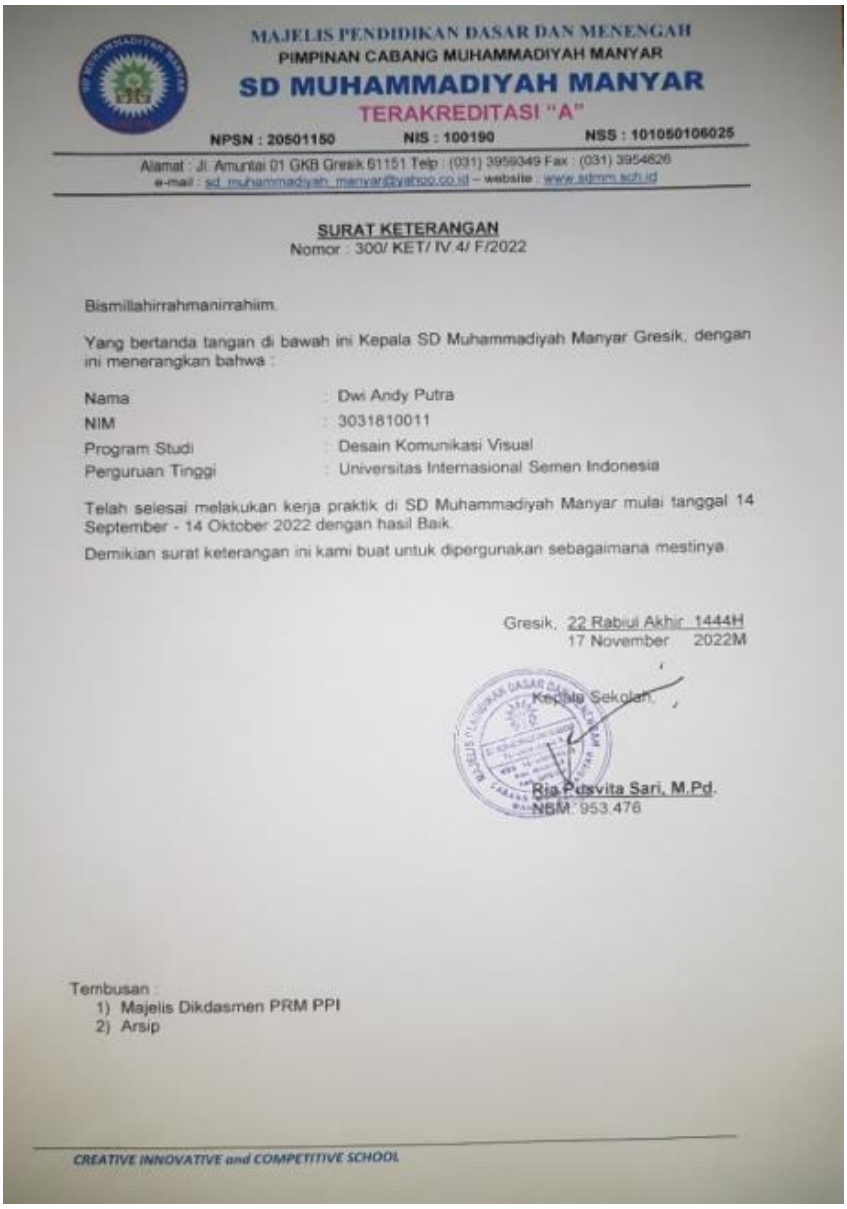
Kepala Sekolah

Ria Pusvita Sari, M.Pd.
NBM 993.476

Tembusan:
1) Majelis Dikdasmen PRM PPI
2) Arsip

CREATIVE INNOVATIVE and COMPETITIVE SCHOOL

- **Surat Keterangan Selesai Kerja Praktik**



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MANYAR
SD MUHAMMADIYAH MANYAR
TERAKREDITASI "A"
NPSN : 20501150 NIS : 100190 NSS : 101050106025
Alamat : Jl. Amuntai 01 GKB Gresik 61151 Telp : (031) 3959349 Fax : (031) 3954826
e-mail : sd_muhammadiyah_manyar@yahoo.co.id – website : www.sdmm.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 300/ KET/ IV.4/ F/2022

Bismillahirrahmanirrahiim.

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Muhammadiyah Manyar Gresik, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Dwi Andy Putra
NIM	: 3031810011
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Perguruan Tinggi	: Universitas Internasional Semen Indonesia

Telah selesai melakukan kerja praktik di SD Muhammadiyah Manyar mulai tanggal 14 September - 14 Oktober 2022 dengan hasil Baik.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 22 Rabiul Akhir 1444H
17 November 2022M

Kepala Sekolah,

Ria Pusvita Sari, M.Pd.
NBM: 953.476

Tembusan :
1) Majelis Dikdasmen PRM PPI
2) Arsip

CREATIVE INNOVATIVE and COMPETITIVE SCHOOL