

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PENERAPAN BRANDING DAN DESAIN GRAFIS

DI DREATIVE AGENCY



Disusun Oleh :

MICHELLE FLORENCIA SOETIKNO (3031910019)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

GRESIK

2022

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PENERAPAN BRANDING DAN DESAIN GRAFIS
DI DREATIVE AGENCY



Disusun Oleh :

MICHELLE FLORENCIA SOETIKNO (3031910019)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2022

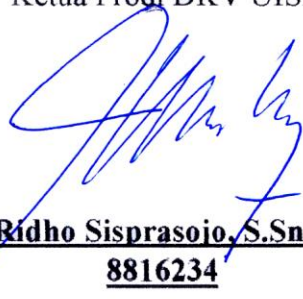
LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK DI DREATIVE AGENCY SURABAYA (Periode : 01 Juli 2022 s.d 30 September 2022)

Disusun oleh:

Michelle Florencia Soetikno (3031910019)

Mengetahui,
Ketua Prodi DKV UISI



Nova Ridho Sisprasojio, S.Sn., M.Ds.
8816234

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Nova Ridho Sisprasojio, S.Sn., M.Ds.
8816234

Gresik, 30 Oktober 2022
Mengetahui,
Chief Executive Dreative Agency



Arnold Rezon

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan judul “Penerapan Branding dan Desain Grafis di Dreative Agency” yang dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Desain Jurusan Komunikasi Visual pada Fakultas Teknologi Informasi dan Kreatif Universitas Internasional Semen Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

- (1) Terima kasih kepada Tuhan YME atas karunia-Nya saya diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik.
- (2) Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds selaku Ketua Departemen Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia serta sebagai dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penyusunan Laporan Kerja Praktik.
- (3) Pihak Dreative Agency Surabaya yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja praktik selama tiga bulan untuk memperoleh pengalaman, menimba ilmu, serta menerapkan keilmuan desain komunikasi visual.
- (4) Keluarga saya yang telah memberikan dukungan secara mental dan material.

Demikian, laporan kerja praktik ini dapat membawa suatu manfaat bagi pengembangan ilmu khususnya dalam ilmu desain komunikasi visual.

Gresik, 30 Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.2.1 Tujuan Kerja Praktik	3
1.2.2 Manfaat Kerja Praktik	3
1.3 Metode Pengumpulan Data	4
1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Kerja Praktik	5
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	5
BAB II PROFIL DREATIVE AGENCY SURABAYA	6
2.1 Sejarah dan Perkembangan Dreative Agency Surabaya	6
2.2 Visi dan Misi Dreative Agency	7
2.2.1 Visi	7
2.2.2 Misi	7
2.3 Lokasi Dreative Agency	7
2.5 Produk	8
2.5.1 Branding Desain	8
2.5.2 Produk dan Desain Kemasan	8
2.5.3 Videografi dan Storytelling	9
2.5.4 Fotografi	9
2.5.5 Manajemen Media Sosial	9
2.5.6 Media Cetak	9
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	10
3.1 Desain Grafis	10
3.1.1 Prinsip-Prinsip Desain	10
3.1.2 Elemen-Elemen Desain	12
3.1.3 Tipografi	13
3.1.4 Layout	13
3.2 Branding	13

3.3	Sosial Media Instagram.....	15
3.3.1	Fungsi Media Sosial.....	16
BAB IV PEMBAHASAN.....		18
4.1	Struktur Organisasi Unit Kerja	18
4.2	Tugas Unit Kerja.....	19
4.3	Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja.....	19
4.4	Tugas Khusus (Pembuatan Desain Grafis di Dreative Agency Surabaya)	20
4.4.1	Tujuan	20
4.5	Alat dan Bahan.....	20
4.6	Prosedur Kerja Praktik	21
4.7	Kegiatan Kerja Praktik.....	22
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		37
5.1	Kesimpulan	37
5.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA.....		39
LAMPIRAN.....		40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran, melakukan praktek secara langsung dilapangan merupakan hal yang dapat membantu mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama dibangku perkuliahan. Salah satu kegiatan kerja lapangan yang dilakukan mahasiswa adalah Kerja Praktik (KP). Kerja Praktik (KP) merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi pemahaman teori atau konsep ilmu pengetahuan yang diaplikasikan dalam pekerjaan sesuai profesi bidang studi yang diambil, serta dapat mempersiapkan mahasiswa dalam kompetensi *skill*, *attitude*, komunikasi, dan lainnya dalam berkontribusi ke ranah yang lebih profesional. Kerja praktik sendiri merupakan kegiatan yang wajib dilakukan oleh para mahasiswa yang tengah menempuh pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas Internasional Semen Indonesia.

UISI (Universitas Internasional Semen Indonesia) merupakan universitas dibawah naungan PT Semen Indonesia yang terletak di Kabupaten Gresik. Salah satu program studi di Universitas Internasional Semen Indonesia yang melakukan kegiatan Kerja Praktik adalah pada prodi Desain Komunikasi Visual. Prodi Desain Komunikasi Visual UISI mewajibkan setiap mahasiswanya untuk melakukan program kerja praktik karena dengan adanya kerja praktik mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar atau praktik secara langsung di masyarakat guna meningkatkan wawasan dan keterampilan mahasiswa. Dengan adanya kerja praktik mahasiswa akan mengetahui secara langsung proses kinerja dan pelayanan yang terjadi dilapangan dan dapat menerapkan ilmu yang telah diterima pada saat perkuliahan. Cabang ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah dipelajari diantaranya adalah Desain Grafis dan Branding.

Branding merupakan kegiatan membangun sebuah brand. Membuat identitas, termasuk logo. Branding adalah sebuah proses mendesain, merencanakan dan mengkomunikasikan nama serta identitas dengan tujuan membangun atau mengelola reputasi. Dengan kata lain Branding menggunakan unsur visual untuk menampilkan perbedaan brand dari kompetitor serta pembentukan identitas visual dari brand tersebut.

Dalam suatu media, desain grafis memiliki peranan sebagai media informasi dan komunikasi. Pesan visual yang disampaikan dapat berupa informasi produk, jasa atau aggasan secara komunikatif dan persuasif (tujuan publikasi, promosi, dan pemasaran) menggunakan media informasi. Desain grafis membuat pesan yang ingin disampaikan lebih efektif dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap audience, sesuai dengan tujuan pemasaran. (Rio, Andriyat, 2020).

Creative Agency merupakan sebuah perusahaan agensi yang bergerak di dunia kreatif multi-disiplin yang berbasis pada komunitas, jaringan yang kuat, penelitian yang mendalam dan proyek kolaboratif. Melalui akun media sosial Instagram @dreative_id adalah salah satu contoh agensi kreatif di Surabaya yang menggunakan Instagram sebagai media komunikasi dengan kliennya.

Dreative Agency Surabaya menjadi salah satu perusahaan agensi yang bergerak dibidang branding serta desain grafis. Proses pembuatan branding serta desain grafis membutuhkan riset dan berbagai proses desain dilakukan untuk dapat memberikan hasil yang maksimal. Melalui kerja praktik di Dreative Agency, penulis merasa tertantang untuk mempelajari banyak hal tentang cara membuat desain kreatif, proses pembuatan desain yang benar terutama dalam bidang desainer visual, serta dapat bekerjasama bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari klien serta perusahaan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Kerja Praktik

Adapun tujuan dilaksanakannya kerja praktik di Dreative Agency yakni:

1. Tujuan Umum

1. Menerapkan teori-teori serta ilmu yang didapat pada masa perkuliahan.
2. Mendapat pengalaman dalam dunia *creative agency* yang berlaku saat ini.
3. Mendapat pengalaman baru pada dunia kerja professional.

2. Tujuan Khusus

1. Sebagai sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan ketrampilan dan potensi dalam dunia kerja secara langsung dalam waktu ke depan.
2. Sebagai jembatan penerapan ilmu perkuliahan mahasiswa khususnya di bidangnya untuk berkontribusi mendukung lini perusahaan tempat kerja praktik melalui proses analisa, observasi hingga praktik.
3. Menambah pengalaman kerja yang masuk dalam ranah Desain Komunikasi Visual, khususnya pengalaman di bidang ilustrasi dan pembuatan konten untuk perusahaan.
4. Ingin mendalami ilmu dalam proses Branding serta Desain grafis.
5. Mengaplikasikan bentuk komunikasi visual pada perusahaan Kerja Praktik.
6. Pembuatan konten-konten maupun desain grafis yang kreatif sebagai media untuk menarik audience dengan segmentasi yang telah ditentukan.

1.2.2 Manfaat Kerja Praktik

Adapun beberapa manfaat dalam kegiatan kerja praktik ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perguruan Tinggi

1. Sebagai bahan evaluasi atas kurikulum yang dilaksanakan selama perkuliahan dengan kebutuhan teori dan praktik.
-

2. Membina kerja sama yang baik antara universitas, perusahaan, dan mahasiswa.
3. Meningkatkan kualitas lulusan melalui pengalaman Kerja Praktik.
4. Memperkenalkan DKV UISI ke masyarakat dan dunia kerja.

2. Bagi Perusahaan

1. Mendapatkan SDM unggulan yang dapat langsung direkrut atau diseleksi.
2. Mendapatkan informasi dan akses langsung untuk mendapatkan SDM siap pakai serta kompeten.
3. Mendapatkan ide baru, kreatif, dan inovatif dari mahasiswa program Kerja Praktik.

3. Bagi Mahasiswa

1. Mendorong semangat dan gairah kerja untuk meningkatkan rasa tanggung jawab kepada diri sendiri serta pada *teamwork*.
2. Mengasah skill *problem solving* melalui Design Thinking agar lebih efektif, kreatif dan solutif.
3. Semangat untuk menambah wawasan, pengalaman, serta keterampilan baru akan dunia kerja *professional*.
4. Motivasi diri untuk meningkatkan *hardskill* dan *softskill* lebih lanjut.
5. Membangun sebuah relasi dan koneksi pada kalangan *professional*.

1.3 Metode Pengumpulan Data

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

1. Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2015) wawancara merupakan pertemuan yang dilkauan dua orang untuk bertukar informasi

maupun ide dengan menggunakan cara tanya jawab. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Dalam kegiatan kerja praktik yang dilakukan, penulis melakukan wawancara kepada pembimbing lapangan sebagai narasumber untuk mengumpulkan data-data mengenai unit kerja dan perusahaan.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018) dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung sebuah penelitian.

1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Kerja Praktik

- **Waktu**

01 Juli – 30 September 2022

- **Lokasi**

Dreative Agency, Jl. Raya Dharma Husada Indah no. 55, Mulyorejo, Surabaya City, East Java.

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Dalam pelaksanaan kerja praktik, penulis ditempatkan sebagai Desainer grafis.

BAB II

PROFIL DREATIVE AGENCY SURABAYA

2.1 Sejarah dan Perkembangan Dreative Agency Surabaya



Dreative Agency berdiri pada awal tahun 2022 pada saat masa pandemi dimana kejadian ini mendorong pemilik bisnis untuk terus berinovasi, maka dari itu pencetus dan pembuat ide dari agensi Dreative yakni Arnold Rezon dan Wenny Chentya yang bergerak di bidang ilmu komunikasi mempunyai persepsi untuk membantu pemilik bisnis lain memajukan bisnisnya melalui bentuk visual serta komunikasi. Awal mula dibentuknya Dreative agency berawal dari sebuah home industri dirumah pribadi. Klien ditahun pertama Dreative terbilang sedikit yakni berjumlah empat klien.

Dreative Agency adalah agensi dengan produksi merk, periklanan, dan media digital yang berbasis di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Kami memiliki visi dan misi untuk membantu bisnis klien dalam bentuk media periklanan, untuk memenuhi target pasarnya.

Kami bertujuan untuk membangun ikatan terpercaya dengan klien kami, dengan menyampaikan tujuan dan keterlibatan visi dan misi klien kami ke pasar sasaran mereka dalam bentuk media digital dan cetak. Kami percaya bahwa hanya dengan mengulangi secara konsisten bahwa merk anda adalah yang

terbesar dan terbaik, serta pengeluaran yang terus meningkatkan untuk pemasaran dan periklanan tradisional tidak lagi cukup saat ini. Itu sebabnya kami menggunakan platform media yang dibutuhkan untuk membuat merk selalu ada dan dikenal oleh pasar.

2.2 Visi dan Misi Dreative Agency

Berikut adalah visi dan misi dari Dreative Agency Surabaya:

2.2.1 Visi

Kami hadir untuk menjadi solusi bagi klien mengembangkan bisnis di dunia digital

2.2.2 Misi

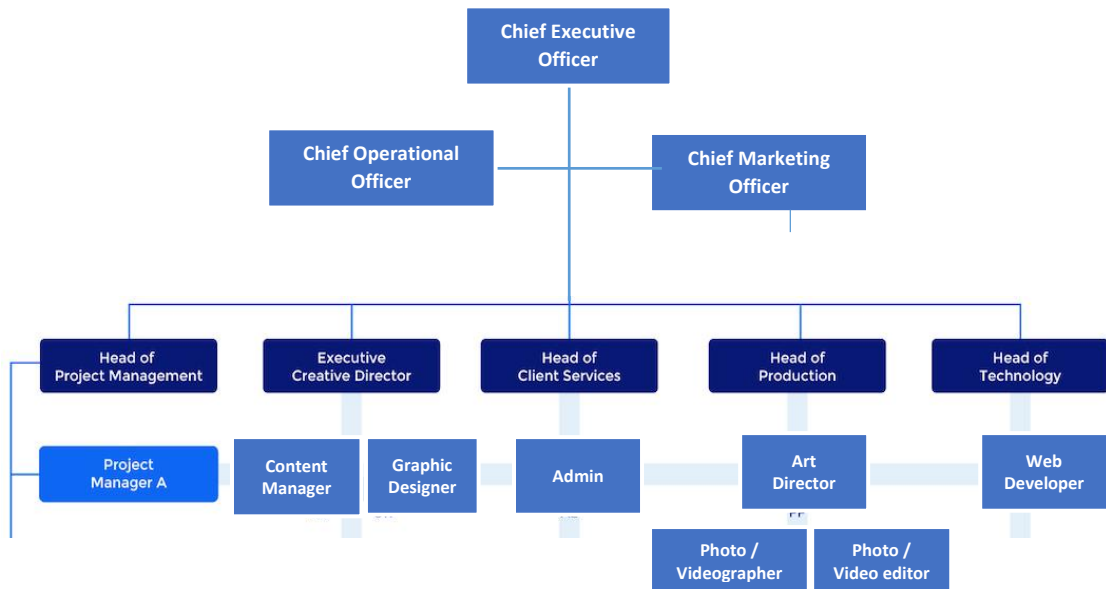
Kami membantu klien untuk menciptakan asset media yang kuat untuk bisnis mereka, menceritakan kisah merek mereka secara unik dan mengesankan, dan menjual produk serta layanan mereka secara efektif ke pasar sasaran mereka.

2.3 Lokasi Dreative Agency

Lokasi dari Dreative agency bertempat di Jl. Raya Dharma Husada Indah no. 55, Mulyorejo, Surabaya City, East Java.

2.4 Struktur Organisasi Dreative Agency

Pengorganisasian merupakan struktur organisasi yang sesuai dengan tujuan organisasi, sumber daya yang dimilikinya, dan lingkungan yang melingkupinya. Struktur organisasi Dreative Agency Surabaya terdiri dari :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dreative Agency

2.5 Produk

Berikut adalah produksi yang dibuat oleh Dreative Agency:

2.5.1 Branding Desain

Branding adalah sebuah kegiatan komunikasi, memperkuat, mempertahankan sebuah brand dalam rangka memberikan perspektif kepada orang lain yang melihatnya. Design development dapat dilakukan jika hanya desain skematik diperiksa dan mendapat persetujuan dari klien. Pada tahap ini, desain skematik menjadi desain akhir keseluruhan dan desain ini menggambarkan detail rancangan desain pada proyek.

2.5.2 Produk dan Desain Kemasan

Produk atau merek yang berhasil adalah produk yang mampu mendorong konsumen untuk memilih produk miliknya diatas produk kompetitor. Pemberian desain kemasan yang menarik merupakan usaha identitas

pada sebuah produk yang mampu memengaruhi konsumen untuk memilih produk tersebut dibandingkan produk pesaing lainnya.

2.5.3 Videografi dan Storytelling

Videografi yang berkualitas, dibutuhkan keahlian dan pengetahuan yang mendalam mengenai proses pra-produksi, teknik pengambilan gambar, hingga proses editing dan ditambahkan storytelling untuk menyampaikan cerita atau informasi. Dalam hal itu dapat menciptakan hasil yang memuaskan klien dan memenuhi kebutuhan perusahaan.

2.5.4 Fotografi

Calon konsumen akan lebih mudah memahami suatu iklan berdasarkan potret produk atau kualitas dalam foto iklan. Oleh karena itu perlu mempertimbangkan untuk serius dalam melakukan photoshoot dengan kualitas fotografi.

2.5.5 Manajemen Media Sosial

Manajemen sosial media merupakan penggunaan berbagai tools, software maupun layanan yang mampu membantu para pebisnis dalam membagikan konten bisnisnya di media sosial. Dengan adanya sosial media, pelanggan dapat lebih mudah mencari dan mengetahui informasi tentang produk atau jasa. Selain sosial media untuk menganalisa dan menarik pelanggan, juga membutuhkan laporan keuangan untuk perkembangan bisnis.

2.5.6 Media Cetak

Media cetak merupakan sarana atau perantara komunikasi yang dicetak pada bahan dasar kertas dan berbagai jenis lainnya untuk menyampaikan pesan atau informasi. Unsur utama dari media cetak adalah teks dan gambar visualisasi. Jenis media cetak yang termasuk di dalam media massa adalah surat kabar atau Koran, majalah, brosur, dan lain sebagainya.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Desain Grafis

Desain merupakan suatu komunikasi yang mempunyai pesan untuk disampaikan, komunikasi sosial dan komunikasi ekonomi. Desainer komunikasi visual mengajarkan berbagai Bahasa visual yang digunakan menerjemahkan pikiran dalam bentuk visual (Andi, 2011). Desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audience. Desain grafis merepresentasikan bentuk visual dari ide yang bergantung pada pembuat atau pencipta, pemelihara, serta pengaturan dalam elemen-elemen visual (Robin Landa, dkk, 2011 dalam Emanuelle, 2021).

3.1.1 Prinsip-Prinsip Desain

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah sebuah stabilitas yang diciptakan melalui tampilan berat pada visual dari titik pusat yang berbagi secara merata pada setiap sisinya. Tampilan berat pada setiap elemen desain secara visual menyesuaikan pada faktor ukuran, bentuk, warna, dan tekstur yang dimiliki oleh masing-masing elemen. Apabila suatu desain diletakkan secara teratur, maka akan tercipta sebuah komposisi yang terlihat seimbang secara keseluruhan. Terdapat dua jenis struktur keseimbangan yaitu keseimbangan simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri memiliki tampilan berat secara visual yang seimbang dan stabil dari semua sisi (atas, bawah, kanan, dan kiri) dengan komposisi yang disusun dengan teratur, sedangkan keseimbangan asimetri-

memiliki tampilan berat yang stabil secara visual walaupun peletakkan pada komposisi tidak tersusun secara teratur (Landa dkk, 2011).

2. Tekanan (*Emphasis*)

Emphasis dapat didapatkan dengan beberapa cara yaitu melalui tata letak, ukuran, kontras, arah, dan struktur diagram. Dalam menciptakan emphasis desainer perlu untuk menampilkan konten yang diletakkan tersusun secara logis serta mengontrol bagaimana cara informasi atau pesan dapat diterima dan tersampaikan (Landa, dkk, 2011).

3. Irama (*Rhythm*)

Dengan proses pengulangan atau repetisi pada berbagai macam elemen desain, maka akan menciptakan pola dan irama. Irama mampu menciptakan pola dan irama. Irama mampu menciptakan sebuah gambar atau desain yang menarik serta mampu menyampaikan informasi atau pesan melalui cara yang tidak terduga (Landa, dkk, 2011).

4. Kesatuan (*Unity*)

Dalam sebuah desain dibutuhkan kesatuan agar tercipta sebuah struktur komposisi dan perpaduan yang teratur antara satu elemen dan elemen desain lainnya. Desainer grafis harus mengetahui cara menyusun dan mengatur elemen-elemen desain kedalam sebuah komposisi yang dapat memperlihatkan kesatuan diantara mereka secara visual (Landa, dkk, 2011).

3.1.2 Elemen-Elemen Desain

1. Titik

Titik merupakan bagian terkecil dalam desain. Dari titik, maka akan terbentuk elemen-elemen desain yang dapat merangkai sebuah bentuk desain secara utuh (Landa dkk, 2011).

2. Garis

Garis adalah bagian dasar dari elemen desain yang memiliki berbagai fungsi dalam bidang desain. Garis dapat membentuk sebuah objek ataupun desain dengan cara menyatukan suatu tarikan dari satu titik ke titik lainnya secara bertahap, sehingga dapat menjadi sebuah objek atau desain yang butuh (Poulin, 2011).

3. Bentuk

Bentuk merupakan bagian dari elemen dasar desain yang terdiri dari garis untuk menciptakan sebuah bentuk dua dimensi sehingga terlihat datar atau rata. Bentuk terbentuk dari titik-titik yang disatukan sehingga menghasilkan sebuah bidang. Dari sebuah bentuk dapat tercipta tata letak, pola, dan berbagai macam komposisi lainnya (Poulin, 2011).

4. Warna

Warna memiliki peran menginformasikan pesan serta kesan yang terkandung dalam sebuah desain. Warna juga mampu mejadi elemen desain yang memiliki daya tarik dalam desain, sehingga para pengamatnya dapat tertarik untuk memahami maksud dari pesan yang ingin disampaikan dalam desain tersebut (Poulin, 2011).

5. Tekstur

Tekstur merupakan tampilan dari permukaan sebuah objek atau desain yang memiliki permukaan yang dapat diraba, sehingga kualitas dari lapisan objek atau desain ini dapat memberikan kesan serta penilaian tersendiri bagi yang merasakan serta melihatnya. (Poulin, 2011).

3.1.3 Tipografi

Tipografi adalah sebuah pembentuk atau pembuatan huruf melalui proses cetak (Rustan, 2010). Tipografi berfungsi sebagai pembantu proses penyusunan dan pengaturan kata-kata ke dalam bentuk tulisan, sehingga konten atau pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik (Squire, 2006). Desainer perlu memahami berbagai macam visual dan elemen desain yang terdiri dari tipografi, serta memahami cara menggunakan dan menyusunnya dengan baik agar pesan yang terkandung di dalamnya dapat dikomunikasikan dengan baik kepada audiens (Rustan, 2010).

3.1.4 Layout

Layout adalah sebuah susunan atau peletakkan berbagai macam elemen-elemen desain dalam suatu bidang yang diterapkan dalam berbagai media. Layout memiliki peran memperjelas informasi serta konsep yang terdapat di dalam suatu bidang dan media (Rusan, 2009).

3.2 Branding

Brand adalah suatu manajemen brand yang bertujuan untuk mengatur semua elemen brand dalam kaitannya dengan sikap dan perilaku konsumen. Dapat juga diartikan sebagai suatu sistem komunikasi yang mengatur semua kontak point dengan suatu produk atau jasa atau organisasi itu sendiri dengan *stakeholder* dan secara langsung men-support bisnis strategi secara keseluruhan (Gelder, 2005).

Menurut Wirani Swasty dalam bukunya yang berjudul Branding memahami dan merancang strategi merek terbitan tahun 2016 di halaman 15 mengatakan bahwa branding adalah suatu program mengkhususkan atau memfokuskan dan memproyeksikan nilai-nilai merek. Program ini meliputi penciptaan keputusan pembeli serta pemberian nilai-nilai pada perusahaan. Jadi branding merupakan keseluruhan proses dalam memilih unsur, nilai hingga janji apa yang dimiliki suatu entitas (produk, jasa, perusahaan.) Branding adalah proses disiplin yang digunakan untuk membangun kesadaran dan memperluas loyalitas pelanggan.

3.2.1 Fungsi dan Tujuan Branding

Branding adalah menanamkan citranya di masyarakat bahkan pada konsumen. Jika suatu perusahaan memiliki produk yang dijualnya, maka diharapkan merek atau brand tersebut akan selalu terlihat oleh masyarakat atau konsumen untuk waktu yang lama. Ada 3 tujuan dalam membangun merek yaitu membentuk persepsi, membangun kepercayaan dan membangun citra merek yaitu (Neumeir, 2003):

1. Pembeda

Jika suatu brand memiliki citra yang kuat, maka dengan mudah membedakan dengan pesaingnya.

2. Promosi dan daya tarik

Produk dengan merek yang kuat akan lebih mudah untuk dipromosikan dan menarik konsumen.

3. Pembangun Citra, Pemberi Keyakinan, Jaminan Kualitas, dan Prestise

Sebuah brand dapat menciptakan citranya sendiri dengan menghadirkannya kepada publik. Kepercayaan, Kualitas, dan Prestise produk akan tertanam dalam merek melalui informasi produk.

4. Pengendali Pasar

Target pasar akan mudah dikuasai oleh merek yang kuat. Merek yang kuat akan menjadi ancaman bagi pesaing di setiap kesempatan.

3.2.2 Jenis-Jenis Branding

Branding menurut Neumeier (2003) dapat dibagi berdasarkan jenisnya sebagai berikut:

a. Product Branding

Branding produk adalah hal yang biasa dilakukan dalam sebuah branding. Setiap orang akan lebih mudah mengingat suatu produk apabila brand tersebut memiliki branding yang kuat.

b. Personal Branding

Personal branding adalah alat untuk menciptakan citra seseorang sesuai dengan apa yang ingin dia tunjukkan dan dilihat di umum.

c. Corporate Branding

Branding suatu perusahaan sangat penting dalam menentukan bagaimana suatu perusahaan ingin dinilai dan dipandang.

d. Geographic Branding

Regional branding adalah membangun citra suatu tempat atau daerah, sehingga orang akan lebih mudah mengingat tempat tersebut.

e. Cultural Branding

Branding Budaya bertujuan untuk membangun reputasi untuk lingkungan dan orang-orang dari tempat atau kebangsaan tertentu.

3.3 Sosial Media Instagram

Media sosial (*Social Media*) adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara online di dunia maya (Internet). Para pengguna (*user*) media sosial berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, dan saling berbagi (*sharing*), dan membangun jaringan (*networking*).

Menurut Van Dijk (2013) (Fuchs dalam Nasrullah, 2015), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi.

Instagram merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagikan foto dan video. Instagram sendiri masih merupakan bagian dari facebook yang memungkinkan teman facebook itu mengikuti kita dalam akun sosial media Instagram. Makin populernya Instagram sebagai aplikasi yang digunakan untuk membagi foto mengakibatkan banyak pengguna yang terjun ke ranas bisnis seperti akun sosial bisnis yang turut mempromosikan produk-produknya lewat Instagram (M Nisrina, 2015).

Instagram adalah bentuk dari salah satu media jejaring sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai media pemasaran langsung, melalui Instagramlah produk atau jasa dapat ditawarkan dengan mengupload foto atau video singkat, sehingga para calon konsumen dapat melihat jenis-jenis barang atau jasa yang ditawarkan.

3.3.1 Fungsi Media Sosial

Saat ini media sosial telah membangun sebuah kekuatan besar dalam membentuk pola perilaku dan berbagai bidang dalam kehidupan masyarakat. Hal inilah yang membuat media sosial memiliki fungsi sangat besar. Adapun fungsi media sosial diantaranya sebagai berikut:

- a. Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan serta mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.
 - b. Media sosial adalah media yang di desain untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan internet dan teknologi web.
 - c. Media sosial berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience ke dalam praktik komunikasi dialogis antara banyak *audience*.
-

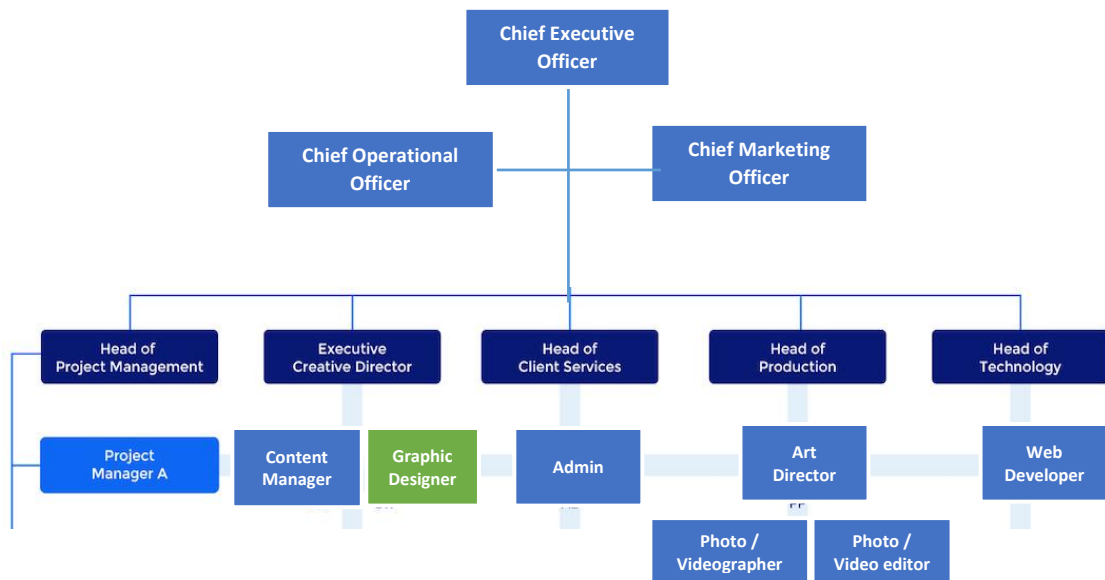
Sedangkan menurut Putoandi (2011) penggunaan media sosial berfungsi sebagai berikut :

- a. Keunggulan membangun personal branding melalui sosial media adalah tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audienslah yang menentukan. Berbagai media sosial menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi, dan bahkan memberikan sebuah popularitas di media sosial.
- b. Media sosial memberikan sebuah kesempatan yang berfungsi untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen. Media sosial menawarkan sebuah konten komunikasi yang lebih individual. Melalui media sosial pula berbagai para pemasar dapat mengetahui kebiasaan dari konsumen mereka dan melakukan suatu interaksi secara personal, serta dapat membangun sebuah ketertarikan yang mendalam.

BAB IV

PEMBAHASAN

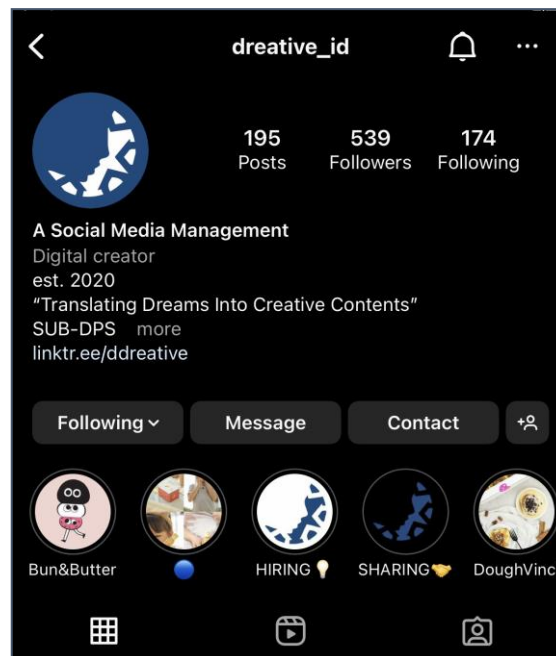
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja



Berikut adalah Struktur Organisasi Unit Kerja Dreative Agency. Disini penulis ditempatkan pada unit Graphic Designer (bertanda hijau) yang berada dibawah naungan Executive Creative Director. Di unit ini, para Graphic designer juga bekerja sama dengan Content manager untuk mengadakan agenda *content planning* bersama klien.

4.2 Tugas Unit Kerja

Tugas penulis sebagai peserta Kerja Praktik di Dreative Agency yaitu sebagai desainer grafis. Proyek yang diambil pada saat Kerja Praktik berfokus pada desain grafis untuk pembuatan konten di sosial media khususnya konten Instagram untuk klien, pembuatan konten untuk akun Instagram Dreative Agency sendiri, serta pembuatan branding untuk klien yang baru menjalin kerja sama.



4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Di Dreative agency, penulis memiliki peran sebagai desainer grafis yakni untuk merancang desain sebagai karya yang mampu memberi solusi visual bagi sosial media khususnya Instagram yang dapat menyampaikan pesan pemasaran jasa atau produk dari brand klien ataupun pada perusahaan itu sendiri, yang nantinya disajikan kepada audiens dengan pendekatan serta cara yang unik dan kreatif.

4.4 Tugas Khusus (Pembuatan Desain Grafis di Dreative Agency Surabaya)

4.4.1 Tujuan

1. Bagi Perusahaan

Tujuan dari pembuatan desain grafis untuk media sosial perusahaan adalah sebagai media informasi dan serta sebagai bentuk *portfolio* terbuka untuk klien dapat mengerti pentingnya *branding*, *digital marketing*, *company profile*, dan lain sebagainya untuk menjadi kesadaran dan daya tarik perusahaan untuk klien yang ingin menjalin kerja sama dengan perusahaan.

2. Bagi Klien

Tujuan dari pembuatan desain grafis untuk media sosial Instagram pada klien berguna untuk menunjang kegiatan perusahaan terutama dalam hal marketing. Melalui desain grafis pada pembuatan konten Instagram diharapkan dapat meningkatkan citra positif perusahaan melalui visual yang dikemas dalam bentuk yang menarik dan unik agar program perusahaan berhasil. Desain grafis juga termasuk dalam branding yang memberikan peran besar dalam meningkatkan penjualan, dengan bentuk branding yang beragam seperti *logo*, *web design*, *poster*, *banner*, *stationery kit*, dsb.

4.5 Alat dan Bahan

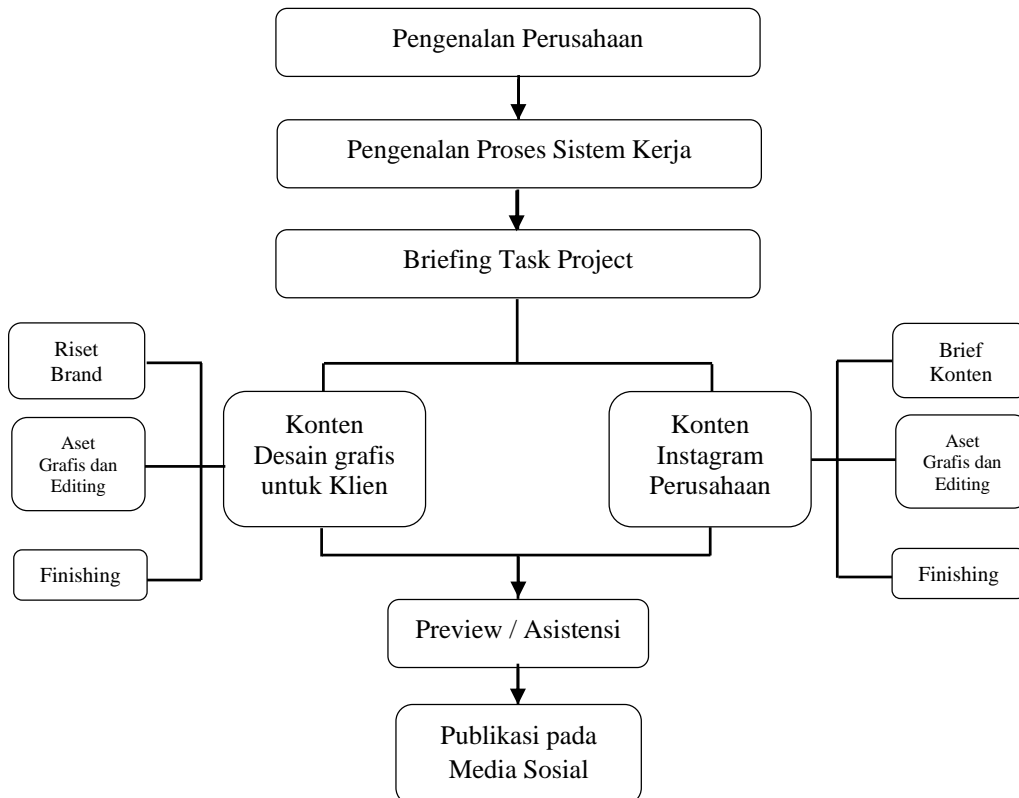
Peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan desain ini adalah perangkat komputer atau laptop dengan koneksi internet dan software editing desain berbasis Adobe Creative Cloud seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere.



Gambar 4.3 Software yang digunakan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan desain yaitu mengenai isi konten yang diperlukan di sosial media klien serta Dreative agency sendiri dan untuk membuat branding desain adalah merujuk pada sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi dan referensi oleh desainer. Umumnya desainer mencari referensi melalui *platform* Pinterest, Behance, Instagram, dan referensi lain sebagai pedoman desain.

4.6 Prosedur Kerja Praktik



4.7 Kegiatan Kerja Praktik

Berikut ini kegiatan dan hasil kerja praktik yang telah dilakukan penulis selama 3 bulan di Dreative Agency Surabaya:

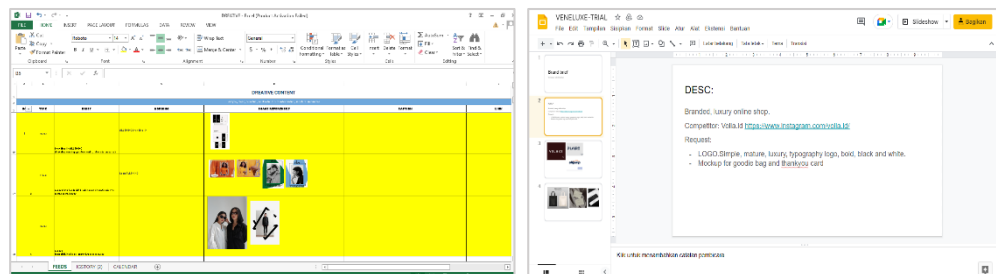
1. Bulan Ke-1

Di hari pertama kerja praktik dilakukan beberapa pengenalan perusahaan serta pembagian alur atau sistem kerja yang harus dilakukan selama melakukan kerja praktik di agency ini. Adanya pengenalan perusahaan dan jobdesk adalah agar mengetahui lebih dalam tentang Dreative agency.



Setelah pengenalan, penulis diminta oleh supervisor untuk membuat desain branding serta konten feeds Instagram sebagai bentuk *trial* untuk melihat gaya desain grafis dari penulis yang nantinya akan menjadi acuan untuk mengerjakan desain grafis untuk klien tertentu sesuai gaya desain penulis.

Sesuai dengan *task brief* yang diberikan, penulis diminta untuk membuat branding brand dari klien yang baru menjalin kerja sama dengan perusahaan, Penulis juga diminta untuk membuat konten feeds Instagram Dreative agency sebagai bentuk *portfolio* perusahaan. Deadline tugas yang diberikan adalah selama 3 hari dan harus sudah dilakukan preview presentasi dihari kedua.



•Branding VENELUXE

Brand Veneluxe merupakan brand baru dari klien terbaru Dreative Agency. Brand ini bergerak pada bidang shopping and retail: *Authentic Multibrand Luxury Store in Indonesia*. Veneluxe merupakan akun lain dari brand yang bernama Brandedrack @brandedrack.id yang juga merupakan *Multibrand Luxury Store*.

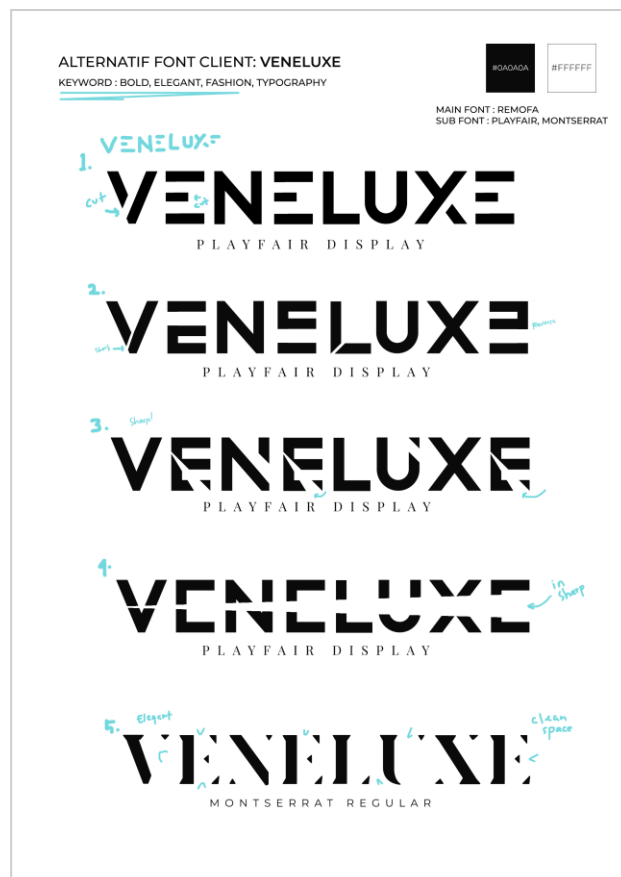
Setelah menganalisa brief yang diberikan supervisor, penulis mengambil beberapa kesimpulan menurut apa yang di inginkan oleh klien:

1. Veneluxe adalah Branded, Luxury online shop.
 2. Klien meminta desain logo yang *simple, mature, luxury, typography logo, bold, black and white*.
 3. Desain branding-kit berupa: Goodie bag, Thank you card, Birthday card, Delivery card, serta Paper wrap packaging size A3.
-

Sebagai pedoman desain, penulis meriset brand-brand yang juga bergerak pada bidang yang sama dengan Veneluxe. Pencarian referensi logo dan asset lainnya juga dilakukan untuk menambah inspirasi.

➤ Sketsa

Berikut adalah sketsa sebagai langkah awal dalam proses pengerjaan yang bertujuan agar mempermudah selama proses pengerjaan, karena dalam tahapan sketsa jika ada perubahan bentuk masih belum terlalu kompleks dan masih fleksibel. Proses sketsa dilakukan secara bentuk digital menggunakan Adobe Photoshop. Berikut adalah sketsa logo yang telah dibuat oleh penulis:

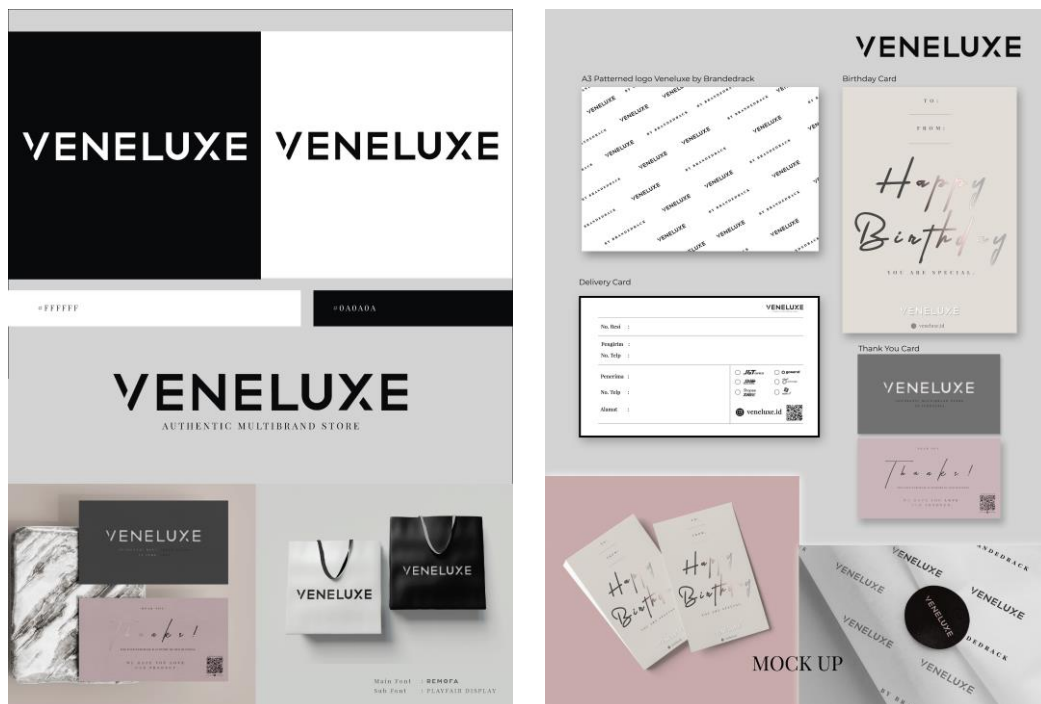


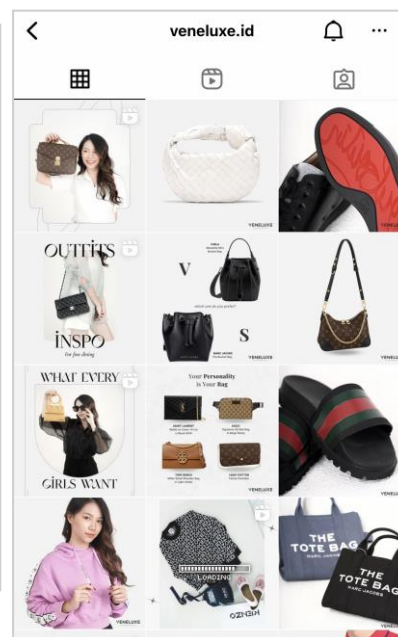
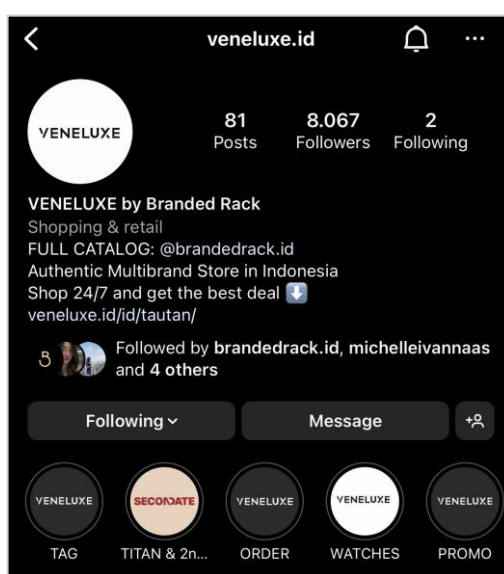
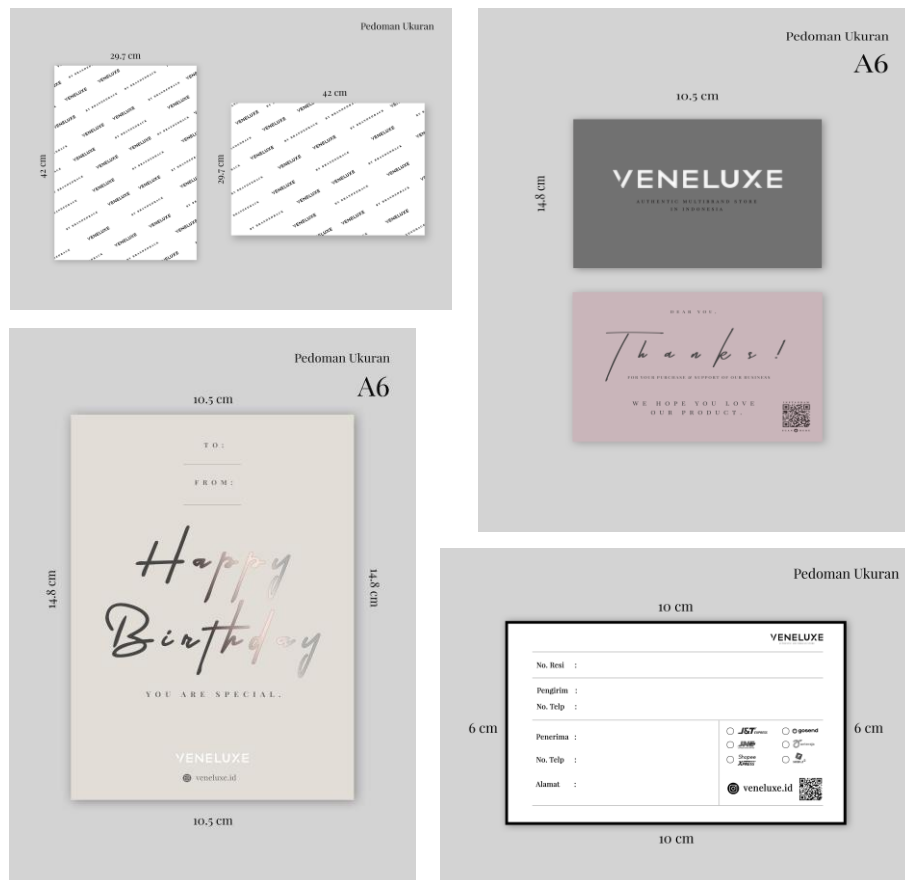
➤ Preview

Pada tahap ini adalah proses asistensi yang harus dipresentasikan ke supervisor lalu kepada klien untuk dapat melanjutkan ke proses berikutnya. Sketsa alternatif logo nomor satu yang dibuat penulis berhasil di acc dengan beberapa catatan revisi dari klien, seperti: Ketebalan font ditipiskan sedikit, Huruf E dibuat normal tanpa garis, Hanya huruf X dan V saja yang ada garis. Setelah logo ter-acc, klien meminta untuk langsung lanjut membuat desain branding-kit.

➤ Finishing

Finishing merupakan tahapan dimana semua desain yang diminta telah selesai dikerjakan dan sudah melalui proses preview, revisi dan acc oleh supervisor dan klien. Berikut adalah hasil-hasil desain yang dibuat oleh penulis:

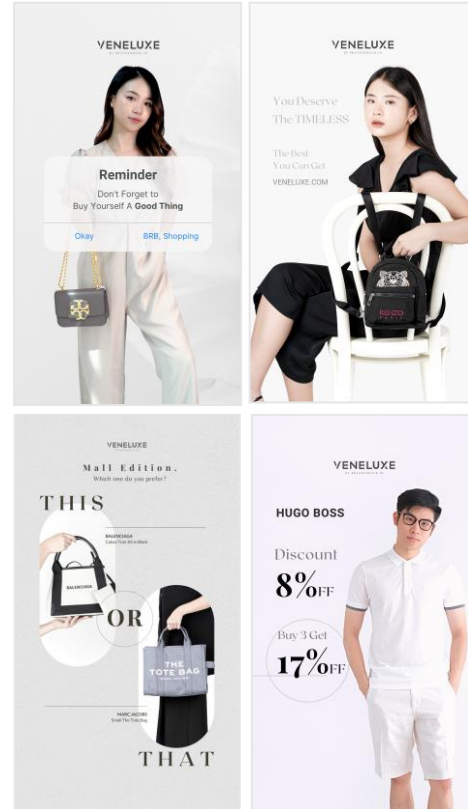




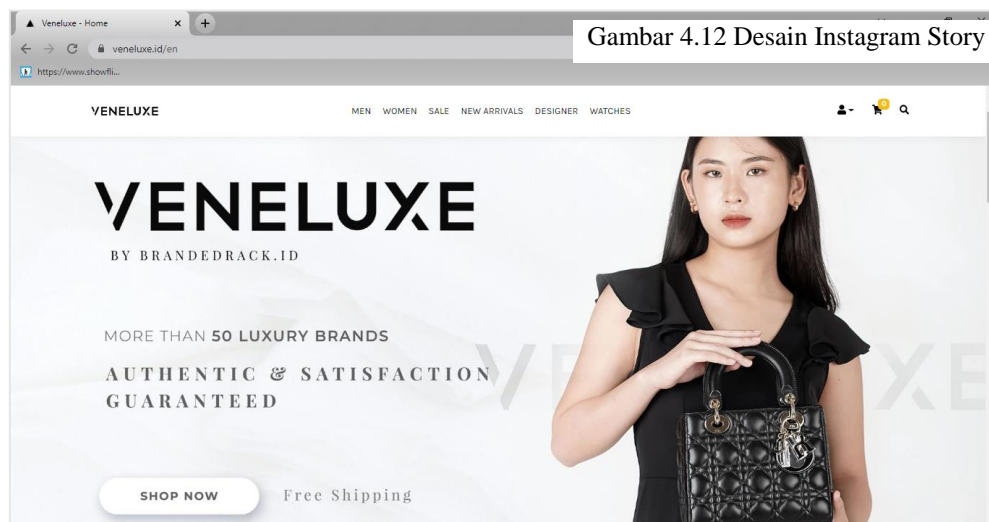
Gambar 4.10 Tampilan Instagram Veneluxe dan pembuatan konten feeds



Gambar 4.11 Hasil Jadi Thank You Card
(Dokumentasi oleh Klien)



Gambar 4.12 Desain Instagram Story

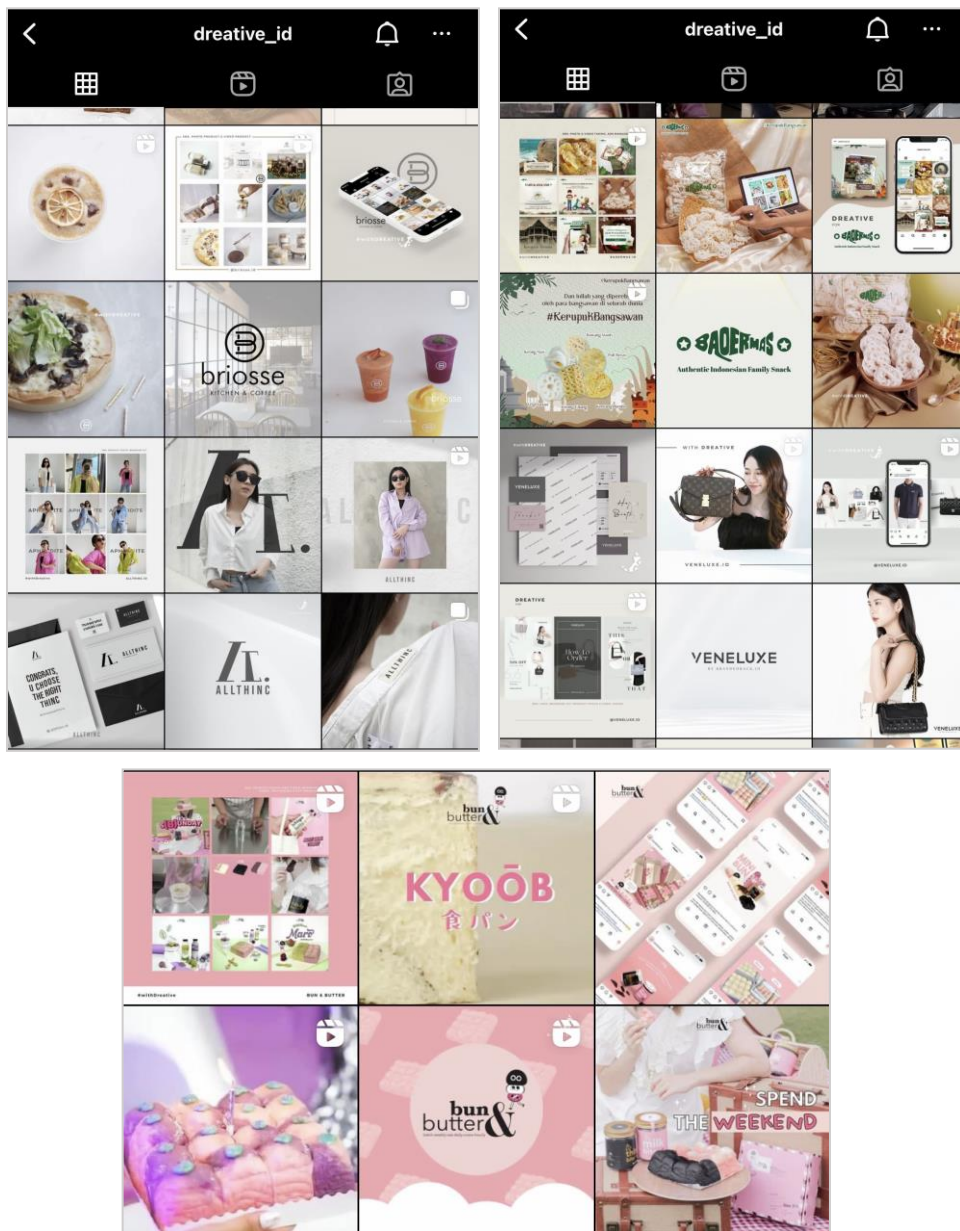


Gambar 4.13 Desain Website Header Veneluxe

- **Feeds Instagram Dreative Agency**

Mendesain konten feeds Instagram Dreative agency sebagai bentuk *portfolio* perusahaan. Kontennya adalah meng-upload ulang hasil desain untuk klien-klien sebelumnya, konten ini dikemas dalam bentuk mock up, dan image photoshoot.

Berikut adalah hasil desain untuk konten feeds Instagram Dreative agency:



Gambar 4.14 Desain Konten Instagram Dreative Agency

2. Bulan Ke-2

Di bulan kedua, penulis mendapat tugas besar dari supervisor. Brief kali ini adalah mendesain Billboard untuk brand Safe Care, dengan detail brief :

- Billboard ukuran:
 - 6x12 untuk area Solo
 - 4x6 untuk area Makassar
 - 5x10 untuk area Bogor
 - 4x6 untuk area Surabaya
 - 5x10 untuk area Pandaan
 - 5x10 untuk area Tulungagung
- Tema Billboard: Produk Gummy, dengan wording produk, logo, di highlight produknya agar masyarakat dapat lebih aware ke produknya.

Safe Care Aromatherapy merupakan brand dengan produk minyak angin yang memberikan efek relaksasi. Safe Care merupakan produk unggulan dari PT Global Success Chain (GSC) di Indonesia.

Tujuan dari dibuatnya desain billboard ini agar salah satu produk Safe Care yakni Permen Gummy (produk terbaru) dapat dikenal lebih oleh masyarakat luas serta sebagai bentuk awareness terhadap branding dari brand Safe Care.

➤ Sketsa

Sebelum memulai sketsa, penulis harus meriset terlebih dahulu tentang visual dari brand Safe Care serta gaya desain. Setelah itu barulah penulis mulai merancang desain billboard menggunakan software Adobe Photoshop.

➤ Preview

Pada tahap preview ini, penulis mengalami revisi berulang kali. Revisi yang diberikan oleh klien adalah revisi *minor* yakni revisi terhadap peletakkan *wording*, peletakkan produk (adjust lighting, contrast), dan merubah warna pada background menjadi warna putih polos.



Gambar 4.15 Alternatif Desain Billboard Safe Care

➤ Finishing

Setelah proses asistensi berhasil di acc oleh klien, maka penulis melanjutkan ke tahap finishing untuk finalisasi desain dan mengecek ulang desain lebih detail.

Berikut adalah hasil desain billboard oleh penulis :



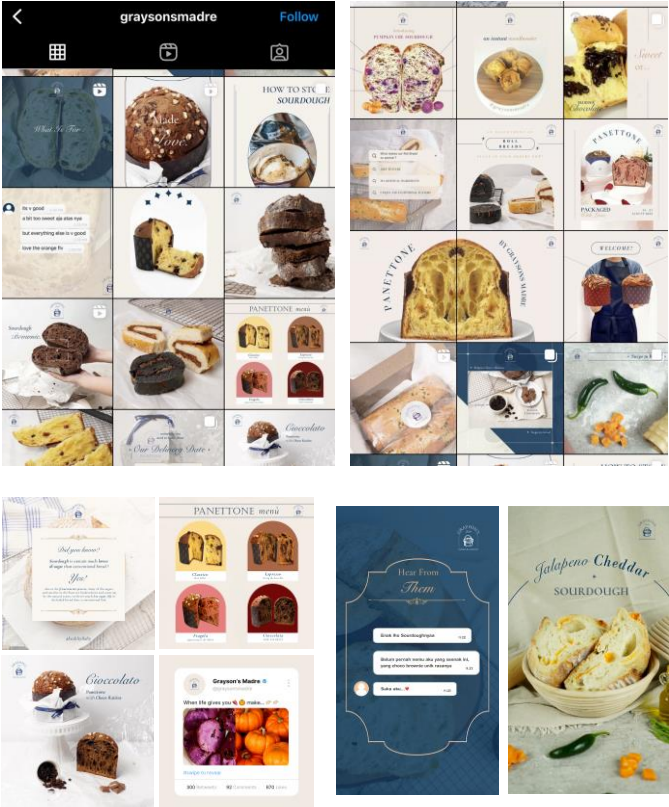
Gambar 4.16 Desain Billboard Safe Care



Gambar 4.17 Pemasangan dan Penempatan Billboard
(Dokumentasi oleh Klien)

3. Bulan Ke-3

Pada bulan ketiga, penulis mempunyai tugas untuk membuat konten feeds Instagram untuk beberapa brand. Selain feeds, penulis juga diminta untuk membuat Instagram story. Berikut adalah beberapa hasil desain berupa tabel agenda konten yang dikerjakan oleh penulis selama di bulan ini :

No.	Lampiran Hasil Desain	Deskripsi
1.		<p>Desain konten Feeds dan Instagram Story untuk Grayson's Madre @graysonsmadre</p>

2.



Desain konten Feeds dan Instagram Story untuk Safe Care @safecare

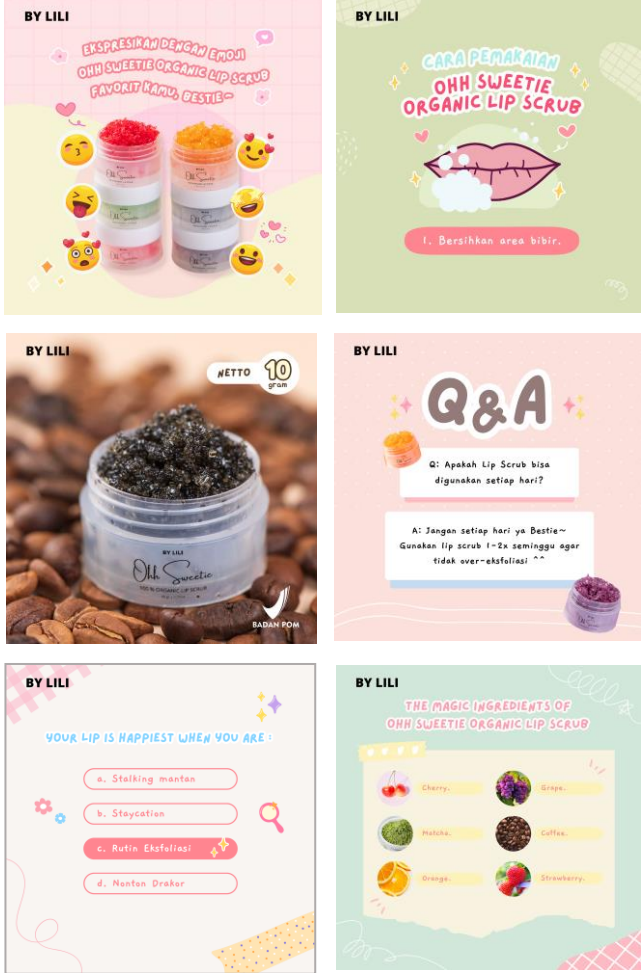
3.



Desain konten Feeds
dan Instagram Story
untuk RICH Indonesia
@rich_indonesia



4.



The image displays six distinct social media content designs for the brand 'BY LILI'. Each design is a square graphic with a light background and various illustrations and text. The designs include:

- Top Left:** A promotional post titled 'EKSPRESIKAN DENGAN EMOJI OHH SWEETIE ORGANIC LIP SCRUB FAVORIT KAMU, BESTIE~'. It features three jars of lip scrub in different colors (red, orange, and pink) surrounded by various emoji icons.
- Top Right:** A post titled 'CARA PEMAKAIAN OHH SWEETIE ORGANIC LIP SCRUB'. It shows a close-up of lips with white scrub being applied. Below the image, it says '1. Bersihkan area bibir.' (1. Cleanse the lip area).
- Middle Left:** A product shot of a jar of lip scrub with a 'NETTO 10 gram' label. The jar is filled with dark, textured scrub and sits on a bed of coffee beans. The 'BADAN POM' logo is visible in the bottom right corner.
- Middle Right:** A Q&A post. The question is 'Q: Apakah Lip Scrub bisa digunakan setiap hari?' (Q: Can Lip Scrub be used every day?). The answer is 'A: Jangan setiap hari ya Bestie~ Gunakan lip scrub 1-2x seminggu agar tidak over-eksfoliasi ^^' (A: Don't use every day, Bestie~ Use lip scrub 1-2 times a week so you don't over-exfoliate ^^).
- Bottom Left:** A post titled 'YOUR LIP IS HAPPIEST WHEN YOU ARE:'. It lists four options in rounded rectangular boxes: 'a. Stalking mantan', 'b. Staycation', 'c. Rutin Eksfoliasi!', and 'd. Nonton Drakor'.
- Bottom Right:** A post titled 'THE MAGIC INGREDIENTS OF OHH SWEETIE ORGANIC LIP SCRUB'. It features a grid of six ingredients with small images: Cherry, Grape, Matcha, Coffee, Orange, and Strawberry.

Desain konten Feeds dan Instagram Story untuk BY LILI @bylili.official

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman penulis melakukan Kerja Praktik di Dreative Agency Surabaya selama tiga bulan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa; sebagai seorang desainer grafis, dituntut dapat memikirkan sebuah konsep yang kreatif, membuat konten yang menarik dengan pendekatan yang unik, dan dapat memberikan hasil konten yang maksimal. Dalam Kerja Praktik ini, penulis banyak belajar dan mendalami ilmu mengenai branding, dimana diajarkan berbagai proses pengerjaan visual yang baik dan benar melalui revisi yang diberikan agar proses mendesain, merencanakan dan mengkomunikasikan nama serta identitas dengan tujuan membangun atau mengelola reputasi, dapat menampilkan visual perbedaan brand dari kompetitor serta pembentukan identitas visual dari brand tersebut.

Desain grafis untuk desain *feed* Instagram juga dilakukan pada Kerja Praktik ini, dengan adanya desain *feed* Instagram akan meningkatkan minat masyarakat lebih senang untuk melihat gambar postingan di Instagram, karena konten desain visualnya yang bisa dimengerti dan menggambarkan suatu penyampaian pesan melalui desain *feed* Instagram yang kreatif dan menarik untuk di sebarkan atau di *upload* di sosial media. Dalam proses membuat desain branding serta desain *feed* Instagram ini dibutuhkan konsentrasi tinggi dan cepat memikirkan konsep yang sesuai dengan request yang sudah diperintahkan.

5.2 Saran

Berdasarkan Kerja Praktik yang telah dilakukan penulis. Melakukan Kerja Praktik yang sesuai dengan bidang keahlian merupakan hal yang menyenangkan, dapat-

menimbulkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa kekeluargaan dan kerjasama tim. Kegiatan kerja praktik juga dapat membangun relasi ke dunia kerja. Dan bagi mahasiswa yang tertarik untuk menjadi desainer grafis terutama di dunia agensi atau *production house (PH)*, diharapkan lebih menambah wawasan dan referensi visual untuk melatih diri selama bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

Armayani, dkk. 2021. “Analisis Peran Media Sosial Instagram dalam Meningkatkan Penjualan Online”. Jurnal Pendidikan Tambusai, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Vol. 5 No.3

Henderi, dkk. 2007. “Pengertian Media Sosial”. Jakarta: Kencana

Kotler & Keller. 2012. “Manajemen Pemasaran edisi ketigabelas jilid 1 dan 2 dialih bahasakan oleh Bob Sabran”. Jakarta: Erlangga

Poulin, Richard. 2011. “The Language of Graphic Design – An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles”. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers

Paramitha, Cindy Rizal Putri. 2011. “Analisis Faktor Pengaruh Promosi Berbasis Media Sosial Terhadap Keputusan Pembelian Pelanggan dalam Bidang Kuliner”. Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro

Puntoadi, Danis. 2011. “Menciptakan Penjualan Melalui Social Media”. Jakarta: PT Elex Komputindo

Rio, Andriyat. 2020. “Peranan Desain Grafis Pada Media”. <https://staff.uniku.ac.id/rioandriyat/peran-desain-grafis-pada-media/>.

Diakses pada 2 November 2022.

Rustan, Suriyanto. 2010. “Huruf Font Tipografi”. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Suriyanto. 2009. “Layout Dasar dan Penerapannya”. Jakarta: Gramedia

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta: Bandung

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta: Bandung

LAMPIRAN

1. Surat Tanda Diterima



+62 851-7123-2410
branding@dreative.id
dreative_id

Kepada Yth
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Internasional Semen Indonesia
Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur, 61122

1 Juli 2022

Hal: PENERIMAAN PROGRAM INTERNSHIP (MAGANG)
Bersama surat ini :

Nama	: Arnold Rezon
Perusahaan	: Dreative
Jenis usaha	: Branding Agency
Jabatan	: Chief Executive Officer

Dengan surat ini menyatakan bahwa :

Nama Mahasiswa/i	: Michelle Florencia Soetikno
Asal Institusi	: Universitas Internasional Semen Indonesia
Jurusan/Peminatan	: S1 Desain Komunikasi Visual
Durasi magang	: 1 Juli 2022 - 30 September 2022
Sistem dan Peraturan	: Mengikuti <i>deadline</i> proyek dan dilakukan secara luring

Merupakan peserta magang yang telah diterima di perusahaan kami sesuai dengan syarat dan batas waktu yang telah disepakati bersama.

Demikian surat ini kami sampaikan, apabila Bapak/Ibu membutuhkan informasi lebih lanjut dapat menghubungi saya (081553006021) atau email branding@dreative.id

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Sincerely,

Arnold Rezon

2. Daftar Hadir Kerja Praktik

DAFTAR HADIR KERJA PRAKTIK						
Nama Instansi/Perusahaan : Dreative Creative Agency						
Alamat : J. Raya Dharmas Hardsa Indah No. 55, Malangjaya, Surabaya.						
Nama Mahasiswa : Michelle Florenzia Soetiko						
NIM : 3031910019						
Bulan : JULI 2022						
No.	Hari/Tanggal	Kehadiran			Jumlah	Paraf Supervisor
		Hadir	Sakit	Isi		
1.	Senin 04/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
2.	Senin 04/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
3.	Selasa 05/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
4.	Rabu 06/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
5.	Kamis 07/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
6.	Jumat 08/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
7.	Senin 11/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
8.	Selasa 12/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
9.	Rabu 13/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
10.	Kamis 14/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓

11.	Jumat 15/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
12.	Senin 18/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
13.	Selasa 19/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
14.	Rabu 20/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
15.	Kamis 21/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
16.	Jumat 22/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
17.	Senin 25/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
18.	Selasa 26/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
19.	Rabu 27/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
20.	Kamis 28/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
21.	Jumat 29/07/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓

Hadir : 19
Sakit : 0
Isi : 2

DAFTAR HADIR KERJA PRAKTIK						
Nama Instansi/Perusahaan : Dreative Creative Agency						
Alamat : J. Raya Dharmas Hardsa Indah No. 55, Malangjaya, Surabaya.						
Nama Mahasiswa : Michelle Florenzia Soetiko						
NIM : 3031910019						
Bulan : AGUSTUS 2022						
No.	Hari/Tanggal	Kehadiran			Jumlah	Paraf Supervisor
		Hadir	Sakit	Isi		
1.	Senin 01/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
2.	Selasa 02/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
3.	Rabu 03/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
4.	Kamis 04/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
5.	Jumat 05/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
6.	Senin 08/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
7.	Selasa 09/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
8.	Rabu 10/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
9.	Kamis 11/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
10.	Jumat 12/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓

11.	Senin 15/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
12.	Selasa 16/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
13.	Rabu 17/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
14.	Kamis 18/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
15.	Jumat 19/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
16.	Senin 22/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
17.	Selasa 23/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
18.	Rabu 24/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
19.	Kamis 25/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
20.	Jumat 26/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
21.	Senin 29/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
22.	Selasa 30/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
23.	Rabu 31/08/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓

Hadir : 20
Sakit : 0
Isi : 2

DAFTAR HADIR KERJA PRAKTIK						
Nama Instansi/Perusahaan : Dreative Creative Agency						
Alamat : J. Raya Dharmas Hardsa Indah No. 55, Malangjaya, Surabaya.						
Nama Mahasiswa : Michelle Florenzia Soetiko						
NIM : 3031910019						
Bulan : SEPTEMBER 2022						
No.	Hari/Tanggal	Kehadiran			Jumlah	Paraf Supervisor
		Hadir	Sakit	Isi		
1.	Rabu 01/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
2.	Kamis 02/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
3.	Jumat 03/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
4.	Senin 06/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
5.	Selasa 07/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
6.	Rabu 08/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
7.	Kamis 09/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
8.	Jumat 10/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
9.	Senin 13/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓

10.	Selasa 14/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
11.	Rabu 15/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
12.	Kamis 16/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
13.	Jumat 17/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
14.	Senin 20/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
15.	Selasa 21/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
16.	Rabu 22/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
17.	Kamis 23/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
18.	Jumat 24/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
19.	Senin 27/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
20.	Selasa 28/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
21.	Rabu 29/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓
22.	Kamis 30/09/2022	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Graphic Designer	✓

Hadir : 21
Sakit : 0
Isi : 0

3. Sertifikat Kerja Praktik



4. Dokumentasi selama Kerja Praktik



5. Lembar Evaluasi Dosen Pembimbing



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 KERJA PRAKTIK

Dosen
Pembimbing

Nama : Michelle Florencia Soetikno
NIM : 3031910019
Judul Magang : Penerapan Branding dan Desain Grafis di Dreative Agency

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	88	8,8
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	93	23,3
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	90	45
Kerajinan dan Sikap	15 %	90	13,5
JUMLAH	100%	JUMLAH	90,6

Gresik, 29 Desember 2022
Dosen Pembimbing

(Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds.)
NIP. 8816234

6. Lembar Evaluasi Pembimbing Lapangan / Mentor



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 KERJA PRAKTIK

Pembimbing
Lapangan

Nama : Michelle Florencia Soetikno
NIM : 3031910019
Judul Magang : Penerapan Branding dan Desain Grafis di Dreative Agency

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	88	8,8
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	95	23,75
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	93	46,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	95	14,25
JUMLAH	100%	JUMLAH	93,3

Surabaya, 18 November 2022
Pembimbing Lapangan


(_____)
Arnold Rezon

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



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 KERJA PRAKTIK

Dosen Pembimbing

Nama : Michelle Florencia Soetikno
NIM : 3031910019
Judul Magang : Penerapan Branding dan Desain Grafis di Dreative Agency

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	88	8,8
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	93	23,3
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	90	45
Kerajinan dan Sikap	15 %	90	13,5
JUMLAH	100%	JUMLAH	90,6

Gresik, 29 Desember 2022
Dosen Pembimbing

(Nova Ridho Sisprasaja, S.Sn., M.Ds.)
NIP. 8816234

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Pembimbing Lapangan

Nama : Michelle Florencia Soetikno
NIM : 3031910019
Judul Magang : Penerapan Branding dan Desain Grafis di Dreative Agency

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	88	8,8
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	95	23,75
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	93	46,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	95	14,25
JUMLAH	100%	JUMLAH	93,3

Surabaya, 18 November 2022
Pembimbing Lapangan

(Arnold Rezon)