

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN PUBLIKASI
RS GRHA HUSADA GRESIK**



Disusun Oleh:

ALVIN NADHIFATUL FIKRIYAH (3031910004)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK**

2023

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN PUBLIKASI
RS GRHA HUSADA GRESIK**



Disusun Oleh:

ALVIN NADHIFATUL FIKRIYAH (3031910004)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK**

2023


LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN MAGANG
DI RS GRHA HUSADA
Bagian Pemasaran dan Humas
(Periode : 07 Februari – 07 April 2023)**


Disusun Oleh:

Alvin Nadhifatul Fikriyah (3031910004)

Mengetahui,
Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual


Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds
NIP. 8816234

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktek


Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds
NIP. 8816234

Gresik, 07 April 2023
RS GRHA HUSADA

Mengetahui,
Kepala Pemasaran dan Humas


dr. Lukita Hanggraeni

Menyetujui,
Direktur


dr. Naniek Tri Julaichah

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan kuliah kerja praktik yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN PUBLIKASI RS GRHA HUSADA GRESIK”. 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. Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik sekaligus Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Ibu dr. Naniek Tri Julaichah selaku Direktur Rumah Sakit Grha Husada Gresik
3. Ibu dr. Lukita Hanggraeni selaku Kepala bagian Pemasaran & Humas

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

Gresik, 07 April 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR TABEL	8
BAB I.....	9
PENDAHULUAN.....	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	10
1.2.1 Tujuan	10
1.2.2 Manfaat	11
1.3 Metodologi Pengumpulan Data.....	12
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang	14
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	14
BAB II	14
PROFIL RUMAH SAKIT GRHA HUSADA GRESIK	15
2.1 Sejarah dan Perkembangan RS Grha Husada.....	15
2.2 Visi dan Misi RS Grha Husada	15
2.3 Lokasi	16
2.4 Struktur Organisasi.....	16
BAB III.....	18
KAJIAN PUSTAKA	18
3.1 Desain Komunikasi Visual.....	18
3.2 Unsur - Unsur Desain	18

3.3 Prinsip Desain.....	19
3.4 Media Sosial (Instagram)	21
BAB IV	23
PEMBAHASAN	23
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja.....	23
4.2 Tugas Unit Kerja	23
4.3 Kegiatan Kerja Praktik	24
4.4 Skema Proses Kerja Praktik	25
4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja.....	25
4.6 Jadwal Kerja Praktik	26
4.7 Tugas Kerja Praktik.....	27
BAB V.....	40
KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Proses Design Thinking	24
Gambar 4. 2 X banner DAGUSIBU sebelumnya	27
Gambar 4. 3 layout X banner	28
Gambar 4. 4 Eksekusi Digitalisasi konten feeds	28
Gambar 4. 5 Hasil X banner DAGUSIBU	29
Gambar 4. 6 Template Desain.....	30
Gambar 4. 7 Brief.....	31
Gambar 4. 8 Asistensi Desain	32
Gambar 4. 9 Beberapa Postingan dari Hasil Pengerjaan Penulis.....	33
Gambar 4. 10 Mock Up Mug	34
Gambar 4. 11 Mug	34
Gambar 4. 12 Brief dari pembimbing lapangan.....	35
Gambar 4. 13 Proses Editing Video	36
Gambar 4. 14 Postingan Reels Instagram	37
Gambar 4. 15 Tempat Duduk Prioritas	38
Gambar 4. 16 Sertifikat	39
Gambar 4. 17 Proses Pembuatan Konten	39
Gambar 4. 18 Pemotretan Bayi	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur Organisasi RS Grha Husada.....	14
Tabel 4.1 Struktur Organisasi Pemasaran & Humas.....	20
Tabel 4.2 Skema Kerja Praktik.....	22
Tabel 4.3 Tugas Harian Tim Pemasaran & Humas.....	24
Tabel 4.4 Jadwal Kerja Praktik.....	24

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia usaha didorong untuk mengalami perubahan dan meningkatkan upaya efisiensi agar mampu bertahan dalam persaingan bisnis. Salah satu upaya ialah melalui proses integrasi yang lebih efisien yang bisa dicapai melalui proses transformasi digital. Perkembangan teknologi yang semakin cepat membutuhkan sumber daya manusia yang dapat diandalkan, khususnya di Indonesia perkembangan teknologi berjalan dengan pesat. Seperti halnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menjadi tren dan ramai diperbincangkan pada masa sekarang, hingga seiring berjalannya waktu para desainer sudah mulai diterima oleh masyarakat. Desain Komunikasi Visual merupakan cabang ilmu desain tentang konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu.

RS GRHA HUSADA merupakan instansi pelayanan kesehatan yang bertugas melayani pasien. RS Grha Husada merupakan rumah sakit dibawah naungan RS Graha Medika, namun meski rumah sakit yang baru berdiri beberapa tahun ini memiliki potensi yang cukup baik mengenai pelayanan dan program didalamnya. Namun kurangnya ketertarikan masyarakat melalui promosi yang di publikasi kan membuat masyarakat lebih memilih rumah sakit yang sudah lama berdiri dibandingkan RS Grha Husada. RS Grha Husada berada di Jawa Timur, tepatnya di Kabupaten Gresik. Pelaksanaan kegiatan kerja praktik sebagai syarat menyelesaikan pembelajaran pada mata kuliah kerja praktik. Pada kegiatan kerja praktik yang sudah dilakukan mendapatkan posisi sebagai desainer grafis dan bekerja sebagai tim Pemasaran & Humas yang juga mengerjakan beberapa kebutuhan lain yang

berkaitan dengan ranah keilmuan DKV. Proyek yang sudah dikerjakan bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah dan menyampaikan informasi secara kreatif dalam mendukung instansi pelayanan kesehatan maupun masyarakat.

Program kerja praktik ini bertujuan untuk menyeimbangkan kemampuan mahasiswa agar tidak hanya unggul pada teori, tetapi pada praktik secara langsung di lapangan. Program yang sudah dilaksanakan diharapkan membuat mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja dan dapat mengimplementasikan teori yang di dapat dari universitas pada kasus nyata di lapangan, serta dapat menjadi desainer grafis yang professional.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Pelaksanaan program kerja praktik (KP) di RS GRHA HUSADA GRESIK memiliki tujuan dan manfaat baik dalam dunia kerja maupun desain di sebuah instansi pelayanan kesehatan. Adapun tujuan dan manfaat dari program Kerja Praktik sebagai berikut.

Umum

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan sarjana
2. Menerapkan Desain Komunikasi Visual dalam dunia kerja yang telah dipelajari pada masa perkuliahan
3. Mengetahui tata cara kerja, menjalani proses kerja dan dapat bekerja sama dengan baik dalam tim maupun individu
4. Mengetahui peran Desainer Grafis dan perannya dalam dunia kerja pada sebuah instansi pemerintah

Khusus

1. Untuk memenuhi beban satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di Jurusan Desain Komunikasi Visual
2. Mengetahui proses *Quality Control* di PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia
4. Memiliki kesempatan berinteraksi dengan orang-orang pelayanan kesehatan
5. Menambah ilmu dan pengetahuan dibidang Desain Komunikasi Visual melalui bagian Pemasaran & Humas
6. Bertemu dan bekerja secara langsung dengan para pegawai rumah sakit

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan magang di RS GRHA HUSADA GRESIK adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perguruan Tinggi
 - a) Membina Kerjasama yang baik antara universitas dan perusahaan atau instansi terkait
 - b) Meningkatkan kompetensi serta kualitas lulusan melalui pengalaman kerja praktik
 - c) Memperkenalkan Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia ke masyarakat luas
 - d) Bahan evaluasi atas kurikulum dengan kebutuhan teori dan praktik
2. Bagi Perusahaan
 - a) Menciptakan Kerjasama dan relasi yang baik antara Universitas Internasional Semen Indonesia dan perusahaan
 - b) Sebagai suatu program pelatihan untuk rekomendasi tenaga kerja yang diharapkan oleh perusahaan
 - c) Mendapatkan pertukaran ide, ilmu serta informasi dengan mahasiswa program kerja praktik

3. Bagi Mahasiswa

- a) Mendapatkan pemahaman permasalahan yang ada pada lingkungan kerja secara nyata
- b) Mendapatkan pengalaman serta pengetahuan sesuai dengan bidang
- c) Mendapatkan pengalaman menumbuhkan dan meningkatkan sikap profesionalitas, kreatif dan produktif
- d) Mendapatkan kesempatan secara langsung untuk menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan secara teori, drngan praktek langsung di lapangan dengan berbagai bidang dan aspek dalam perkuliahan
- e) Mahasiswa mengenali *culture* RS GRHA HUSADA sebagai salah satu instansi pelayanan kesehatan di Indonesia khususnya di Kota Gresik

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan RS GRHA HUSADA dalam menyelesaikan suatu proyek selama melakukan Kerja Praktik melalui beberapa tahapan meliputi *briefing*, melakukan *research*, setelah data terkumpul, terdapat beberapa tahapan untuk visualisasi data hingga menjadi sebuah desain yang sesuai dengan brief. Tahapan tersebut ialah sebagai berikut :

1. *Briefing*

Tahapan awal melakukan diskusi singkat atau rapat ringkas, tujuan dilakukan *briefing* adalah untuk mengingatkan sekaligus menegaskan apa yang akan dilakukan oleh pendamping kerja praktik pada masing-masing pengampu tugas.

2. *Research*

Setelah mendapat *brief*, tahap selanjutnya ialah melakukan *research* dimana pada tahap ini merupakan tahapan penyelidikan, pemeriksaan, pencermatan, percobaan yang membutuhkan ketelitian dengan menggunakan metode/kaidah untuk memperoleh hasil.

3. *Moodboard*

Tahap *moodboarding* merupakan sebuah tahap lanjutan dari *research*. Tahap pembuatan sebuah akhir dari proyek seperti gambaran detail mengenai karya yang nantinya akan dibuat, mulai dari tema, referensi, warna, bentuk, hiasan, serta berbagai hal lain yang sesuai.

4. Sketsa

Tahapan setelah *moodboard* adalah sketsa awal konsep yang nantinya akan digitalisasikan.

5. Digitalisasi

Digitalisasi merupakan suatu proses perubahan dari teknologi analog menjadi digital melalui beberapa software desain seperti Adobe Illustrator, Corel Draw dan lain sebagainya.

6. Revisi

Tahapan revisi merupakan tahapan pengkoreksian desain yang telah di digitalisasikan. Revisi berhubungan dengan bagaimana pendapat terhadap desain yang telah dibuat dan akan diberikan permintaan tambahan untuk mengubah beberapa bagian, namun tidak total.

7. Eksekusi

Eksekusi merupakan tahapan desainer memvisualisasikan sesuatu ide dan pemikiran kedalam bentuk karya grafis serta eksekusi yang dibutuhkan seperti kemampuan visualisasi dan juga teknis yang baik dari desain.

8. Publikasi

Tahapan terakhir ialah publikasi dimana tahapan ini merupakan upaya yang dilakukan untuk menyebarkan informasi bermanfaat seperti desain yang telah dibuat.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : Jl. Padi No.03 Komplek Perumahan PT Petrokimia Gresik

Waktu : 07 Februari – 07 April 2023

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Unit kerja : Pemasaran & Humas

BAB II

PROFIL RUMAH SAKIT GRHA HUSADA GRESIK

2.1 Sejarah dan Perkembangan RS Grha Husada

Rumah sakit Grha Husada merupakan salah satu anak perusahaan dari PT Petro Graha Medika sebagai naungan hukum sejak tahun 2004. Rumah sakit Grha Husada ditetapkan sebagai rumah sakit umum kelas D oleh kementerian RI No: HK/02.03/I/1888/2013 pada tanggal 25 Oktober 2013 di Jakarta dan mulai beroperasi pada tanggal 31 Desember 2013 oleh keputusan Bupati Gresik.

2.2 Visi dan Misi RS Grha Husada

Sebagai instansi pelayanan kesehatan RS Grha Husada memiliki visi dan misi untuk mencapai tujuan. Adapun visi dan misinya adalah sebagai berikut :

2.2.1 Visi

Menjadi Rumah Sakit Pilihan Utama Masyarakat di Wilayah Gresik dan Sekitarnya

2.2.2 Misi

- Memberikan layanan rumah sakit yang prima kepada masyarakat industri dan masyarakat umum
- Menyediakan sarana layanan rumah sakit yang nyaman dan terstandarisasi
- Melaksanakan pengelolaan rumah sakit sebagai unit bisnis yang berdaya saing tinggi dengan tetap memperhatikan fungsi sosial

- Mengembangkan karyawan rumah sakit yang kompeten dan berdedikasi tinggi serta sejahtera
- Membantu perusahaan pelanggan dalam penanganan dan pemeliharaan kesehatan secara efektif dan efisien

2.3 Lokasi

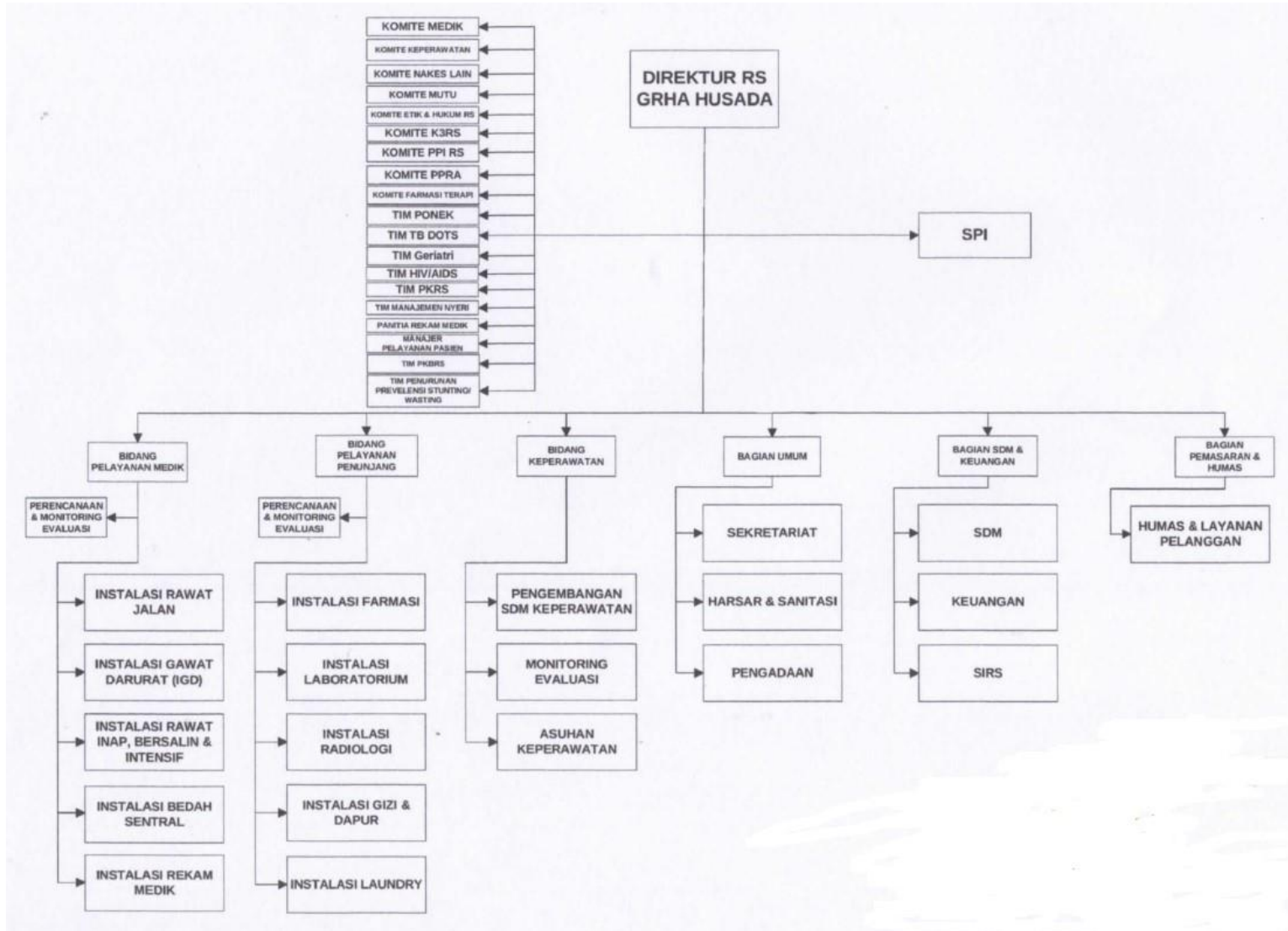
Jl. Padi No.03 Komplek Perumahan PT Petrokimia Gresik,
Tlogopojok, Kroman, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61118

2.4 Struktur Organisasi Rumah Sakit

Sesuai lampiran SK Direksi PT Petro Graha Medika tentang struktur organisasi Rumah Sakit Grha Husada

Nomor : 022/07/LI.00.01/SK/PGM/2022

Tanggal : 01 Juli 2022



Tabel 2.1 Struktur Organisasi PT Petro Graha Medika

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan representasi sosial budaya masyarakat, dan salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada waktu tertentu. Merupakan kebudayaan yang benar-benar di hayati, bukan kebudayaan dalam arti sekumpulan sisa bentuk, warna dan gerak masa lalu yang kini dikagumi sebagai benda asing terlepas dari diri manusia yang mengamatinya.

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan audio visual kepada target sasaran yang dituju (Tinarbuko, 2015)

Menurut Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi, atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain modern yang mudah dipahami dan menarik perhatian masyarakat (Tinarbuko, 2015)

3.2 Unsur - Unsur Desain

1. Warna

Pemilihan warna menentukan arah dan tujuannya agar visual bisa dilihat menggunakan mata. Warna yang tidak sesuai otomatis akan terlihat tidak bagus dan tidak terlihat, perpaduan sebuah desain sebaiknya warna yang bisa menyatu.

2. Tekstur

Kesan terhadap suatu permukaan yang ditimbulkan sebuah benda atau disebut nilai raba terhadap suatu permukaan benda. Objek yang di desain halus atau kasar tentunya menimbulkan kesan tekstur.

3. Garis

Berfungsi menghubungkan titik poin yang satu dengan yang lain sehingga membentuk goresan Panjang, memiliki macam bentuk seperti lengkung, lurus, zigzag, horizontal dan tak beraturan.

4. Gelap Terang

Gelap sebuah warna yang digelapkan menghasilkan warna tua. Sebaliknya jika diterangkan menghasilkan warna yang lebih muda.

5. Bidang

Hubungan dua dimensi menjadikan elemen yang luas dan lebar. Pembentukan tiga dimensi sehingga berkaitan satu sama dimana perpaduan ini menghasilkan elemen campuran 3D dan 2D. Geometris meliputi bentuk yang beraturan seperti persegi, persegi Panjang, segitiga lingkaran dan sebagainya.

6. Ruang

Elemen tersebut berupa background teks dan objek. Perpaduan tersebut harus disesuaikan space sehingga diperoleh hasil maksimal, bagikan mata yang melihat akan terkesan dan sampai melihat profesionalnya.

3.3 Prinsip Desain

1. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip desain yang pertama adalah kesatuan yang berarti bahwa setiap unsur visual yang ada, terkandung dalam satu prinsip dan kebulatan penuh. Seperti garis, bidang, bentuk, warna dan seterusnya yang membentuk

sebuah desain, selaras dan proporsional yang terangkum membentuk citra atau kesan visual yang sama dan sudah utuh.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan poin penting berhasilnya desain. Peletakan yang tidak timpang terhadap desain yang dilihat dengan keseimbangan dalam desain grafis seperti dengan mengatur berat visual masing-masing elemen, baik dalam hal skala, warna, kontras.

a. Keseimbangan Simetris (*Symmetry Balance*)

Berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal, vertical, maupun radial. Gaya yang mengandalkan keseimbangan berupa dua elemen yang mirip dari dua sisi yang berbeda, keseimbangan ini biasa disebut dengan keseimbangan formal.

b. Keseimbangan Asimetris (*Asymmetry Balance*)

Merupakan keseimbangan ketika dua elemen tidak mencerminkan gambar satu sama lain, tetapi masih tampak dalam keseimbangan, peletakan elemen visual yang berbeda dalam komposisi untuk mencapai keseimbangan.

c. Proporsi (*Proportion*)

Perbandingan antara satu bagian dengan bagian lainnya. Perbandingan yang berupa wujud ukuran dan jumlah. Pembuatan desain yang proporsional bisa menggunakan kotak sebagai kerangka dengan margin, kolom dan jarak sehingga membentuk suatu keserasian.

d. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan sebuah pola pengulangan terus menerus secara teratur, yang dibuat dari unsur yang berbeda. Irama mengajak mata

untuk mengikuti pergerakan objek yang berhubungan dari berbagai bentuk-bentuk unsur rupa, yang menjadi kunci visual ritme.

e. Kontras (*Contras*)

Memperlihatkan perbedaan yang nyata apabila diperbandingkan. Perbedaan ini bisa dilihat dari segi warna, perbedaan ukuran dan lain sebagainya.

f. Harmoni

Prinsip ini memiliki arti terikat secara serasi/sesuai. Berfungsi sebagai faktor untuk mengamankan agar desain tidak terkesan ramai, memberikan kesan kuat dan aktif sehingga dapat menarik perhatian.

g. Penekanan (*Emphasis*)

Prinsip terakhir adalah penekanan yang menjadi focus agar mendapatkan perhatian pertama. Bagian ini merupakan tata letak kebutuhan yang penting untuk menarik pandangan orang.

3.4 Media Sosial (Instagram)

Instagram merupakan social media berbasis gambar yang memberikan layanan berbagi foto atau video secara *online*. Instagram pertama kali dikembangkan di San Francisco, Amerika Serikat oleh perusahaan startup Bublur yang hanya dapat digunakan pada perangkat iPhone. Seiring berjalannya waktu perkembangan dan perubahan Instagram memiliki dampak yang luar biasa dalam kehidupan. Sosial media Instagram tidak hanya digunakan sebagai media interaksi dan komunikasi, berbagi foto maupun video, namun lebih dari itu.

Media sosial merupakan istilah yang menggambarkan berbagai macam teknologi yang digunakan untuk mengikat semua orang kedalam suatu kolaborasi, saling bertukar informasi, dan berinteraksi melalui isi pesan yang

berbasis web. Media social mengajak siapa saja yang tertarik berpartisipasi dengan memberikan kntribusi secara terbuka, memberikan komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Media social Instagram menjadi platform untuk mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan waktu yang cepat dan tak terbatas. (Cross, 2013)

3.2.1 Fungsi Media Sosial

1. Komunikasi

Komunikasi melalui media social membuat manusia bisa berkumpul dan membangun komunikasi untuk berinteraksi tanpa adanya batas waktu.

2. Marketing

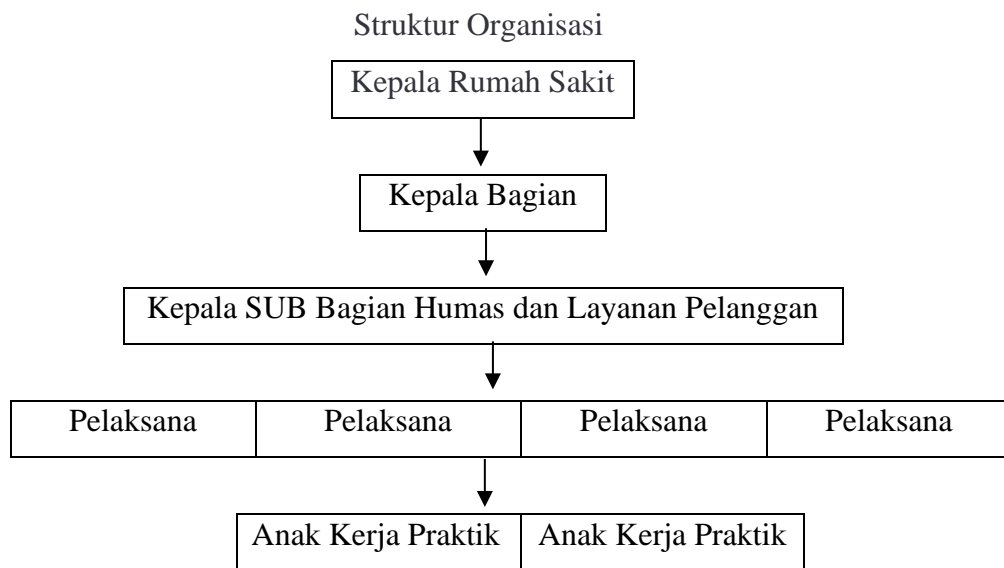
Marketing melalui media social juga dilakukan oleh beberapa pebisnis. Layanan ini memudahkan pebisnis untuk menjangkau lebih banyak konsumen.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja

Berikut merupakan struktur organisasi dari bagian Pemasaran & Humas di RS Grha Husada. Pada kerja praktik penulis ditempatkan pada bagian Pemasaran & Humas RS Grha Husada.



Tabel 4.1 Struktur Organisasi Pemasaran & Humas

4.2 Tugas Unit Kerja

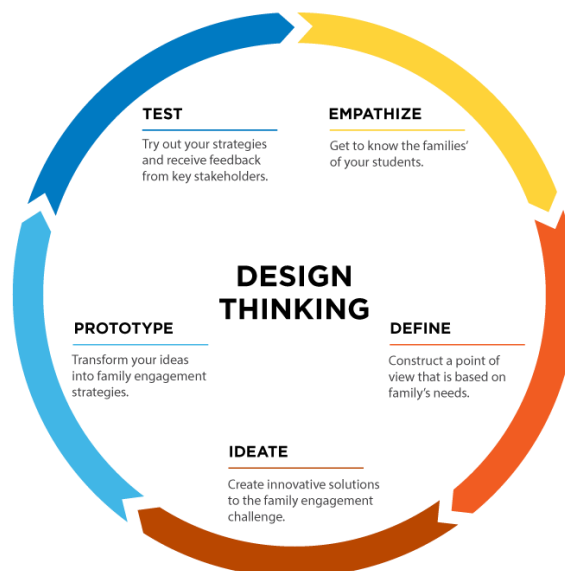
Tugas peserta kerja praktik di RS GRHA HUSADA yaitu pada bagian Pemasaran & Humas. Pada bidang Pemasaran & Humas dengan Desain Komunikasi Visual seperti pembuatan feeds Instagram @rsgrhahusada, lalu

beberapa kebutuhan lain seperti desain banner, desain voucher, desain souvenir dan pembuatan video.

4.3 Kegiatan Kerja Praktik

Kerja praktik dilakukan sesuai dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual yang telah diberikan selama 7 semester. Alus kegiatan kerja praktik di RS GRHA HUSADA dimulai dengan orientasi mahasiswa kerja praktik, kegiatan pengenalan yang dilakukan oleh tim Pemasaran & Humas, dilanjut pada penempatan dan pemberian brief penugasan yang akan dilakukan selama 2 bulan masa kerja praktik.

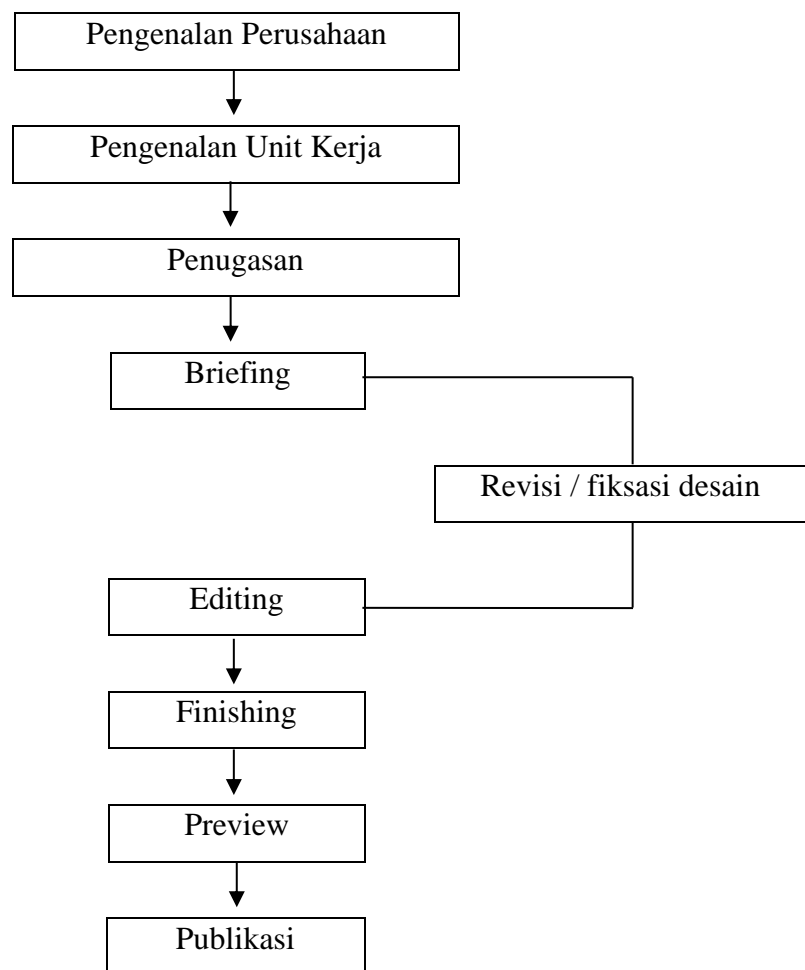
Pengaplikasian kerangka *design thinking* yang menjadi acuan pada saat mengerjakan penugasan yang diberikan oleh pembimbing lapangan sebagai berikut



Gambar 4. 1 Proses Design Thinking

4.4 Skema Proses Kerja Praktik

Terdapat alur sebelum pengerjaan tugas yang harus dikerjakan dan Skema kerja praktik pada tim Pemasaran & Humas RS GRHA HUSADA adalah sebagai berikut.



Tabel 4.2 Skema Kerja Praktik

4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Kegiatan Kerja Praktik ini dilakukan sesuai pembelajaran serta Desain Komunikasi Visual yang diberikan selama 7 semester. Alur pada kegiatan

Kerja Praktik yang dilakukan di RS GRHA HUSADA yaitu dimulai dengan adanya proses pengenalan perusahaan serta pengenalan alur kerja. Setelah itu diberi pembekalan dan briefing penugasan apa saja yang akan dilakukan selama 2 bulan Kerja Praktik diantaranya :

Tugas Harian Tim Pemasaran & Humas
1. Desain feeds Instagram
2. Pembuatan video PKRS Instagram
3. Pembuatan desain simbol tempat duduk prioritas untuk akreditasi RS GRHA HUSADA
4. Pembuatan desain x banner

Tabel 43. Tugas Harian Tim Pemasaran & Humas

4.6 Jadwal Kerja Praktik

Kegiatan kerja praktik dilaksanakan selama 2 bulan tepatnya pada bagian pemasaran & humas, berikut jadwal pelaksanaan kerja praktik :

Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	07.00	16.00
Selasa	07.00	16.00
Rabu	07.00	16.00
Kamis	07.00	16.00
Jumat	07.00	16.00
Sabtu & Minggu	LIBUR	LIBUR

Tabel 4.4 Jadwal Kerja Praktik

4.7 Tugas Kerja Praktik

4.3.1 Tugas Primer

Tugas primer merupakan tugas utama yang menjadi focus dalam pengerjaan Kerja Praktik yang terlaksana di RS GRHA HUSADA. Tugas primer yang diberikan yaitu berupa desain feeds, desain x-banner, desain souvenir, desain voucher, pembuatan video serta editing video dari beberapa kegiatan di RS Grha Husada.

1. Pembuatan Desain

a. X banner

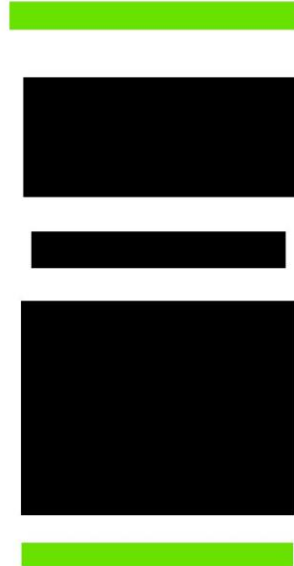
Pada pengerjaan X banner yang di letakkan di bagian depan ruang masuk utama ini dilakukan beberapa tahapan yakni briefing konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjutkan dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga finishing.

- Briefing

Proses briefing dilakukan oleh pihak pembimbing lapangan secara langsung dengan memberikan penugasan membuat banner dengan materi yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 4. 2 X banner DAGUSIBU sebelumnya



Gambar 4. 3 layout X banner

- Editing

Pada tahap proses pengerjaan x banner terdapat revisi pada ilustrasi yang diaplikasikan pada x banner



Gambar 4. 4 Eksekusi Digitalisasi konten feeds

- Finishing

Pada tahapan ini finishing x banner sudah di acc dan bisa diserahkan kepada pembimbing lapangan untuk langsung dicetak dan di pasang pada penempatan x banner sebelumnya.



Gambar 4. 5 Hasil X banner DAGUSIBU

b. Desain Konten Instagram

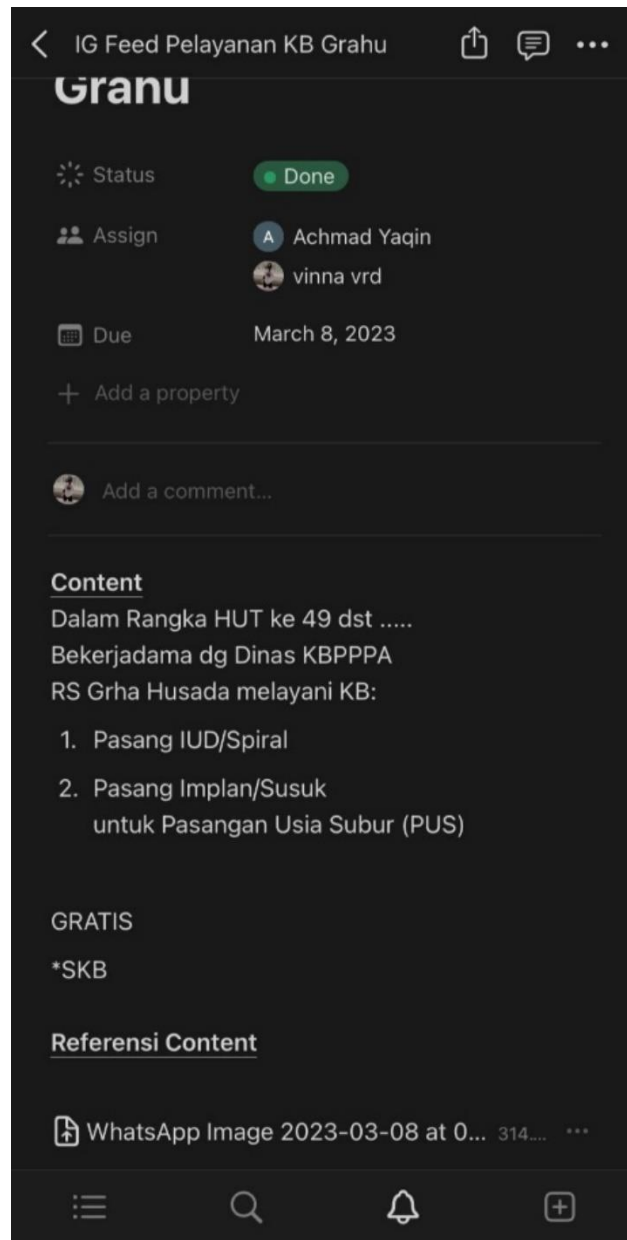
- Briefing

Sebelum membuat desain feed Instagram, peserta kerja praktik diberikan *colour pallete*, *layout* juga beberapa logo dan informasi yang harus dicantumkan yang biasa

digunakan oleh RS Grha Husada. Kemudian peserta diminta untuk mencari isi konten sekaligus asset gambar yang akan digunakan. Pada proses briefing dilakukan oleh pihak pembimbing lapangan secara langsung.



Gambar 4. 6 Template Desain



Gambar 4. 7 Brief

- Editing

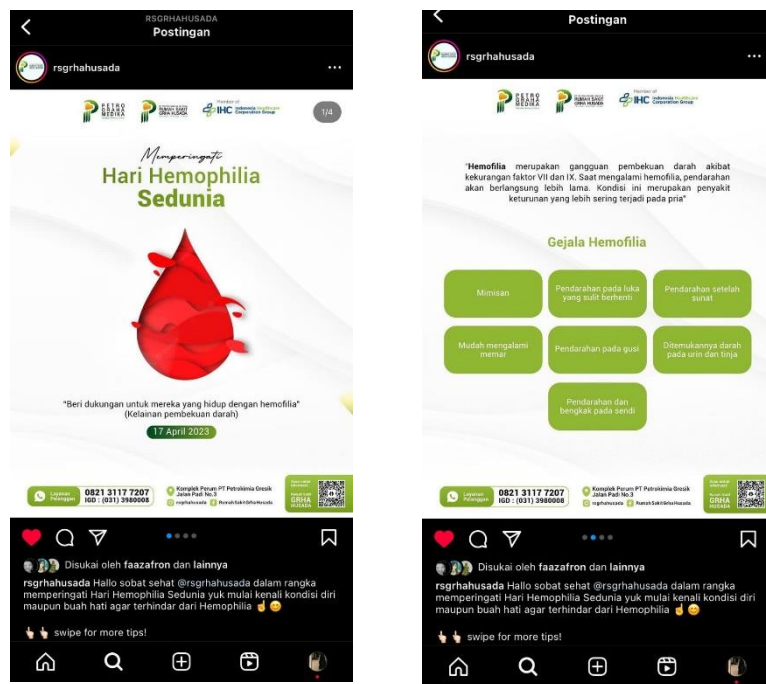
Tahap selanjutnya adalah proses editing yaitu eksekusi desain menggunakan *tools* Photoshop serta affinity dan di asistensikan langsung kepada pembimbing kerja praktik.



Gambar 4. 8 Asistensi Desain

- Finishing

Desain yang sudah jadi kemudian dikirimkan kepada pembimbing lapangan untuk dicek dan disetujui, setelah itu desain yang sudah di acc dijadikan postingan feeds Instagram dan memberi caption dengan hashtag yang sesuai.



Gambar 4. 9 Beberapa Postingan dari Hasil Pengerjaan Penulis

c. Desain mug

- Briefing

Pada tahap awal briefing, pembimbing lapangan meminta untuk warna tone pada desain mug dirubah menjadi monokrom agar terlihat lebih modern, lalu di berikan beberapa ilustrasi alat-alat yang ada dirumah sakit seperti suntik dan lain sebagainya.

- Editing

Tahap selanjutnya ialah editing dimana pada tahap ini mulai menyusun komposisi pada beberapa ilustrasi yang

akan di gunakan, terdapat juga mock up mug sebagai referensi jika desain akan dicetak.



Gambar 4. 10 Mock Up Mug

- **Finishing**
Berikutnya ke tahap finishing yaitu desain akan dicetak pada mug sebagai souvenir.



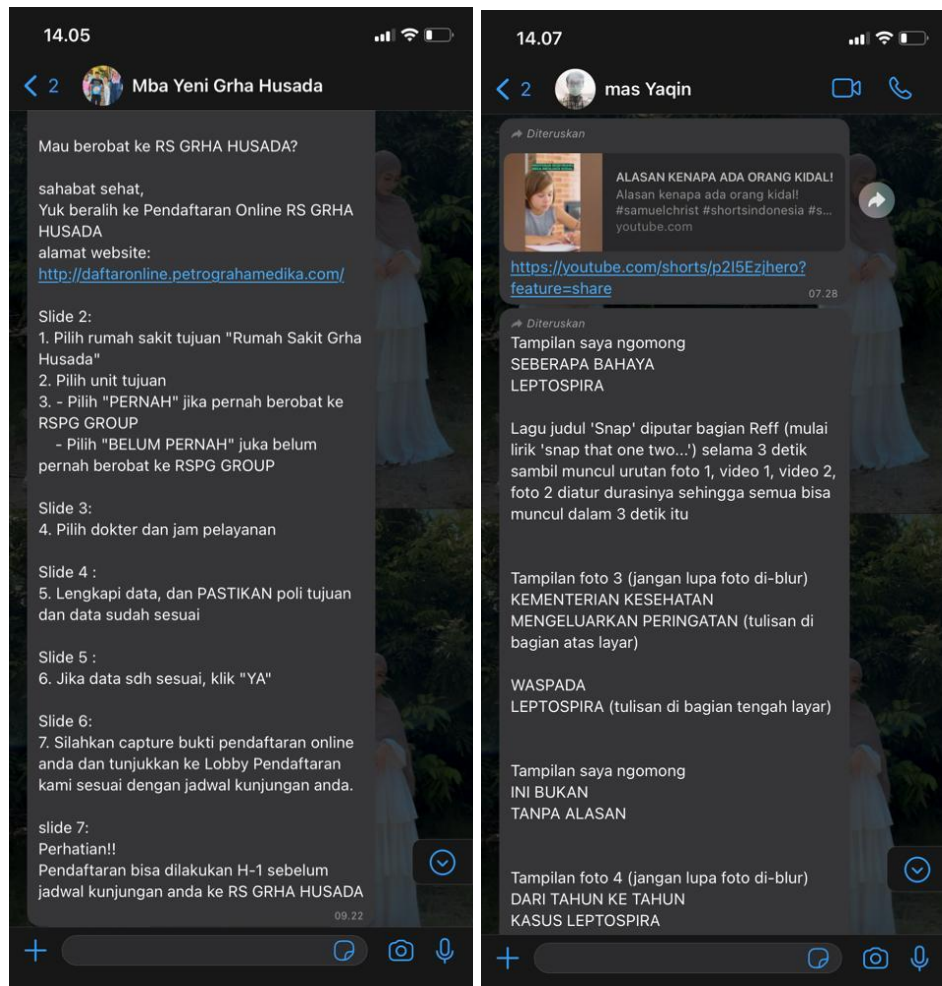
Gambar 4. 11 Mug

2. Pembuatan Video

Pada beberapa pengerjaan video dari berbagai acara serta kegiatan, penulis mendapatkan posisi sebagai Videografer dan Editor.

- Briefing

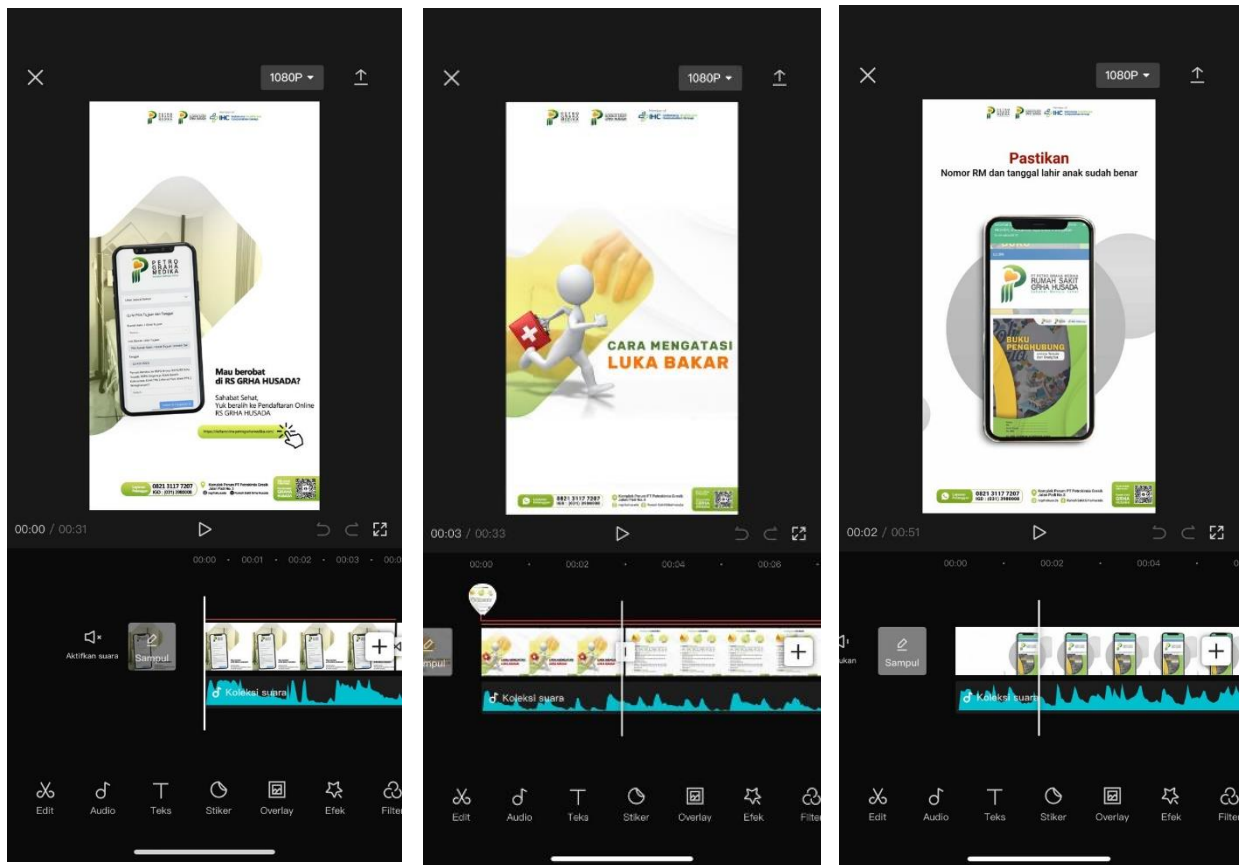
Pembimbing lapangan meminta untuk materi yang akan dimasukkan tersebut diurutkan dan tetap menggunakan beberapa template background yang biasa di pakai.



Gambar 4. 12 Brief dari pembimbing lapangan

- Editing

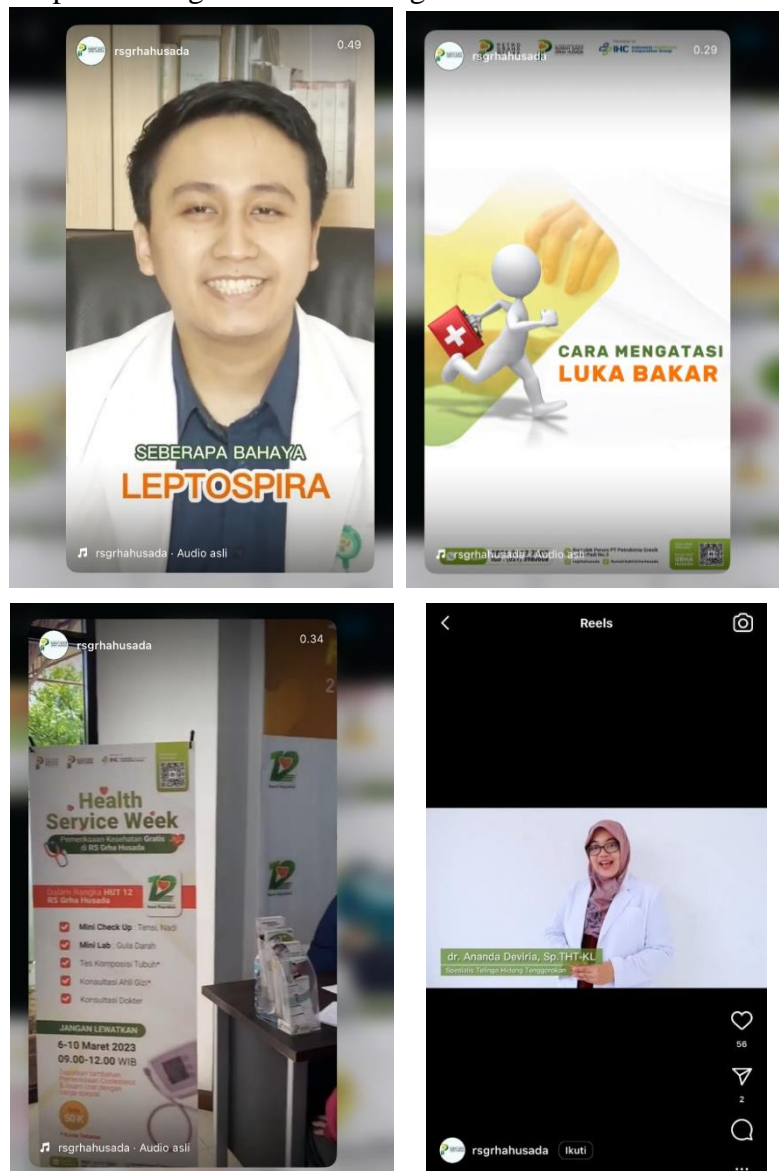
Pada proses ini penulis memasukkan beberapa materi dan juga video yang sudah diberikan untuk disatukan dan diberi sound musik serta penulisan materi yang sesuai. Berikut beberapa video yang dikerjakan oleh penulis :



Gambar 4. 13 Proses Editing Video

- **Finishing**

Jika proses editing sudah selesai dan telah dilakukan preview hasil pada pembimbing, dan sudah di *approve* oleh Direktur. Maka selanjutnya adalah video tersebut akan di upload sebagai Reels di Instagram.



Gambar 4. 14 Postingan Reels Instagram

4.3.2 Tugas Sekunder

Pada tugas sekunder merupakan tugas yang diberikan diluar dari tugas utama. Dalam tugas sekunderr ini yang diberikan berupa tugas seperti fotoshoot bayi, merekam video, membuat desain tempat duduk prioritas dan mengedit sertifikat.

a. Desain tempat duduk prioritas

Pada desain tempat duduk prioritas, penulis di beri kesempatan untuk membuat beberapa ikon yang akan dipakai, dengan *colou pallete* yang sesuai dengan Rumah Sakit. Desain ini dibuat untuk akreditasi RS Grha Husada.



Gambar 4. 15 Tempat Duduk Prioritas

b. Desain sertifikat pelatihan

Pada tugas ini, penulis mengganti beberapa elemen yang sudah ada dan menambahkan beberapa penulisan serta nama-nama peserta yang mengikuti pelatihan *Basic Life Support* (BLS).



Gambar 4. 16 Sertifikat

c. Foto dan Video

Terdapat beberapa kegiatan lain seperti melakukan fotoshoot pada bayi yang baru lahir untuk di berikan souvenir berupa foto cetak yang di bingkai. Pembuatan konten video juga dilakukan seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. 17 Proses Pembuatan Konten



Gambar 4. 18 Pemotretan Bayi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil selama dua bulan kerja praktik berlangsung adalah mahasiswa diberi kesempatan untuk terjun langsung ke dalam dunia kerja khususnya menjadi bagian dari Pemasaran & Humas di RS Grha Husada dengan menerapkan sesuai bidang keilmuan yaitu Desain Komunikasi Visual. Dengan adanya program kerja praktik mahasiswa dapat memanfaatkan ilmu yang didapat selama perkuliahan, program ini juga memberi manfaat untuk mahasiswa seperti menambah relasi, memiliki kesempatan untuk *sharing* dan *brain storming* dengan orang-orang rumah sakit, dan mendapat ilmu baru yang belum diajarkan saat perkuliahan yaitu sistem kerja di rumah sakit, kehidupan para pekerja rumah sakit dan masih banyak lagi. Harapan kedepan semoga manfaat yang sudah didapatkan menjadi bekal di kemudian hari yang dapat diterapkan di dunia kerja yang sesungguhnya

5.2 Saran

Berdasarkan program kegiatan kerja praktik yang telah dilakukan di RS Grha Husada, diharapkan mahasiswa secara profesional dengan ide-ide baru dan kreatif mampu bersaing dengan desainer lain dalam industri ekonomi kreatif pada masa depan, membuka wawasan bahwa seorang desainer tidak hanya bisa bekerja di dunia agensi, studio kreatif tetapi juga di butuhkan di Rumah Sakit seperti di RS Grha Husada.

Penulisan laporan ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kesalahan, oleh karena itu adanya saran yang membangun sangat diperlukan. Selain

itu peserta Kerja Praktik dapat memberi saran sebagai berikut terhadap Rumah Sakit :

1. Perusahaan perlu melakukan penerapan visual yang konsisten namun tidak monoton, dari konsisten tersebut dapat menciptakan brand awarness dan juga dapat diingat oleh audince lainnya.
2. Memanfaatkan pemasaran produk yang aktif melalui berbagai media lainnya seperti YouTube, Webiste dan lain-lainnya.
3. Menampilkan postingan yang interaktif kepada audience di Instagram @rsgrhahusada seperti pengadaan Story Q&A, kompetisi foto ataupun video yang mengharuskan peserta untuk follow akun instagram sebelum mengikuti kompetisi tersebut

DAFTAR PUSTAKA

Cross, M. (2013). *Social Media Security (Leveraging Social Networking While Mitigating Risk)*. Newnes, 2013.

Tinarbuko, S. (2015). *Sumbo Tinarbuko DEKAVE Penanda Zaman Masyarakat Global*. yogyakarta: 2015.

LAMPIRAN

- Sertifikat



Sertifikat Magang

Diberikan Kepada:

Alvin Nadhifatul Fikriyah

Telah melaksanakan Kerja Praktik/Magang pada Bagian Pemasaran & Usaha Kreatif
Rumah Sakit Grha Husada terhitung mulai tanggal, 07 Februari - 07 April 2023
Dengan hasil "Baik dan Tanggung jawab"


Gresik, 10 April 2023
Direktur Rumah Sakit Grha husada


dr. Naniek Tri Julaichan

Kepala Bagian Pemasaran &
Usaha Kreatif RS Grha Husada


dr. Lukita Hanggraeni

- Lembar Evaluasi



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

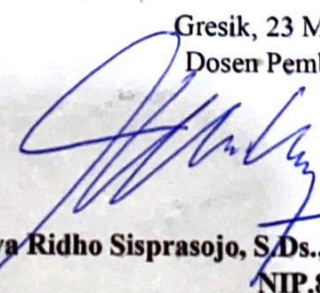
LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Nama : Alvin Nadhifatul Fikriyah
 NIM : 3031910004
 Judul Kerja Praktik : Perancangan Media Promosi dan Publikasi di Unit Pemasaran dan Usaha Kreatif RS Grha Husada

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 %	88	22
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	85	42,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	89	13,35
JUMLAH	100%	JUMLAH	86,7

Catatan: penghapusan tipe x dilakukan karena ada kesalahan isi.
 (p. nara).

Gresik, 23 Mei 2023
 Dosen Pembimbing

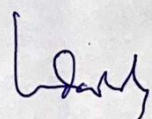

 (Nova Ridho Sisprasojo, S.Ds., M.Ds.)
 NIP.8816234

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Nama : Alvin Nadhifatul Fikriyah
NIM : 3031910004
Judul Kerja Praktik : Perancangan Media Promosi dan Publikasi di Unit Pemasaran dan Usaha Kreatif RS Grha Husada


ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	95	9,5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	95	23,75
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	90	45
Kerajinan dan Sikap	15 %	98	14,7
JUMLAH	100%	JUMLAH	92,95

Gresik, 23 Mei 2023
Pembimbing Lapangan



(dr. Lukita Hanggraeni)

- Lembar Kehadiran






















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 KERJA PRAKTIK

Nama : Alvin Nadhifatul Fikriyah
NIM : 3031910004
Judul Kerja Praktik : Perancangan Media Promosi dan Publikasi RS GRHA HUSADA GRESIK

Februari

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	07/02/2023	Pengarahan dan pengenalan lingkup RS Grha Husada		
2	08/02/2023	Mengerjakan desain x banner - Brainstorming DAGUSIBU		
3	09/02/2023	Mengerjakan desain x banner - DAGUSIBU		
4	10/02/2023	Mengerjakan desain konten instagram - PKRS Pendaftaran Online		
5	11/02/2023	-		
6	12/02/2023	-		
7	13/02/2023	Mengerjakan video animasi - PKRS Pendaftaran Online		
8	14/02/2023	Mengerjakan editing video - Brainstorming PKRS Rhinosinusitis dr. Ananda Deviria, Sp.THT-KL		
9	15/02/2023	Mengerjakan editing video - PKRS Rhinosinusitis dr. Ananda Deviria, Sp.THT-KL		
10	16/02/2023	Mengerjakan desain konten instagram - PKRS Diabetes Militus		
11	17/02/2023	Mengerjakan video animasi - PKRS Diabetes Militus		

12	18/02/2023	-		
13	19/02/2023	-		
14	20/02/2023	Mengerjakan desain sertifikat - Pelatihan "Basic Life Support (BLS) for First Aider" Batch 2	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
15	21/02/2023	Mengerjakan desain konten instagram - PKRS Cara Mengatasi Luka Bakar	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
16	22/02/2023	Mengerjakan desain stiker - Tempat Duduk Prioritas	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
17	23/02/2023	Mengerjakan desain konten instagram - PKRS Speech Delay	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
18	24/02/2023	Mengerjakan editing video - Tutorial Buku Penghubung antara Terapis dan Orang tua	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
19	25/02/2023	-		
20	26/02/2023	-		
21	27/02/2023	Mengerjakan desain konten instagram - Dalam rangka memperingati HUT ke-49 Gresik	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
22	28/02/2023	Mengerjakan dokumentasi foto - Lomba dalam rangka HUT-12 RS Grha Husada	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>

Maret

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	01/03/2023	Mengerjakan dokumentasi video - Lomba dalam rangka HUT-12 RS Grha Husada	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
2	02/03/2023	Mengerjakan dokumentasi foto - acara HUT-12 RS Grha Husada	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
3	03/03/2023	Mengerjakan dokumentasi video - acara HUT-12 RS Grha Husada	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>
4	04/03/2023	-		
5	05/03/2023	-		
6	06/03/2023	Mengerjakan dokumentasi video - Health Service Week dalam rangka HUT-12 RS Grha Husada	<i>V. H. H.</i>	<i>L. H. H.</i>

7	07/03/2023	Mengerjakan dokumentasi foto - Health Service Week dalam rangka HUT-12 RS Grha Husada	Vstius	Lwanz
8	08/03/2023	Mengerjakan editing video - Health Service Week dalam rangka HUT-12 RS Grha Husada	Vstius	Lwanz
9	09/03/2023	Mengerjakan editing video animasi - Seberapa Bahaya Leptospira dr. Aldhito Zafi Priyanga	Vstius	Lwanz
10	10/03/2023	Mengerjakan desain konten instagram - PKRS Diet Saat Puasa	Vstius	Lwanz
11	11/03/2023	-		
12	12/03/2023	-		
13	13/03/2023	Mengerjakan dokumentasi foto - Vaksin Influenza di PT Graha Sarana Gresik	Vstius	Lwanz
14	14/03/2023	Mengerjakan dokumentasi video - Vaksin Influenza di PT Graha Sarana Gresik	Vstius	Lwanz
15	15/03/2023	Mengerjakan editing foto - Vaksin Influenza di PT Graha Sarana Gresik	Vstius	Lwanz
16	16/03/2023	Mengerjakan dokumentasi foto - Photoshoot Bayi	Vstius	Lwanz
17	17/03/2023	Mengerjakan desain x banner - Brainstorming Hak dan Kewajiban Pasien dan Keluarga	Vstius	Lwanz
18	18/03/2023	-		
19	19/03/2023	-		
20	20/03/2023	Mengerjakan desain x banner - Hak dan Kewajiban Pasien dan Keluarga	Vstius	Lwanz
21	21/03/2023	Mengerjakan dokumentasi foto - Photoshoot dr. Ellisa Dwijayanti, Sp.N	Vstius	Lwanz
22	22/03/2023	-		
23	23/03/2023	-		
24	24/03/2023	Mengerjakan editing video - Cara Mengatasi Luka Bakar	Vstius	Lwanz
25	25/03/2023	-		

26	26/03/2023	-		
27	27/03/2023	Mengerjakan desain souvenir - mug RS Grha Husada	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>
28	28/03/2023	Mengerjakan desain voucher - gratis konsultasi THT dan Mata	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>
29	29/03/2023	Mengerjakan desain konten instagram - Tips Telinga Sehat	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>
30	30/03/2023	Mengerjakan desain konten instagram - Brainstorming Desain Tips Untuk Lebaran	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>
31	31/03/2023	Mengerjakan desain konten instagram - Desain Tips Untuk Lebaran	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>

April

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	01/04/2023	-		
2	02/04/2023	-		
3	03/04/2023	Mengerjakan desain konten instagram - Brainstorming Desain Hari Anak-Anak Balita Nasional	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>
4	04/04/2023	Mengerjakan desain konten instagram - Hari Anak-Anak Balita Nasional	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>
5	05/04/2023	Mengerjakan desain konten instagram - Brainstorming Desain Hari Hemophilia Sedunia	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>
6	06/04/2023	Mengerjakan desain konten instagram - Hari Hemophilia Sedunia	<i>V. Lina</i>	<i>L. Sany</i>

- Dokumentasi





