

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM
DUNIA KERJA DI CREATIVE.INC STUDIO**



Disusun Oleh :

MIRZA ADRIANSYAH

(3032010019)

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

GRESIK

2023

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM
DUNIA KERJA DI CREATIVE.INC STUDIO**



Disusun Oleh :

MIRZA ADRIANSYAH

(3032010019)

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

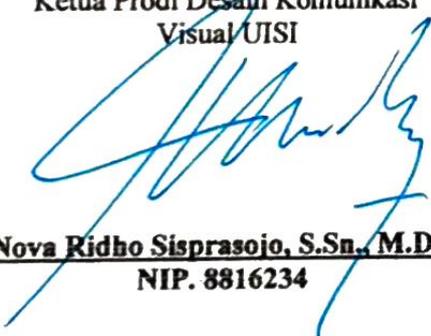
GRESIK

2023

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTIK
DI CREATIVE.INC STUDIO
(Periode : 01 Agustus 2023 s.d 01 November 2023)

Disusun Oleh:
MIRZA ADRIANSYAH
(3032010019)

Mengetahui,
Ketua Prodi Desain Komunikasi
Visual/UISI



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

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktik



Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.
NIP.9017253

Mengetahui,
Direktur



(Riko Pradiantoro, S.T.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini. Penulisan Laporan Kerja Praktik ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Desain Jurusan DKV 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) Terimakasih kepada Allah SWT atas karunianya saya dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik;
- (2) Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Departemen Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia;
- (3) Ibu Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik;
- (4) Pihak Creative.inc Studio yang telah banyak memberikan tempat, pengalaman dan kesempatan melakukan magang di perusahaan mereka;
- (5) Keluarga dan kerabat saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu, khususnya ilmu desain komunikasi visual.

Gresik, 14 Desember 2023
Penulis

DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA PRAKTIK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.2.1 Tujuan	2
1.2.2 Manfaat	3
1.3 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	7
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	7
BAB II	8
PROFIL CREATIVE.INC STUDIO	8
2.1 Sejarah dan Perkembangan.....	8
2.2 Visi dan Misi	8
2.3 Lokasi	9
2.4 Struktur Organisasi Creative.inc Studio	10
2.5 Produk.....	10
BAB III.....	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
3.1 Desain Komunikasi Visual	12
3.1.1 Prinsip – Prinsip Desain.....	12

3.2 Branding	14
3.3 Critical Thinking	15
3.4 Layout	16
3.5 Digital Imaging.....	16
3.6 Media Sosial	16
3.7 Instagram.....	16
3.8 Adobe Photoshop.....	17
BAB IV	18
PEMBAHASAN	18
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja.....	18
4.2 Tugas Unit Kerja	18
4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja.....	19
4.4 Tugas Khusus	19
4.4.1 Tujuan Tugas	20
4.4.1.1 Alat dan Bahan.....	20
4.4.1.1.1 Alat	20
4.4.1.1.2 Bahan.....	20
4.4.1.1.3 Prosedur Kerja.....	21
4.5 Hasil Kerja dan Pembahasan	22
4.5.1 Antara Rancang Bangun	23
4.5.2 Vivre Dental Aesthetic.....	30
4.5.3 Mie Ayam Bendungan.....	35
4.5.4 Sambal SedepPedes	42
4.5.5 Creative.inc Studio Projek	51
4.6 Kegiatan Kerja Praktik	55
4.7 Jadwal Kerja Praktik.....	56



BAB V	57
KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	59
DOKUMENTASI	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.4.1 Google Maps lokasi Creative.incstudio	7
Gambar 2.3.1 Google Maps lokasi Creative.incstudio	9
Gambar 2.4.1 Struktur Organisasi Creative.inc Studio.....	10
Gambar 4.1.1 Struktur Organisasi Unit Kerja	18
Gambar 4.4.1.1.3.1 Prosedur Kerja Creative.incstudio	21
Gambar 4.5.1.1 Proses Editing Desain Antara dirgahayu RI.....	24
Gambar 4.5.1.2 Hasil desain story Antara dirgahayu RI	24
Gambar 4.5.1.3 Proses Editing Desain Antara Info Arsitek Monas	26
Gambar 4.5.1.4 Hasil desain infografis Antara Info Arsitek Monas.....	26
Gambar 4.5.1.5 Proses Editing Desain Carousel Antara Porto	28
Gambar 4.5.1.5 Hasil Desain Carousel Antara Porto	28
Gambar 4.5.1.6 Proses Editing Desain Story Promo Antara Vertigar	29
Gambar 4.5.1.7 Hasil Desain Story Promo Antara Vertigar	30
Gambar 4.5.2.1 Proses Editing Desain Vivre dirgahayu RI	31
Gambar 4.5.2.2 Hasil Desain Vivre dirgahayu RI	32
Gambar 4.5.2.3 Proses Editing Digital Imaging Vivre Dental	33
Gambar 4.5.2.4 Hasil Digital Imaging Vivre Dental	34
Gambar 4.5.2.5 Proses Editing Desain Vivre Dental.....	35
Gambar 4.5.3.1 Proses Editing Desain Menu Mie Ayam Bendungan	36
Gambar 4.5.3.2 Hasil Desain Menu Mie Ayam Bendungan.....	37
Gambar 4.5.3.3 Proses Editing Desain Poster Mie Ayam Bendungan	39
Gambar 4.5.3.4 Hasil Desain Poster Mie Ayam Bendungan	39
Gambar 4.5.3.5 Proses Editing Desain Feed Mie Ayam Bendungan.....	41
Gambar 4.5.3.6 Hasil Desain Feed Mie Ayam Bendungan	41
Gambar 4.5.4.1 Proses Editing Desain Poster SedepPedes Sambal Petis	43
Gambar 4.5.4.2 Hasil Desain Poster SedepPedes Sambal Petis.....	44
Gambar 4.5.4.3 Proses Editing Animasi Sambal Pencit SedepPedes	45

Gambar 4.5.4.4 Proses Editing Animasi Sambal Tempong SedepPedes	45
Gambar 4.5.4.5 Proses Editing Animasi Sambal Petis SedepPedes	46
Gambar 4.5.4.6 Hasil Animasi Sambal Pencit SedepPedes.....	46
Gambar 4.5.4.7 Hasil Animasi Sambal Tempong SedepPedes.....	47
Gambar 4.5.4.8 Hasil Animasi Sambal Petis SedepPedes	47
Gambar 4.5.4.9 Proses Editing Animasi Produk Pencit SedepPedes.....	48
Gambar 4.5.4.10 Proses Editing Animasi Produk Tempong SedepPedes	49
Gambar 4.5.4.11 Proses Editing Animasi Produk Petis SedepPedes	49
Gambar 4.5.4.12 Hasil Animasi Produk Pencit SedepPedes	50
Gambar 4.5.4.13 Hasil Animasi Produk Tempong SedepPedes	50
Gambar 4.5.4.14 Hasil Animasi Produk Petis SedepPedes	51
Gambar 4.5.5.1 Proses Editing Desain Story Kreatrip Vol 2.....	52
Gambar 4.5.5.2 Hasil Desain Story Kreatrip Vol 2	53
Gambar 4.5.5.3 Proses Editing Desain Story Kreatrip Vol 2 Trip.....	54
Gambar 4.5.5.4 Hasil Desain Story Kreatrip Vol 2 Trip	55
Gambar 4.8.1 Tabel Jadwal Kegiatan Magang.....	56
Gambar 4.8.2 Jadwal Jam Kerja Praktik	56
Gambar 6.1 Surat Tanda Terima Kerja Praktik di Creative.inc Studio.....	59
Gambar 6.2 Surat Tanda Selesai Kerja Praktik di Creative.inc Studio.....	60
Gambar 6.3 Sertifikat Kerja Praktik	61
Gambar 6.4 Absensi Kerja Praktik 1	62
Gambar 6.5 Absensi Kerja Praktik 2.....	63
Gambar 6.6 Absensi Kerja Praktik 3.....	64
Gambar 6.7 Lembar Asistensi Kerja Praktik	65
Gambar 7.1 Dokumentasi Kerja Praktik 1.....	66
Gambar 7.2 Dokumentasi Kerja Praktik 2.....	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja praktik merupakan sebuah proses belajar dalam dunia kerja baik diperusahaan/institusi. Proses pembelajaran kali ini pada bidang sesuai keahlian mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual, dengan tujuan mendapatkan pengalaman kerja secara langsung dan juga melakukan pengamatan terhadap pekerjaan sesuai kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa. Diharapkan pada kerja praktik yang dilakukan oleh mahasiswa mampu membangun pola pikir dalam dunia kerja dan mampu memecahkan masalah dengan cara berfikir *Design Thinking* sehingga bisa menemukan titik terang pada masalah tersebut tentunya mampu menghasilkan sarjana yang berkualitas dan juga mumpuni dalam bidangnya.

Di era digital yang semakin berkembang pesat, desain komunikasi visual menjadi elemen penting dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada khalayak secara efektif dan menarik. Perkembangan teknologi dan media sosial telah mengubah paradigma komunikasi, yang mengharuskan profesional desain komunikasi visual untuk selalu beradaptasi dengan tren dan inovasi terbaru.

Selama masa kuliah, mahasiswa DKV telah memperoleh pengetahuan teoritis yang kuat tentang desain, estetika, ilmu semiotika, teori warna, dan berbagai teknik komunikasi visual. Namun, pengalaman praktis di dunia profesional/kerja/perusahaan adalah hal yang tak ternilai untuk menunjang kompetensi dan kesiapan mereka menghadapi tantangan di dunia kerja.

Studio branding strategi, Creative.inc Studio adalah sebuah perusahaan yang berfokus pada penyediaan layanan konsultasi dalam

pengembangan merek dan strategi komunikasi visual. Di dalam studio ini, para profesional bekerja dengan beragam klien untuk menciptakan identitas merek yang unik, membangun citra positif, dan menyampaikan pesan yang efektif kepada audiens target. Melalui pendekatan multidisiplin, studio sranding strategi memadukan elemen desain, psikologi konsumen, dan analisis pasar untuk mencapai hasil yang luar biasa dalam dunia branding.

Dengan masuknya mahasiswa DKV ke dalam lingkungan studio branding strategi, mereka akan diberikan kesempatan langka untuk belajar langsung dari para profesional berpengalaman dalam industri desain komunikasi visual dan branding. Melalui kerja praktik ini, mahasiswa akan merasakan atmosfer kerja sehari-hari, memahami tuntutan klien, menyelesaikan tantangan desain, dan mengasah keterampilan praktis yang akan berguna dalam karier masa depan mereka.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Dalam pelaksanaan program Kerja Praktik di Creative.inc Studio tentu memiliki tujuan dan banyak manfaat bagi penulis baik dalam dunia desain maupun dalam dunia kerja. Adapun tujuan dan manfaat dari program Kerja Praktik sebagai berikut.

1.2.1.1 Umum

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan sarjana,
2. Mengetahui peran design grafis dalam dunia kerja.
3. Menerapkan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual dalam dunia kerja yang telah dipelajari semasa perkuliahan.

4. Mengetahui tata cara kerja, menjalani proses kerja, dan dapat bekerja sama baik dengan tim maupun secara individu.

1.2.1.2 Khusus

1. Mendapat ilmu baru yang sebelumnya belum diajarkan saat di perkuliahan.
2. Menciptakan hubungan timbal balik yang bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat baik dari universitas, Perusahaan, dan mahasiswa.
3. Untuk memenuhi satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis UISI di Jurusan Desain Komunikasi Visual.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kerja praktik di Creative.inc Studio adalah sebagai berikut :

1.2.2.1 Bagi Perguruan Tinggi

1. Sebagai tolak ukur penilaian persiapan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja.
2. Meningkatkan relevansi kurikulum sebagai program mata kuliah Desain Komunikasi Visual pada dunia kerja.

1.2.2.2 Bagi Perusahaan

1. Membantu menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaan dan memberikan solusi yang terbaik.
2. Perusahaan dapat memberikan ruang kepada mahasiswa untuk menyalurkan ide – ide yang kreatif sehingga dapat membantu mengembangkan perusahaan dengan terciptanya ide yang baru.

3. Kerja praktik memungkinkan Perusahaan untuk menjalin hubungan erat dengan perguruan tinggi dan fakultas. Hal ini dapat membuka peluang kolaborasi lebih lanjut dalam penelitian, pelatihan, dan pengembangan bersama.

1.2.2.3 Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa akan mengalami dan memahami secara mendalam bagaimana proses desain dan komunikasi visual dilakukan di lingkungan kerja sebenarnya.
2. Mahasiswa akan diberikan kesempatan untuk belajar secara aktif, mencoba dan mengaplikasikan teori yang telah dipelajari selama kuliah.
3. Proses kerja praktik dapat membantu mahasiswa mengenali potensi bakat dan minat spesifik dalam berbagai bidang desain komunikasi visual.
4. Mahasiswa dapat mengumpulkan proyek-proyek desain yang relevan dalam portofolio mereka, meningkatkan nilai jual ketika mencari pekerjaan di masa depan.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan Creative.inc Studio. Bersama dalam menyelesaikan suatu proyek dan diajarkan kepada penulis selama melakukan Kerja Praktik melalui beberapa tahapan meliputi *Creative Thinking* (Pemikiran kreatif melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan melihat suatu masalah dari sudut pandang yang tidak konvensional), *Analytical Thinking* (Pemikiran analitis melibatkan kemampuan untuk memecah suatu masalah menjadi komponen-komponennya, menganalisis data, dan mengidentifikasi pola atau

hubungan), dan *Critical Thinking* (Pemikiran kritis melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis, mempertanyakan asumsi, mengidentifikasi kelemahan, dan membuat keputusan yang didukung oleh bukti) . Dalam 3 tahapan tersebut meliputi beberapa tahapan yaitu *briefing*, pemahaman dan pendalaman data primer, melakukan *research*, *brainstorming*. Selanjutnya setelah data terkumpul, ada beberapa tahap lagi untuk memvisualisasikan data tersebut hingga menjadi sebuah desain yang sesuai dengan brief dan menjawab permintaan klien. Tahapan tersebut antara lain pembuatan *moodboard*, digitalisasi, asistensi, revisi, dan eksekusi akhir. Adapun penjelasan dari setiap tahap sebagai berikut :

a) Briefing

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

b) Data Primer

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

c) Research

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

d) Brainstorming

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

e) Moodboard

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

f) Digitalisasi

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

g) Asistensi dan Revisi

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

h) Eksekusi

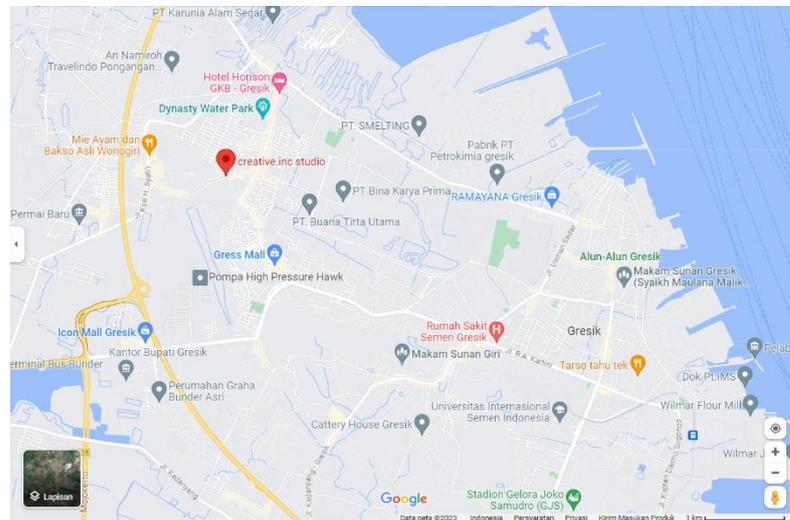
Eksekusi adalah tahap memvisualisasikan suatu ide dan pemikiran kedalam bentuk karya grafis. Eksekusi membutuhkan kemampuan visualisasi dan juga teknis yang baik dari desainer. Pada tahap ini sudah tidak ada perubahan desain dan tampilan.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Lokasi : Creative.inc Studio

Alamat : Jl. Kualakapuas No.02, Karanggondang, GKB, Kec. Manyar,
Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61151

Waktu Pelaksanaan : 1 Agustus 2023 – 1 November 2023



Gambar 1.4.1 Google Maps lokasi Creative.incstudio

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Unit Kerja: *Design Graphic (Intern Division)*. Tugas melibatkan beragam tanggung jawab yang berfokus pada pembuatan materi visual yang menarik dan efektif untuk berbagai keperluan klien. Beberapa tugas bisa berupa seperti merancang dan menghasilkan materi grafis seperti poster, brosur, banner, dan materi promosi lainnya sesuai dengan panduan merek dan preferensi klien. Pembuatan ilustrasi untuk keperluan *asset*, animasi untuk mendukung visual, dan riset untuk ketepatan materi yang disampaikan.

BAB II

PROFIL CREATIVE.INC STUDIO

2.1 Sejarah dan Perkembangan

Studio Creative.inc berawal pada tahun 2008, dibentuk oleh tiga pendiri selama masa kuliah, dengan proyek awal mereka, yaitu proyek Permata (Arsitek). Salah satu dari ketiga pendiri, Pak Ricko, kini menjabat sebagai direktur Creative.inc Studio. Pada rentang waktu 2010–2017, Pak Ricko menjalani perjalanan karirnya dengan beberapa pengalaman. Pada tahun 2010 bekerja di Andy. R , 2011 menempuh Kuliah Profesi, 2012 menulis buku desain, 2013 karyanya dimuat di Jawa Post, 2015 bekerja di Kantor secara mandiri, dan berpartisipasi dalam pameran di Korea.

Pada tahun 2019–2020, Studio mengalami masa vakum, dan di tengah-tengah tahun 2020 saat pandemi, mereka fokus pada riset branding. Pada tahun 2021, Creative.inc Studio bangkit kembali, dan salah satu proyek branding yang dihasilkan adalah Pecel Cecil. Tahun 2022 menandai langkah maju bagi Creative.inc Studio dengan perolehan kantor baru dan pertumbuhan yang berkelanjutan hingga saat ini.

2.2 Visi dan Misi

Visi

Menjadi wadah untuk memajukan suatu wadah yang menunjukkan manusia – manusia kreatif yang ada di Indonesia.

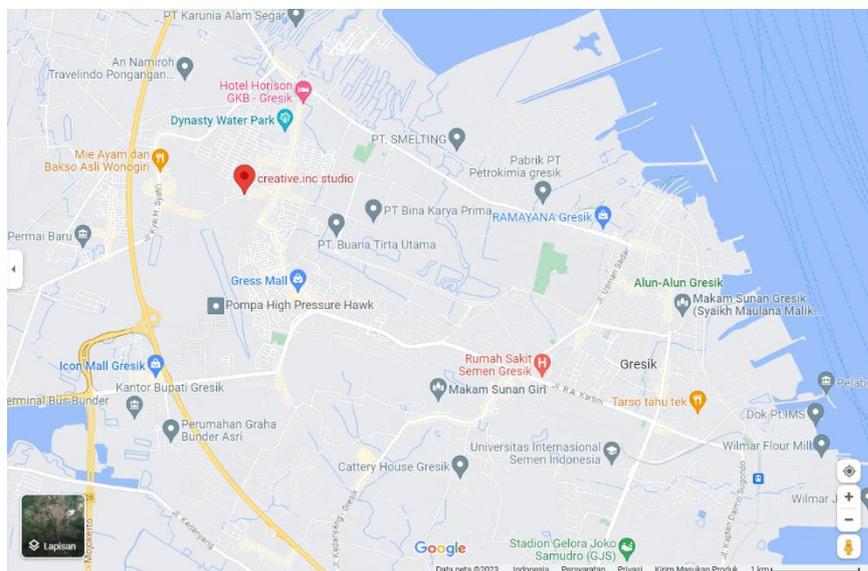
Misi

- Membuat wadah kreatif dan produktif
- Perusahaan berbasis ilmu dan teknologi

- Selalu berinovasi untuk menciptakan ide – ide baru yang dapat memecahkan masalah sosial dan budaya.

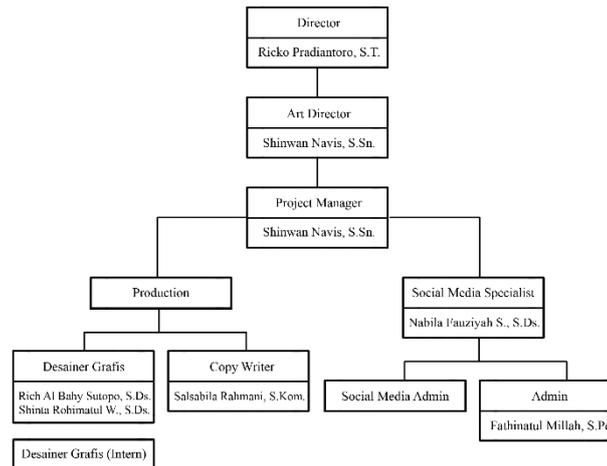
2.3 Lokasi

Creative.inc Studio, Jl. Kualakapuas No.02, Karanggondang, GKB, Kec. Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61151



Gambar 2.3.1 Google Maps lokasi Creative.incstudio

2.4 Struktur Organisasi Creative.inc Studio



Gambar 2.4.1 Struktur Organisasi Creative.inc Studio

2.5 Produk

Berikut ini adalah beberapa jenis jasa yang ditawarkan di Creative.incstudio, yaitu :

1. Konsultan Kreatif

Membantu klien dalam mengembangkan ide-ide kreatif, strategi desain, dan solusi kreatif untuk berbagai tantangan atau proyek. Dengan melibatkan penggunaan keahlian dan pengetahuan dalam berbagai bidang seni, desain, dan komunikasi untuk membantu klien mencapai tujuan mereka.

2. Branding & Pentiptaan Merek

Branding bertujuan untuk membantu bisnis atau organisasi dalam mengembangkan dan mengelola merek. Proses branding mencakup berbagai elemen untuk membangun identitas merek yang kuat dan meyakinkan pelanggan. Seperti

riset, pengembangan identitas, strategi, manajemen merek, desain visual, dan pelatihan merek.

3. Penciptaan Konten

Menciptakan berbagai jenis konten yang relevan dan menarik untuk digunakan dalam pemasaran, branding, atau komunikasi online. Membuat dan mengatur konten dari awal hingga akhir

4. Manajemen Sosial Media

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

5. Tagline & Copywriting

Tagline dan *copywrite* yang jelas, ringkas, dan tepat yang bekerja berdampingan dengan visual dapat menciptakan ekspresi yang kuat, serta penyampaian pesan menjadi lebih mudah dipahami dan dikenali.

6. Desain Grafis

Desain grafis mencakup berbagai tugas yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan cara visual yang menarik dan efektif. Salah satu cara yang paling imajinatif untuk menggunakan kreativitas untuk mewakili ekuitas merek klien. Klien akan dibantu untuk menemukan gaya yang tepat dan cocok untuk merek mereka dan menambahkan sentuhan khusus pada setiap merek yang dikelola.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto (2007). desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan *layout*. Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Kunci sukses seorang desainer komunikasi visual adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dan pesan visual yang komuni-katif. Media visual yang dirancang ditujukan untuk mengubah mindset *audience*-nya melalui ungkapan kalimat/teks, gambar, warna, komposisi, dan simbol-simbol pada media yang dirancangnya.

Menurut Alo Liliweri dalam buku Komunikasi Serba Ada Serba Makna (2011), desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif. Ilmu ini diaplikasikan dengan mengolah elemen desain grafis, yakni gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, serta *layout*. Desain komunikasi visual adalah satu dari beberapa seni terapan yang mempelajari perencanaan serta perancangan bentuk komunikasi visual.

3.1.1 Prinsip – Prinsip Desain

a) Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan mengacu pada cara elemen-elemen dalam desain berinteraksi dan saling terkait. Kesatuan menciptakan

keseimbangan dan koherensi dalam karya desain, sehingga semua elemen terlihat sebagai satu kesatuan yang utuh.

b) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam desain mencakup distribusi visual berat elemen-elemen desain. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris (elemen-elemen seimbang pada kedua sisi garis tengah) dan keseimbangan asimetris (elemen-elemen seimbang berdasarkan berat visual).

c) Proporsi (*Proportion*)

Proporsi adalah hubungan antara ukuran, bentuk, dan posisi elemen-elemen dalam desain. Proporsi yang baik menciptakan keseimbangan visual dan estetika yang menarik.

d) Ritme (*Rhythm*)

Ritme adalah pengaturan elemen-elemen desain dalam pola berulang yang menciptakan perasaan aliran atau gerakan. Ritme dapat memberikan tampilan yang dinamis atau kohesif dalam desain.

e) Kontras (*Contrast*)

Kontras melibatkan perbedaan dalam warna, ukuran, bentuk, atau elemen-elemen desain lainnya untuk menarik perhatian dan menciptakan fokus. Kontras membantu menciptakan ketegasan dan pemisahan antara elemen-elemen desain.

f) Hirarki (*Hierarchy*)

Prinsip hirarki mengacu pada pengaturan elemen-elemen desain dalam urutan prioritas. Ini memungkinkan pengamat untuk mengidentifikasi elemen yang paling penting atau relevan dalam desain.

g) Penekanan (*Emphasis*)

Prinsip ini berfokus pada cara elemen-elemen desain digunakan untuk menarik perhatian pada titik fokus utama dalam karya. Dengan menciptakan elemen yang menonjol, prinsip kepentingan membantu pengamat untuk fokus pada pesan atau elemen penting dalam desain.

h) Konsistensi (*Consistency*)

Konsistensi melibatkan penggunaan elemen-elemen desain yang seragam dalam seluruh karya atau produk. Ini menciptakan identitas merek yang kuat dan mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan produk atau layanan.

3.2 Branding

Keller (2019) berpendapat bahwa *branding* adalah nama, istilah, tanda, simbol, rancangan atau kombinasi dari semuanya yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi barang atau jasa atau kelompok penjual dan untuk membedakan dari barang atau jasa pesaing. Jika tanpa branding yang sesuai maka produk yang dijual kepada masyarakat akan sulit dikenali.

Menurut Rangkuti (2002) mengatakan bahwa definisi merk atau *brand* dibagi menjadi empat jenis, yaitu :

- 1) Brand name (nama merek),
- 2) Brand mark (tanda merek),
- 3) Trade mark (tanda merek dagang),
- 4) Copyright (hak cipta).

Merek disini juga tidak hanya sebagai simbol belaka, namun juga memiliki arti untuk mengenalkan produk tersebut agar produk yang dikenalkan menjadi populer di mata masyarakat.

3.3 *Critical Thinking*

Istilah berpikir kritis sering disebut sebagai keterampilan utama yang harus dimiliki karyawan di organisasi mana pun yang ingin sukses di dunia yang terus berubah (Hoffman, 2023). Masalahnya adalah hal ini sering dikacaukan dengan pemikiran analitis dan lateral, sesuatu yang sering kali tidak diajarkan kepada banyak pelajar untuk dilakukan dengan benar (Eider, dkk, 2019). Terdapat 3 metode berpikir kreatif yakni berupa :

- (1) *Analytical Thinking*, adalah tindakan memecah informasi yang kompleks menjadi komponen atau prinsip yang lebih kecil dan lebih mudah dipahami (Thaneerananon, dkk, 2016). Hal ini melibatkan pembongkaran data secara sistematis untuk menguraikan fakta yang dapat digunakan untuk membangun informasi atau memberikan kesimpulan berdasarkan bukti.
- (2) *Critical Thinking*, berarti menimbang informasi atau pandangan secara hati-hati dan menafsirkannya untuk membuat penilaian independen yang masuk akal. Salah satu komponennya bersifat analitis, yang juga memerlukan kemauan untuk mendekonstruksi pemikiran Anda dan mengujinya dengan keras untuk memperbaikinya (Elder, dkk, 2020).
- (3) *Creative Thinking*, adalah proses mental mewujudkan sesuatu yang baru melalui imajinasi. Ini melibatkan masukan fakta dan rangsangan sensorik, interpolasi, dan refleksi kritis untuk membayangkan sesuatu yang tidak ada (Crockett, 2011). Bisa juga memikirkan sesuatu dengan cara yang baru atau berbeda (Doyle, 2022).

3.4 *Layout*

Tata letak atau yang juga disebut *layout* merupakan aspek desain yang bertujuan untuk mengorganisir antara teks dan gambar dari sebuah desain agar tidak tumpang tindih dan pesan yang ingin disampaikan dalam desain tersebut dapat tersampaikan dengan baik (Rizky, 2021).

3.5 **Digital Imaging**

Digital Imaging (DI) yang biasa juga disebut sebagai *Digital Image Processing* atau *Digital Photographic* pada dasarnya merupakan sebuah metode untuk mengedit atau mengolah gambar yang di *scan* dari dokumen asli menjadi digital *file* dalam bentuk *pixel* yang dapat dibaca dan dimanipulasi oleh perangkat computer grafis (Rizky, 2021).

3.6 **Media Sosial**

Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Amanda, dkk (2017), mendefinisikan sosial media sebagai sarana untuk konsumen agar bisa menyampaikan informasi baik berupa teks, gambar, audio, maupun video dengan perusahaan dan sebaliknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan sarana untuk membagikan informasi dan mendapat informasi baik bagi perorangan maupun perusahaan.

3.7 *Instagram*

Instagram merupakan sosial media yang berfokus pada *sharing* foto maupun video. Popularitas *instagram* yang makin meningkat (yang juga diakibatkan oleh diakuisisinya *instagram* oleh *facebook*) memungkinkan orang untuk membuat iklan dan berbisnis menggunakan media *instagram* (Rizky, 2021).

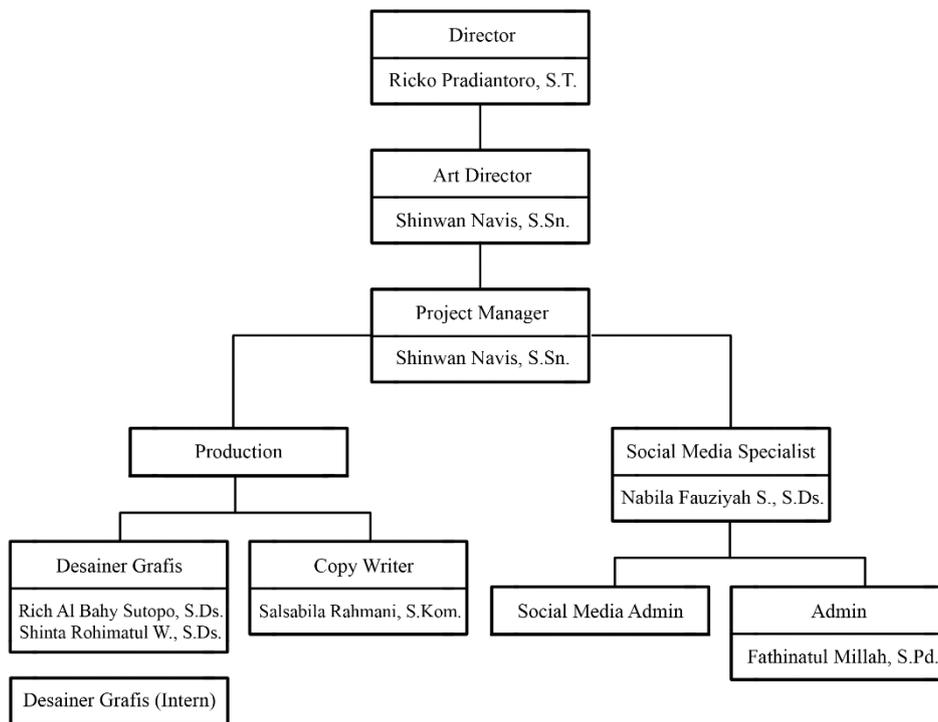
3.8 *Adobe Photoshop*

Adobe photoshop merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto (Andi, 2011).

Adapun pendapat lain bahwa *Adobe Photosop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang di khususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems* (Haka MJ, 2006).

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja



Gambar 4.1.1 Struktur Organisasi Unit Kerja

4.2 Tugas Unit Kerja

Tugas unit kerja meliputi beberapa tugas seperti desain grafis (menciptakan desain visual untuk berbagai proyek, termasuk logo, supergrafis, poster, kemasan produk, materi pemasaran, media sosial, dll), riset dan pengembangan konsep (melakukan penelitian untuk memahami kebutuhan klien, audiens target, serta mengembangkan konsep desain yang sesuai.), kolaborasi tim (bekerja sama dengan desainer grafis lain, ilustrator, penulis konten, dan anggota tim kreatif lainnya untuk mencapai visi desain

yang diinginkan.), presentasi dan persuasi (menyajikan desain kepada klien atau tim manajemen dengan cara yang meyakinkan dan menjelaskan keputusan desain.), penyesuaian dan revisi (Menerima umpan balik dari klien atau rekan tim dan melakukan perbaikan pada desain sesuai kebutuhan.), pemeliharaan portofolio (menyimpan dan mengelola portofolio kerja untuk presentasi dan referensi di masa depan.), pemeliharaan kreativitas (mencari inspirasi dan terus meningkatkan keterampilan desain grafis tim melalui pelatihan dan eksplorasi kreatif.).

4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Tugas kerja di Creative.incstudio terdiri dari beberapa fase berbasis proyek. Proses yang dilakukan meliputi diskusi dan *brainstorming* ide dan konsep, proses implementasi, verifikasi kepada kepala *leader* dan lalu diserahkan kepada klien untuk direvisi.

4.4 Tugas Khusus

Tugas khusus yang diberikan kepada divisi *internship* Creative.incstudio adalah fokus pada branding dan desain grafis. Meliputi desain visual (membantu dalam proses perancangan visual untuk berbagai proyek klien.), riset dan inspirasi (melakukan penelitian dan tren desain untuk memastikan bahwa desain yang dibuat selalu relevan dan inovatif.), kolaborasi tim (bekerja sama dengan anggota tim lainnya, seperti desainer senior, ilustrator, dan copywriter, untuk mencapai hasil desain yang maksimal.), presentasi desain (mempersiapkan dan menyajikan desain kepada klien atau tim internal dengan cara yang jelas dan meyakinkan.), pembelajaran terus – menerus (Selama *internship* terus belajar dan mengembangkan keterampilan desain grafis melalui pelatihan, bimbingan, dan pengalaman praktis.) Tugas khusus diberikan kepada peserta untuk

melaksanakan kerja praktik sesuai minat dan portofolio yang diserahkan, serta berdasarkan topik atau ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

4.4.1 Tujuan Tugas

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

4.4.1.1 Alat dan Bahan

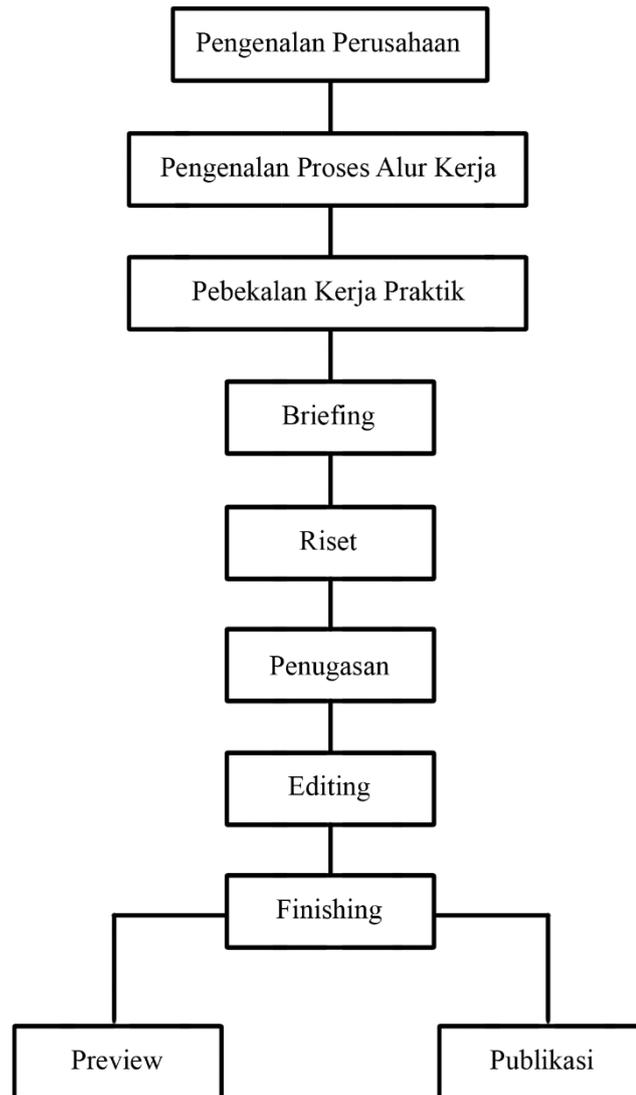
4.4.1.1.1 Alat

Alat yang digunakan pada saat pelaksanaan kerja praktik ini adalah laptop untuk proses mendigitalisasikan desain yang telah dibuat oleh penulis.

4.4.1.1.2 Bahan

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

4.4.1.1.3 Prosedur Kerja



Gambar 4.4.1.1.3.1 Prosedur Kerja Creative.incstudio

4.5 Hasil Kerja dan Pembahasan

Dalam melaksanakan hasil kerja selama di studio. Penulis melakukan beberapa tahap proses yang dijalani yakni berupa :

1) *Briefing*

Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui *brainstorming*, *meeting*, atau secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan dengan jelas dan tepat waktu.

2) *Riset*

Proses riset dilakukan secara mandiri dan asistensi kepada pembimbing lapangan. Riset dilakukan dengan *research* sumber terpercaya dari internet. Riset dilakukan agar informasi dan isi konten akurat dan bisa diterima oleh semua orang.

3) *Editing*

Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal dengan asistensi kepada pembimbing lapangan untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.

4) *Finishing/review*

Finishing adalah proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan *brief* dan asistensi yang telah diberikan. *Finishing* mencakup

pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk publikasi/*review*.

4.5.1 Antara Rancang Bangun

Antara Rancang Bangun adalah perusahaan konsultan jasa arsitek dan kontraktor yang menyediakan jasa desain dan konstruksi.

Tugas yang diberikan pada kerja praktik :

1. Desain Story Instagram Antara, Dirgahayu Republik Indonesia 78.

Pembuatan desain *story* Instagram Antara dirgahayu Republik Indonesia merupakan desain *story* yang bertujuan untuk memperingati kemerdekaan Indonesia yang ke 78. Dengan konsep bangunan arsitek yang berhubungan dengan kemerdekaan Indonesia. Konsep mengikuti isi dari konten Antara yakni tentang arsitek.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *story Instagram* dengan format 9:16. Visual yang ditampilkan harus bangunan arsitek yang berhubungan dengan kemerdekaan RI dan format desain menyesuaikan dengan format *story* Antara yang sebelumnya pernah di desain.

b) Riset

Riset pada tugas ini dilakukan melalui sumber terpercaya yaitu website arsitek Indonesia.

c) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang

digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 2 alternatif desain sesuai *briefing*.



Gambar 4.5.1.1 Proses Editing Desain Antara dirgahayu RI

d) Finishing

Dari hasil editing 2 alternatif desain. Desain yang dipilih adalah desain pertama dengan sedikit revisi yaitu tambahan informasi lokasi bangunan. Kemudian hasil dari desain di post oleh *Instagram* Antara Rancang Bangun pada tanggal 17 Agustus.



Gambar 4.5.1.2 Hasil desain story Antara dirgahayu RI

2. Desain Infografis Feed Antara Info Arsitek Monas

Pembuatan desain infografis feed Antara info arsitek Monas merupakan desain feed yang bertujuan untuk konten edukasi mengenai informasi arsitek bangunan, Sejarah, dan tokoh arsitek dari bangunan yang dijadikan konten. Konsep mengikuti isi dari konten Antara sebelumnya yakni tentang info arsitek.

a) Briefing

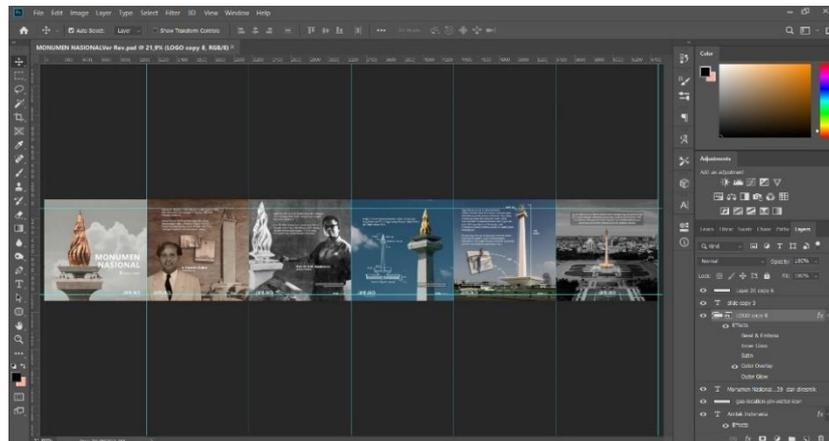
Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *feed Instagram* dengan format 1:1 dengan jumlah *slide* menyesuaikan isi konten (minimal 4 *slide*). Visual yang ditampilkan harus sesuai dengan *copywriting* pada *slide* yang ditampilkan. Sebisa mungkin untuk menggunakan foto dan teks yang akurat sumbernya. Isi lebih ke Sejarah, tokoh, dan informasi menarik lainnya mengenai bangunan arsitek dari Monas. Tone warna menyesuaikan *Instagram* Antara.

b) Riset

Riset pada tugas ini dilakukan melalui sumber terpercaya yaitu website arsitek Indonesia.

c) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 1 alternatif desain sesuai *briefing*. Dengan *menambil visual dari website unsplash (aman dari hak cipta)*.



Gambar 4.5.1.3 Proses Editing Desain Antara Info Arsitek Monas

d) Finishing

Dari hasil editing 1 alternatif desain.terdapat sedikit revisi yaitu tambahan informasi dan tata letak kurang rapi (*Grid*, tone warna, dan komposisi). Kemudian hasil dari desain di post oleh *Instagram* Antara Rancang Bangun.



Gambar 4.5.1.4 Hasil desain infografis Antara Info Arsitek Monas

3. Desain Carousel Feed Antara Porto Sage Kitchen

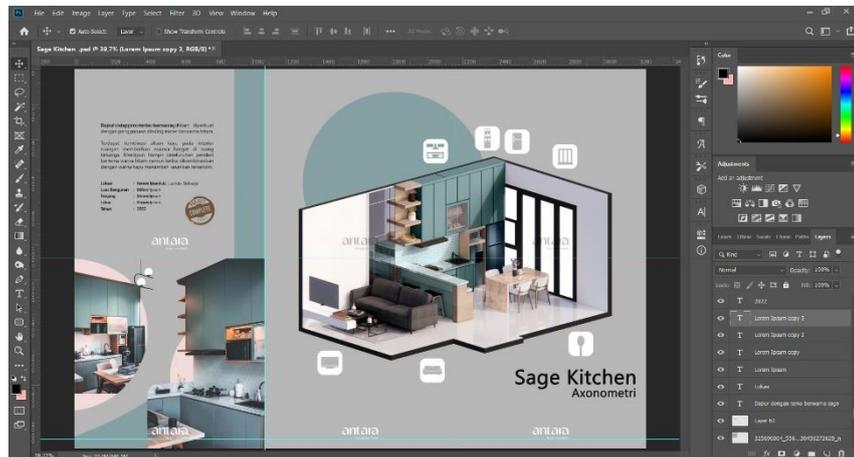
Pembuatan desain *carousel* feed Antara Porto Sage Kitchen merupakan desain feed *carousel* yang bertujuan untuk dokumentasi/informasi mengenai pekerjaan/proyek yang sudah pernah dilakukan. Konsep mengikuti isi dari konten Antara Porto sebelumnya yakni tentang *carousel* portofolio.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *feed Carousel Instagram* dengan format 1:1 dengan jumlah 6 postingan . Visual yang ditampilkan berupa asset portofolio dari proyek Antara dengan diubah beberapa bagian seperti tone warna, tata letak, dan tambahan informasi mengenai proyek tersebut. Gambar yang ditampilkan harus hasil dokumentasi yang pernah dilakukan oleh tim.

b) Editing

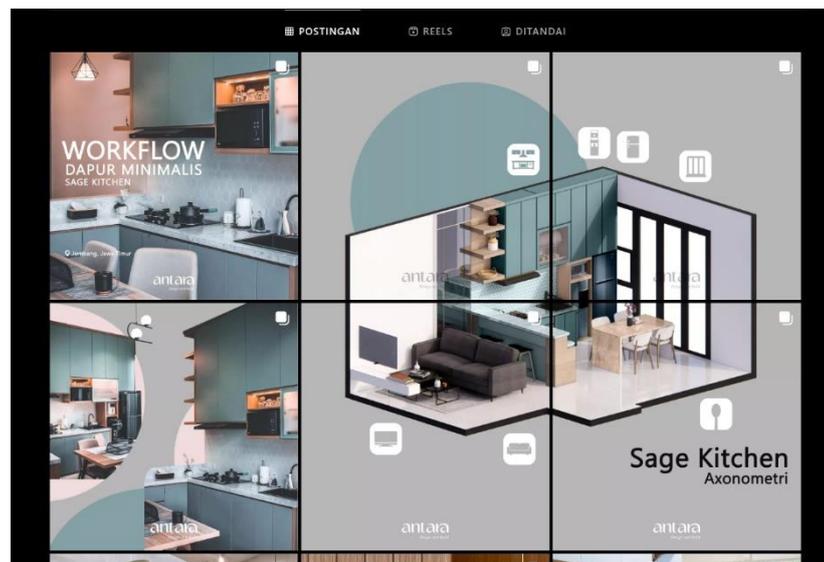
Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 1 alternatif desain sesuai *briefing*. Dengan menggunakan asset foto dari hasil dokumentasi dan proyek dari Antara.



Gambar 4.5.1.5 Proses Editing Desain Carousel Antara Porto

c) Finishing

Finishing Dari hasil editing 1 alternatif desain,terdapat sedikit revisi yaitu tambahan informasi dan tata letak kurang rapi (*Grid*, tone warna, dan komposisi). Kemudian hasil dari desain di post oleh *Instagram* Antara Porto.



Gambar 4.5.1.5 Hasil Desain Carousel Antara Porto

4. Desain Story Promo Antara Vertical Garden

Pembuatan desain *story* promo Antara *vertical garden* merupakan desain *story* yang bertujuan untuk menyampaikan promosi yang menarik sesuai dengan target dan *branding awareness* Antara.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *story Instagram* dengan format 9:16. Visual yang ditampilkan harus menggunakan asset foto yang pernah di dokumentasikan oleh tim dan format desain menyesuaikan dengan format *story* Antara yang sebelumnya pernah di desain. Gunakan *copywriting* yang menarik untuk dilirik oleh target konsumen dari Antara.

b) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 3 alternatif desain sesuai *briefing*.



Gambar 4.5.1.6 Proses Editing Desain Story Promo Antara Vertigar

c) Finishing

Dari hasil editing 3 alternatif desain. Desain yang dipilih adalah desain ketiga dengan beberapa revisi yaitu komposisi, grid, dan *copywriting* yang kurang menarik. Kemudian hasil dari desain di post oleh *Instagram* Antara Rancang Bangun untuk digunakan sebagai CTA pendukung konten *feed* dan diposting untuk keperluan promo sorotan *Instagram*.



Gambar 4.5.1.7 Hasil Desain Story Promo Antara Vertigar

4.5.2 Vivre Dental Aesthetic

Vivre Dental Aesthetic adalah klinik gigi estetik yang berada di Gresik dan Surabaya.

Tugas yang diberikan pada kerja praktik :

1. Desain Story Instagram Vivre, Dirgahayu Republik Indonesia 78.

Pembuatan desain *story* Instagram Vivre dirgahayu Republik Indonesia merupakan desain *story* yang bertujuan untuk memperingati kemerdekaan Indonesia yang ke 78. Dengan konsep visual *feminim* yang berhubungan dengan kemerdekaan Indonesia.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *story Instagram* dengan format 9:16. Visual yang ditampilkan harus foto visual yang berhubungan dengan kemerdekaan RI, menggunakan cir khas feminim untuk mendukung citra brand Vivre, dan format desain menyesuaikan dengan format *story* Vivre yang sebelumnya pernah di desain.

b) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 2 alternatif desain sesuai *briefing*.



Gambar 4.5.2.1 Proses Editing Desain Vivre dirgahayu RI

c) Finishing

Dari hasil editing 2 alternatif desain. Desain yang dipilih adalah desain pertama dengan sedikit revisi yaitu tone warna desain.. Kemudian hasil dari desain di post oleh *Instagram Vivre Dental* pada tanggal 17 Agustus.



Gambar 4.5.2.2 Hasil Desain Vivre dirgahayu RI

2. Digital Imaging dan Layout Objek Vivre Dental

Pembuatan *layout* objek dan *digital imaging* Vivre Dental merupakan pengolahan gambar digital yang bertujuan untuk memperbagus, mengedit, dan menambah gambar sesuai tujuan. *Digital imaging* disini lebih ke penataan dan edit gambar ruangan menjadi hasil *render 3d* tetapi melalui pengeditan gambar.

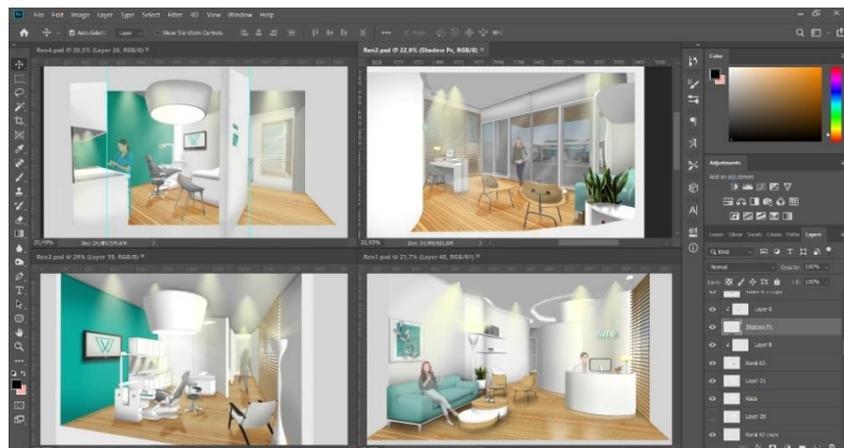
a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa *Digital Imaging (DI)* dengan hasil foto yang telah diberikan oleh klien. Foto yang mentah akan diedit dan dimanipulasi *render* menggunakan DI sesuai konsep yang telah diberikan. Yakni *render edit foto* dengan

menambahkan gelap terang Cahaya, warna, asset gambar, dan tata letak yang sesuai.

b) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 6 total gambar mentah untuk dilakukan proses editing/manipulasi gambar dan warna sesuai *briefing oleh klien*.



Gambar 4.5.2.3 Proses Editing Digital Imaging Vivre Dental

c) Finishing

Dari hasil total editing 6 editing. Foto hasil akhir diserahkan ke pihak klien dan digunakan untuk *moodboard* dan asset keperluan cabang Vivre Dental Surabaya



Gambar 4.5.2.4 Hasil Digital Imaging Vivre Dental

3. Desain Promo Bleaching Vivre

Pembuatan desain *story* promo *bleaching* Vivre merupakan desain *story* yang bertujuan untuk menyampaikan promosi yang menarik sesuai dengan target dan *branding awareness* Vivre terkait *bleaching* gigi.

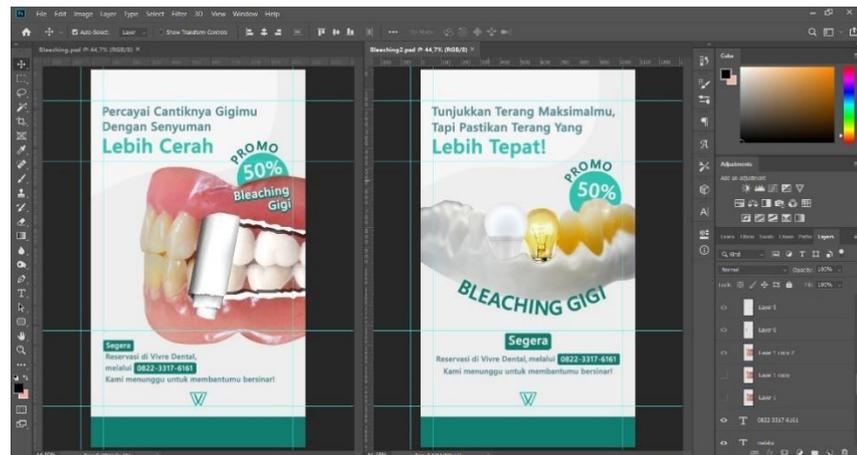
a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *story* *Instagram* dengan format 9:16. Visual yang ditampilkan harus menggunakan asset foto yang sesuai dengan materi konten.. Gunakan *copywriting* yang menarik untuk dilirik oleh target konsumen dari Vivre Dental. Format warna menggunakan format warna paten dari Vivre.

b) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini,

penulis melakukan 2 alternatif desain sesuai *briefing oleh klien*.



Gambar 4.5.2.5 Proses Editing Desain Vivre Dental

4.5.3 Mie Ayam Bendungan

Mie Ayam Bendungan adalah warung mie ayam yang berada di Cerme, Gresik. Mie Ayam Bendungan sudah berdiri sejak tahun 2000 dan menjadi Warung Mie Ayam pertama di daerah Cerme Gresik. Sudah 23 tahun kini Mie Ayam Bendungan ingin lebih maju dan menjadi lebih baik lagi dengan cara *branding*.

Tugas yang diberikan pada kerja praktik :

1. Desain Menu Mie Ayam Bendungan

Pembuatan desain menu Mie Ayam Bendungan merupakan desain menu yang bertujuan untuk redesain menu dari Mie Ayam Bendungan yang menarik sesuai dengan target dan *branding awareness* Mie Ayam Bendungan. Konsep dari Mie Ayam Bendungan ini mengangkat tema *pop vintage*, sesuai dengan merek baru yang diciptakan dan dikerjakan oleh Creative.inc Studio.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain menu dengan format ukuran A3. Visual yang ditampilkan harus menggunakan asset foto yang pernah didokumentasikan oleh tim. Gunakan desain dengan tema *pop vintage*. Format warna menggunakan format warna Mie Ayam Bendungan.

b) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 3 alternatif desain sesuai *briefing oleh klien*.



Gambar 4.5.3.1 Proses Editing Desain Menu Mie Ayam Bendungan

c) Finishing

Finishing Dari hasil editing 3 alternatif desain. Desain yang dipilih adalah desain ketiganya dengan beberapa revisi yaitu komposisi, grid, dan *copywriting* yang kurang menarik. Kemudian hasil dari desain dicetak untuk digunakan sebagai menu.



Gambar 4.5.3.2 Hasil Desain Menu Mie Ayam Bendungan

2. Desain Poster Mie Ayam Bendungan

Pembuatan desain poster Mie Ayam Bendungan merupakan desain poster yang bertujuan untuk desain di tempat makan dari Mie Ayam Bendungan yang menarik sesuai dengan target dan *branding awareness* Mie Ayam Bendungan. Konsep dari Mie Ayam Bendungan ini mengangkat tema *pop vintage*, sesuai dengan merek baru yang diciptakan dan dikerjakan oleh Creative.inc Studio.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain menu dengan format ukuran A3. Visual yang ditampilkan harus menggunakan asset foto yang pernah didokumentasikan oleh tim dan foto pendukung dari internet. Gunakan desain dengan tema *pop vintage* dan ditambahkan unsur jadul Indonesia. Format warna menggunakan format warna Mie Ayam Bendungan.

b) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 4 alternatif desain sesuai *briefing oleh klien*.



Gambar 4.5.3.3 Proses Editing Desain Poster Mie Ayam Bendungan

c) Finishing

Finishing Dari hasil editing 4 alternatif desain. Desain yang dipilih adalah desain tiga dari empat dengan beberapa revisi yaitu komposisi, grid, dan *ketajaman gambar*. Kemudian hasil dari desain dicetak untuk digunakan sebagai poster.



Gambar 4.5.3.4 Hasil Desain Poster Mie Ayam Bendungan

3, Desain Feed Mie Ayam Bendungan

Pembuatan desain feed Mie Ayam Bendungan merupakan desain feed yang bertujuan untuk informasi dan menyampaikan tentang branding dari Mie Ayam Bendungan dengan diinformasikan seperti koran. Konsep dari Mie Ayam Bendungan ini mengangkat tema *pop vintage*, sesuai dengan merek baru yang diciptakan dan dikerjakan oleh Creative.inc Studio.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *feed instagram* dengan format ukuran 1:1 3 postingan secara urut. Visual yang ditampilkan harus menggunakan asset foto yang pernah didokumentasikan oleh tim dan hasil desain yang dikerjakan oleh tim. Gunakan desain dengan tema *pop vintage* dan ditambahkan unsur koran sebagai konsep postingan. Format warna menggunakan format warna Mie Ayam Bendungan.

b) Editing

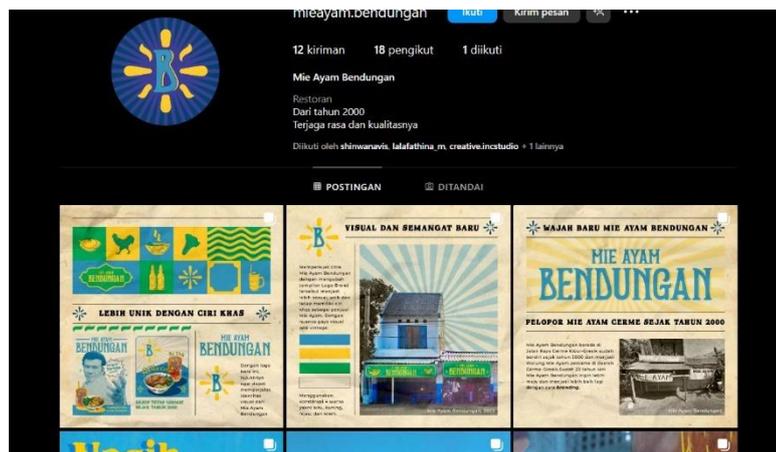
Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 1 alternatif desain sesuai *briefing oleh klien*.



Gambar 4.5.3.5 Proses Editing Desain Feed Mie Ayam Bendungan

c) Finishing

Finishing Dari hasil editing dengan beberapa revisi yaitu komposisi, grid, dan tambahan asset grafis desain *pop vintage*. Kemudian hasil dari desain diposting di *Instagram* Mie Ayam Bendungan.



Gambar 4.5.3.6 Hasil Desain Feed Mie Ayam Bendungan

4.5.4 Sambal SedepPedes

Sambal SedepPedes adalah brand dari hasil riset yang dilakukan Creative.inc Studio. Yang dimana dua permasalahan utama tentang produk sambal kemasan nusantara yang beredar di pasaran, yaitu kurangnya pengetahuan tentang branding di label produk dan kemasan. Namun membahas masalah tanpa mencari solusi dari permasalahan tersebut tentu saja, bukan karakter kami . Oleh sebab itu, Creative.ins Studio mengambil langkah lanjutan, yaitu dengan menciptakan suatu brand dengan label dan kemasan yang kuat agar mampu bersaing di pasar global.

Tugas yang diberikan pada kerja praktik :

1. Desain Poster SedepPedes Sambal Petis

Pembuatan desain poster SedepPedes sambal petis merupakan desain poster yang bertujuan untuk mendukung visual dan desain dari feed sambal SedepPedes. Konsep mengkreasikan dan mengkomunikasikan produk Sambal Petis Sedep Pedes sesuai dengan hasil riset dan *brainstoriming* yang telah diciptakan dan dikerjakan oleh Creative.inc Studio.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *feed instagram* dengan format ukuran A4. Visual yang ditampilkan harus menggunakan asset foto yang pernah didokumentasikan oleh tim dan hasil desain yang dikerjakan oleh tim. Format warna menggunakan format warna SedepPedes.

b) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 3 alternatif desain sesuai *briefing oleh klien*.



Gambar 4.5.4.1 Proses Editing Desain Poster SedepPedes Sambal Petis

c) Finishing

Finishing Dari hasil editing 3 alternatif desain. Desain yang dipilih adalah desain pertama dengan beberapa revisi yaitu komposisi, grid, dan *copywriting* yang kurang menarik. Kemudian hasil dari desain diposting di *Instagram*.



Gambar 4.5.4.2 Hasil Desain Poster SedepPedes Sambal Petis

2. Motion Graphic Sambal Pencit, Tempong, dan Petis SedepPedes

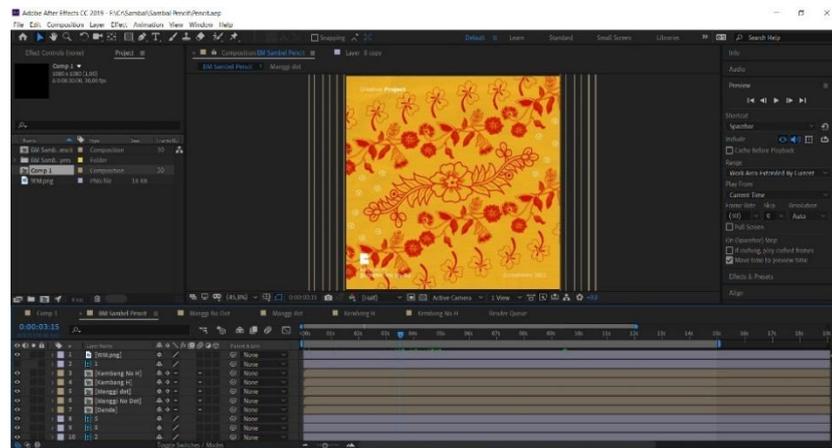
Pembuatan *motion graphic* sambal pencit, tempong, dan petis SedepPedes merupakan *motion graphic* yang bertujuan untuk mendukung visual dan animasi dari feed sambal SedepPedes. Konsep mengkreasikan dan mengkomunikasikan produk Sambal Pencit, tempong, dan sambal petis SedepPedes sesuai dengan hasil riset dan *brainstorming* yang telah diciptakan dan dikerjakan oleh Creative.inc Studio.

a) Briefing

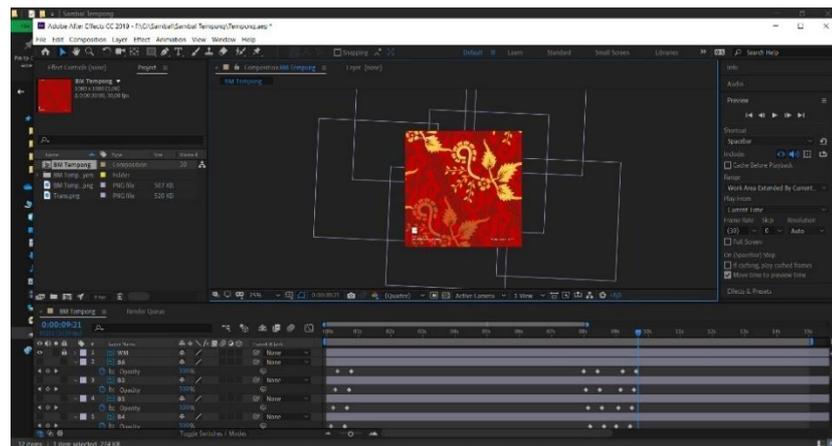
Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa *motion graphic feed instagram* dengan format ukuran 1:1. Visual yang ditampilkan menggunakan hasil desain yang dikerjakan oleh tim sebelumnya. Tugas hanya menganimasikan asset desain.

b) Editing

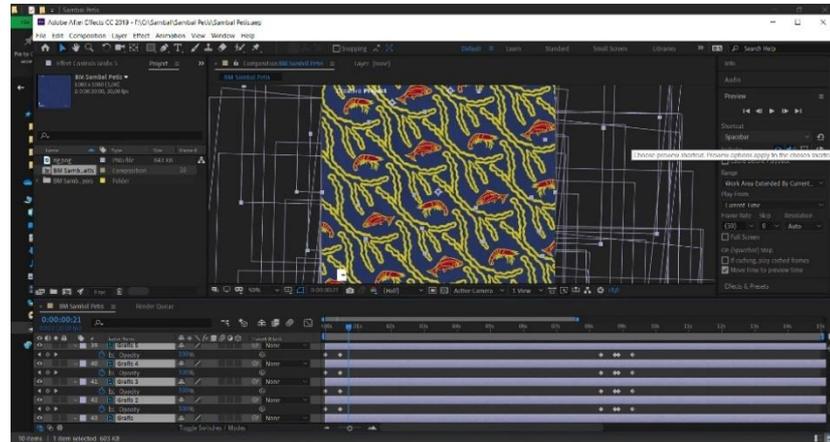
Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, animasi, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe After Effect. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan gerakan animasi *motion* sesuai *briefing* oleh *klien*.



Gambar 4.5.4.3 Proses Editing Animasi Sambal Pencit SedepPedes



Gambar 4.5.4.4 Proses Editing Animasi Sambal Tempong SedepPedes



Gambar 4.5.4.5 Proses Editing Animasi Sambal Petis SedepPedes

c) Finishing

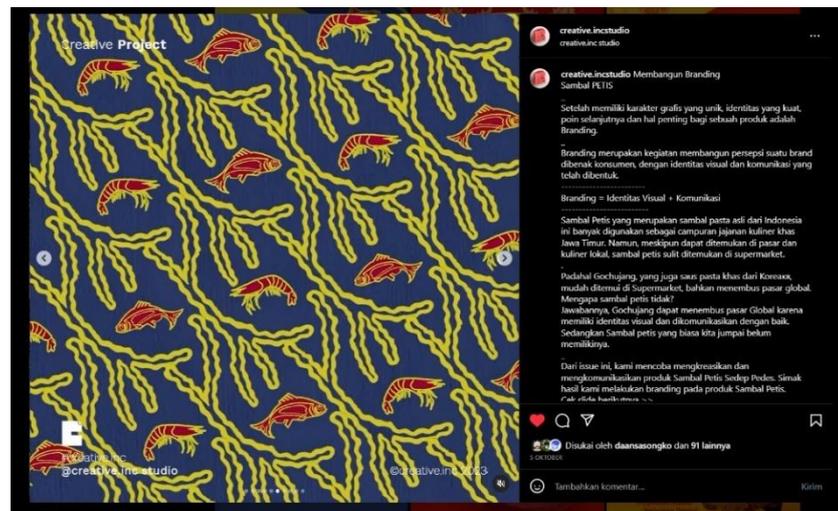
Finishing Dari hasil animasi dengan beberapa revisi yaitu gerakan dan posisi dari objek kurang halus. Kemudian hasil dari desain diposting di *Instagram*.



Gambar 4.5.4.6 Hasil Animasi Sambal Pencit SedepPedes



Gambar 4.5.4.7 Hasil Animasi Sambal Tempong SedepPedes



Gambar 4.5.4.8 Hasil Animasi Sambal Petis SedepPedes

3. Motion Graphic Produk Sambal Pencit, Tempong, dan Petis SedepPedes

Pembuatan *motion graphic* produk sambal pencit, sambal tempong, dan petis SedepPedes merupakan *motion graphic* yang bertujuan untuk mendukung visual dan animasi dari feed sambal SedepPedes. Konsep

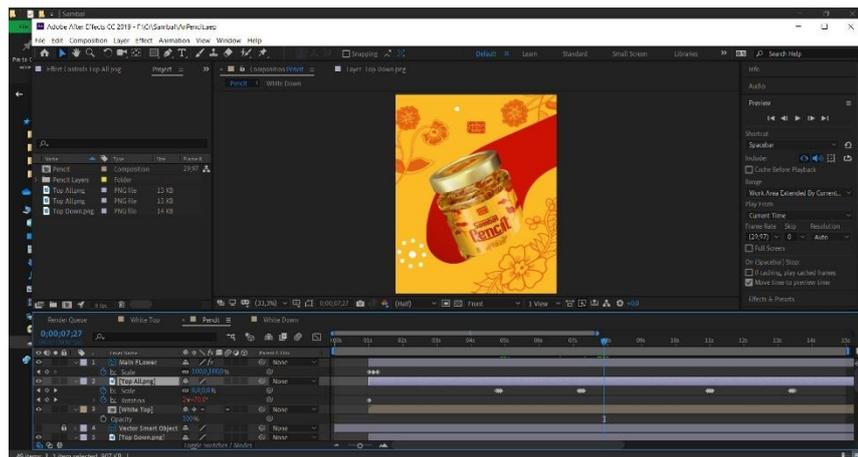
mengkreasikan dan mengkomunikasikan produk Sambal Pencit, tempong, dan sambal petis SedepPedes sesuai dengan hasil riset dan *brainstorming* yang telah diciptakan dan dikerjakan oleh Creative.inc Studio.

a) Briefing

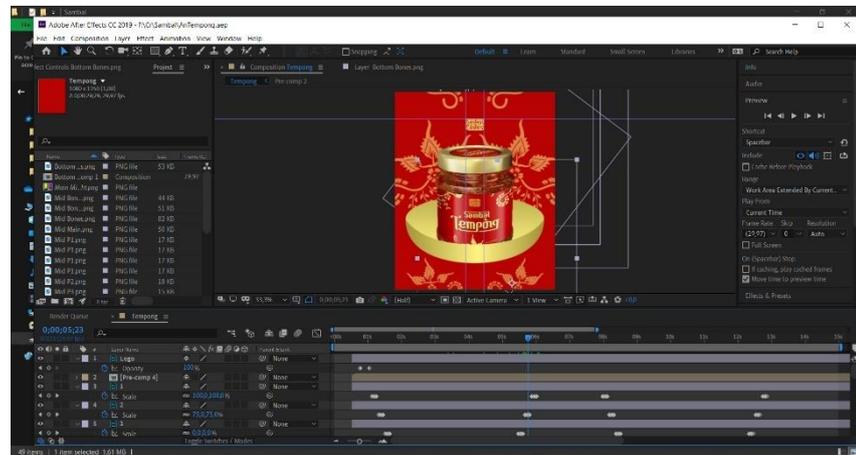
Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa *motion graphic reels instagram* dengan format ukuran 1:1. Visual yang ditampilkan menggunakan hasil desain yang dikerjakan oleh tim sebelumnya. Tugas hanya menganimasikan asset desain.

b) Editing

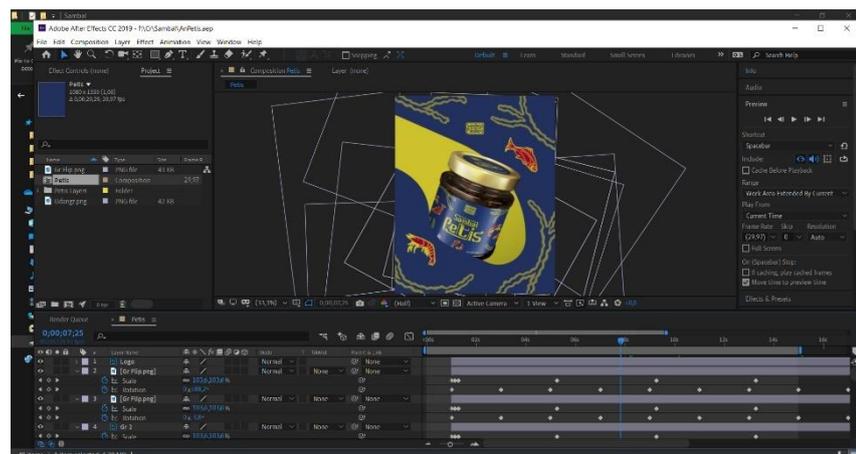
Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, animasi, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe After Effect. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan gerakan animasi *motion* sesuai *briefing* oleh klien.



Gambar 4.5.4.9 Proses Editing Animasi Produk Pencit SedepPedes



Gambar 4.5.4.10 Proses Editing Animasi Produk Tempong SedepPedes



Gambar 4.5.4.11 Proses Editing Animasi Produk Petis SedepPedes

c) Finishing

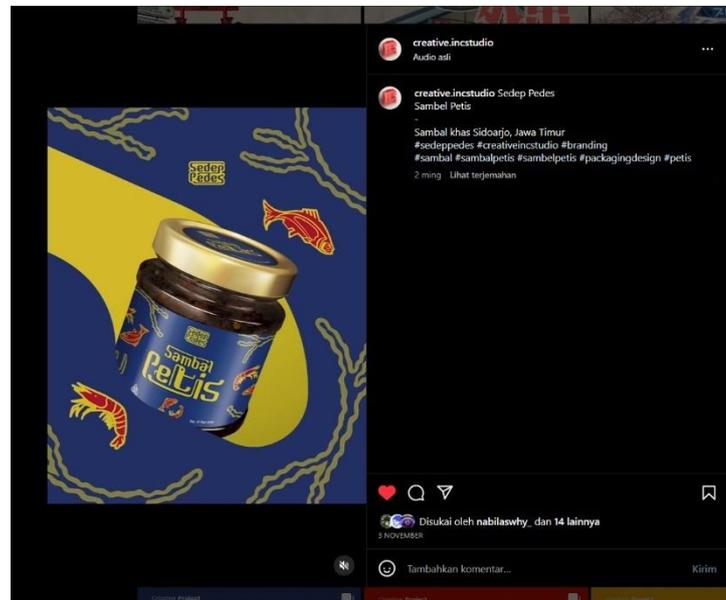
Finishing Dari hasil animasi dengan beberapa revisi yaitu gerakan dan posisi dari objek kurang halus. Kemudian hasil dari desain diposting di *Instagram*.



Gambar 4.5.4.12 Hasil Animasi Produk Pencit SederPedes



Gambar 4.5.4.13 Hasil Animasi Produk Tempong SederPedes



Gambar 4.5.4.14 Hasil Animasi Produk Petis SedepPedes

4.5.5 Creative.inc Studio Projek

Creative.inc Studio adalah studio desain branding yang membantu merek untuk mencapai tujuan mereka. Dan mengerahkan seluruh hati dan kreativitas ke dalam desain yang memecahkan masalah dalam kehidupan.

Tugas yang diberikan pada kerja praktik :

1. Desain Story Kreatrip Vol 2

Pembuatan desain *story* Kreatrip merupakan desain *story* yang bertujuan untuk kebutuhan aktivitas konten dari Creative.inc Studio. Kreatrip Vol 2 mengangkat tema Jepang dan vintage.

a) Briefing

Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *story* *instagram* dengan format ukuran 9:16. Visual yang ditampilkan menggunakan gambar yang relevan dengan tema. Tema yang

digunakan adalah vintage Jepang. Warna yang digunakan Merah muda vintage.

b) Editing

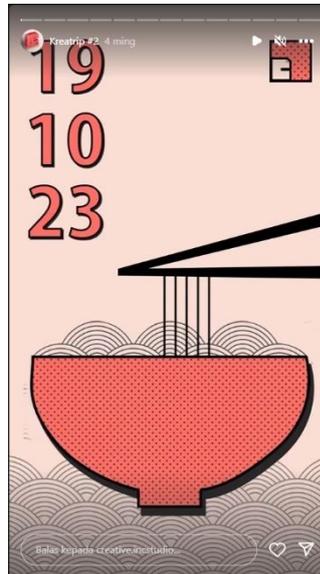
Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 2 alternatif desain sesuai *briefing oleh klien*.



Gambar 4.5.5.1 Proses Editing Desain Story Kreatrip Vol 2

c) Finishing

Finishing Dari hasil editing 2 alternatif desain. Desain yang dipilih adalah desain kedua dengan beberapa revisi yaitu komposisi, grid, dan *grafis*. Kemudian hasil dari desain diposting di *story Instagram*.



Gambar 4.5.5.2 Hasil Desain Story Kreatrip Vol 2

2. Editing Layout Story Kreatrip Vol 2 Trip

Pembuatan desain *story* Kreatrip merupakan desain *story* yang bertujuan untuk kebutuhan aktivitas konten dari Creative.inc Studio. Kreatrip Vol 2 mengangkat tema Jepang dan vintage.

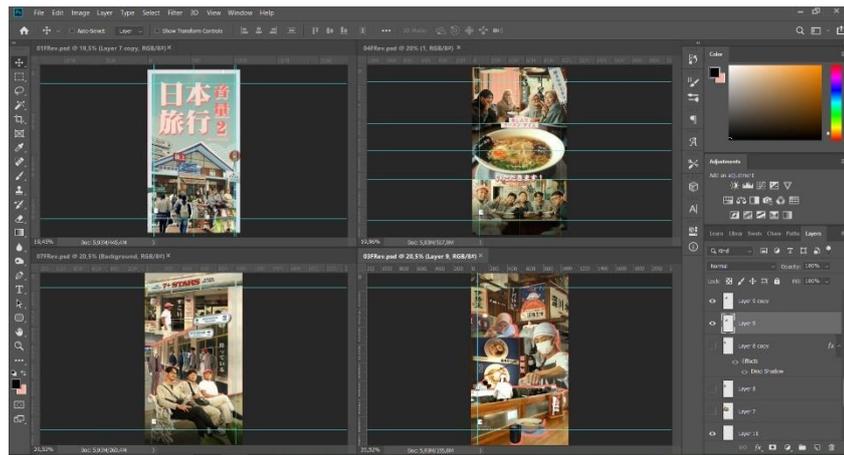
a) Briefing

Proses Untuk tugas yang akan dikerjakan berupa desain *story instagram* dengan format ukuran 9:16. Visual yang ditampilkan harus menggunakan asset foto yang didokumentasikan oleh tim dengan beberapa editing, cutting, dan tone warna. Format warna menggunakan warna kesepakatan dari direktur.

b) Editing

Tahapan ini melakukan proses pembuatan *layouting*, desain, mulai dari elemen grafis hingga *finishing*. *Software* yang

digunakan adalah Adobe Photoshop. Dalam proses *editing* ini, penulis melakukan 4 alternatif desain sesuai *briefing oleh klien*.



Gambar 4.5.5.3 Proses Editing Desain Story Kreatrip Vol 2 Trip

c) Finishing

Finishing Dari hasil editing 4 alternatif desain. Desain yang dipilih adalah semua desain dengan beberapa revisi yaitu komposisi, grid, dan *tone warna*. Kemudian hasil dari desain diposting di *story Instagram*.



Gambar 4.5.5.4 Hasil Desain Story Kreatrip Vol 2 Trip

4.6 Kegiatan Kerja Praktik

Magang atau kerja praktik merupakan kegiatan studi lapangan yang mencakup aktivitas antara lain :

1. Pengenalan Perusahaan dan budayanya.
2. Menyelesaikan proyek yang diberikan
3. Observasi dan produksi, pengumpulan data, serta tinjauan pustaka dilakukann secara berurutan dan berkesinambungan.
4. Penulisan laporan kerja praktik

4.7 Jadwal Kerja Praktik

Kegiatan	Minggu ke-													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1. Pengenalan perusahaan tempat Kerja Praktik														
2. Pengenalan lingkungan proses dan system kerja perusahaan														
3. Melaksanakan tugas yang diberikan														
4. Penyusunan laporan kerja praktik														
5. Evaluasi kinerja kerja praktik														

Gambar 4.8.1 Tabel Jadwal Kegiatan Magang

Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	08.00 WIB	16.00 WIB
Selasa	08.00 WIB	16.00 WIB
Rabu	08.00 WIB	16.00 WIB
Kamis	08.00 WIB	16.00 WIB
Jumat	08.00 WIB	16.00 WIB
Sabtu	08.00 WIB	13.30 WIB
Minggu	LIBUR	LIBUR

Gambar 4.8.2 Jadwal Jam Kerja Praktik

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

5.2 Saran

Menjalani program kerja praktik yang sesuai dengan minat merupakan pengalaman yang sangat memuaskan. Selain memperoleh pengetahuan baru dalam lingkup pekerjaan, penulis juga merasa senang bekerja di lingkungan kreatif. Hal ini akhirnya memberikan pengalaman baru kepada penulis dalam menghadapi tantangan di dunia kerja.

Diharapkan mahasiswa secara professional dengan ide ide baru dan kreatif mampu bersaing dengan desainer - desainer lain dalam industri ekonomi kreatif dimasa depan. Penulisan laporan ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kesalahan, oleh karena itu adanya saran yang membangun sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ammariah, Hani. (2023). *Desain Grafis : Pengertian, Unsur & Prinsip Dasar*. Diakses pada 05 November 2023, dari <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>
- Fadly, Hawangga. & Utama. (2020). *Membangun Pemasaran Online Dan Digital Branding Ditengah Pandemi Covid-19, Vol. 5 No. 2, Hal. 213-222*.
- Purmadi, Musmuliadi. (2018). *Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa, Vol. 3 No. 1, Ha.. 20-28*.
- Rizky, Dinda. (2021). *Perancangan Desain Konten Sosial Media Instagram Sebagai Media Promosi*. (Universitas Dinamika, 2021), Diakses dari <https://repository.dinamika.ac.id/>.

LAMPIRAN



SURAT KETERANGAN MAGANG
01/CIS/SK. Magang/X/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ricko Pradiantoro, S.T
Jabatan : Direktur Creative.inc Studio
Alamat : Jl. KualaKapuas No.2, CKB, Gresik

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Mirza Adriansyah
NIM : 3032010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Universitas : Universitas Internasional Semen Indonesia

Melalui surat ini kami menyampaikan persetujuan melakukan magang di Creative.inc Studio sebagai *Graphics Designer*, selama 3 bulan (1 Agustus - 1 November 2023).

Demikian Surat Keterangan Magang ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Gresik, 30 Oktober 2023



Ricko Pradiantoro, ST.
Managing Director

Gambar 6.1 Surat Tanda Terima Kerja Praktik di Creative.inc Studio



SURAT KETERANGAN MAGANG
02/CIS/SK. Magang/X/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ricko Pradiantoro, S.T
Jabatan : Direktur Creative.inc Studio
Alamat : Jl. KualaKapuas No.2, GKB, Gresik

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Mirza Adriansyah
NIM : 3032010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Universitas : Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI)

Bahwa Mahasiswa telah melaksanakan kegiatan magang di Creative.inc Studio. Magang tersebut dilaksanakan selama 3 bulan terhitung dari tanggal 1 Agustus 2023 hingga 1 November 2023.

Demikian Surat Keterangan Magang ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Gresik, 30 Oktober 2023


Ricko Pradiantoro, ST.
Managing Director

Gambar 6.2 Surat Tanda Selesai Kerja Praktik di Creative.inc Studio



Gambar 6.3 Sertifikat Kerja Praktik



LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : Mirza Adriansyah
NIM : 3032010019
Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Di Creative.inc Studio

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan	
1.	01-08-2023	Fotografi Produk – Leibniz Zoo			
2.	02-08-2023	Desain Poster Produk – Leibniz Zoo			
3.	03-08-2023	Desain Poster Produk 2 – Leibniz Zoo			
4.	04-08-2023	Dokumentasi Foto - Antara			
5.	05-08-2023	Desain Poster – Choco Day			
6.	07-08-2023	Desain Poster - Choco Day			
7.	08-08-2023	Riset Konten Infografis – Info Arsitek - Antara			
8.	09-08-2023	Desain Story Instagram _ Kemerdekaan RI			
9.	10-08-2023	Ilustrasi Choco			
10.	11-08-2023	Ilustrasi Choco 2			
11.	12-08-2023	Ilustrasi Choco 3			
12.	14-08-2023	Layout Konten Story –Info Arsitek - Antara			
13.	15-08-2023	Revisi Story – Kemerdekaan RI			
14.	16-08-2023	Sticker Ilustrasi Choco			
15.	17-08-2023	Desain Carousel – Antara Porto			
16.	18-08-2023	Desain Carousel & Rev – Antara Porto			
17.	21-08-2023	Tambahan Konten – Antara Porto			
18.	22-08-2023	Revisi Infografis Info Arsitek - Antara			
19.	23-08-2023	Desain Mie Ayam Bendungan			
20.	24-08-2023	Desain Menu – Mie Ayam Bendungan			
21.	25-08-2023	Desain Menu 2 – Mie Ayam Bendungan			
22.	26-08-2023	Desain Menu 3 – Mie Ayam Bendungan			
23.	28-08-2023	Desain Menu 4 – Mie Ayam Bendungan			
24.	29-08-2023	Revisi Desain Menu – Mie Ayam Bendungan			
25.	30-08-2023	Desain Goodie Bag DSC - Vivre			
26.	31-08-2023	Desain Sertifikat DSC – Vivre			
27.	01-09-2023	Motion Graphic Sambal Pencit			
28.	02-09-2023	Motion Graphic Sambal Petis			
29.	04-09-2023	Motion Graphic Sambal Tempong			
30.	05-09-2023	Digital Imaging Dental - Vivre			
31.	06-09-2023	Dokumentasi + DI – Antara/Vivre			
32.	07-09-2023	Dokumentasi + DI – Antara/Vivre			
33.	08-09-2023	Digital Imaging Dental - Vivre			
34.	09-09-2023	Desain Packaging Mie Ayam Bendungan			
35.	11-09-2023	Desain Poster Vertical Garden - Antara			

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

Gambar 6.4 Absensi Kerja Praktik 1



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

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : Mirza Adriansyah
 NIM : 3032010019
 Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Di Creative.inc Studio

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
36.	12-09-2023	Desain Poster Vertical Garden - Antara	[Signature]	[Signature]
37.	13-09-2023	Redesain Brosur - DIC		
38.	14-09-2023	Revisi Brosur - DIC		
35.	15-09-2023	Redesain Brosur - DIC + Rev VertiGarden		
36.	16-09-2023	Redesain Brosur - DIC		
37.	18-09-2023	Presentasi - DIC		
38.	19-09-2023	Desain Poster Mie Ayam Bendungan		
39.	20-09-2023	Desain Poster 2 Mie Ayam Bendungan		
40.	21-09-2023	Desain Poster 3 Mie Ayam Bendungan		
41.	22-09-2023	Desain Poster 4 Mie Ayam Bendungan		
42.	23-09-2023	Rev Desain Poster Mie Ayam Bendungan		
43.	25-09-2023	Desain Poster Promo Bleaching - Vivre		
44.	26-09-2023	Motion Poster Promo Pelajar - Vivre		
45.	27-09-2023	Poster Sambal Petis - SedepPedes		
46.	28-09-2023	Rev Poster Sambal Petis - SedepPedes		
47.	29-09-2023	Rev Poster Sambal Petis - SedepPedes		
48.	02-10-2023	Rev Poster Sambal Petis - SedepPedes		
49.	03-10-2023	Board Poster - Vivre		
50.	04-10-2023	Desain Story Sambal Petis/Photo		
51.	05-10-2023	Dokumentasi AV House - Antara		
52.	06-10-2023	Desain X Banner - Vivre		
53.	07-10-2023	Motion Graphic Behance Layout - SedepPedes		
54.	09-10-2023	Motion Graphic Behance Layout - SedepPedes		
55.	10-10-2023	Photo Digital Imaging - Antara		
56.	11-10-2023	Revisi Motion Graphic - SedepPedes		
57.	12-10-2023	Tambahan Motion Graphic - SedepPedes		
58.	13-10-2023	Postingan Feed - Mie Ayam Bendungan		
59.	14-10-2023	Postingan Feed - Mie Ayam Bendungan		
60.	16-10-2023	Revisi Postingan Feed - Mie Ayam Bendungan		
61.	17-10-2023	Motion Graphic Sambal Pencit -SedepPedes		
62.	18-10-2023	Desain Poster Kreatrip		
63.	19-10-2023	Kreatrip		
64.	20-10-2023	Motion Graphic Sambal Tempong		
65.	21-10-2023	Motion Graphic Sambal Petis		
66.	23-10-2023	Desain Poster Kreatrip		

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

Gambar 6.5 Absensi Kerja Praktik 2



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

LEMBAR KEHADIRAN MAGANG

Nama : Mirza Adriansyah
 NIM : 3032010019
 Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Di Creative.inc Studio

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
67.	24-10-2023	Desain Poster Kreatrip 2		
68.	25-10-2023	Editing Tone Photo		
69.	26-10-2023	Desain Poster Kreatrip 3		
70.	27-10-2023	Rev Desain Poster Kreatrip		
71.	28-10-2023	Desain Poster Kreatrip 4		
72.	30-10-2023	Rev Desain Poster Kreatrip		
73.	31-10-2023	Cat Papan Menu – Mie Ayam Bendungan		

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

Gambar 6.6 Absensi Kerja Praktik 3

 **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 ASISTENSI MAGANG

Nama : Mirza Adriansyah
NIM : 3032010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Di Creative.inc Studio

MAGANG dilaksanakan terhitung mulai: 1 Agustus 2023 s/d 1 November 2023
Laporan harus sudah dikumpul :

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	24-07-2023	Asistensi Proposal Kerja Praktik Creative.inc Studio Revisi 1	
2.	31-07-2023	Asistensi Proposal Kerja Praktik Creative.inc Studio Revisi 2 & Acc	
3.	03-08-2023	Asistensi Logbook Kerja Praktik Creative.inc Studio	
4.	20-11-2023	Asistensi Laporan Kerja Praktik Creative.inc Studio Revisi 1	

Gresik, 07 Desember 2023
Dosen Pembimbing Magang


(Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.)
NIP. 9017253

Catatan :
Harap dosen menentukan sistem asistensi dengan mahasiswa, apabila proses asistensi atau pengumpulan laporan magang melewati batas waktu, maka mahasiswa dinyatakan tidak lulus magang.

Gambar 6.7 Lembar Asistensi Kerja Praktik

DOKUMENTASI



Gambar 7.1 Dokumentasi Kerja Praktik 1



Gambar 7.2 Dokumentasi Kerja Praktik 2