

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PENGIMPLEMENTASIAN DESAIN GRAFIS
PADA MEDIA SOSIAL TECHNIC ID



Disusun Oleh :
MUHAMMAD MAULUDDIN NUR **(3032010021)**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PENGIMPLEMENTASIAN DESAIN GRAFIS
PADA MEDIA SOSIAL TECHNIC ID



Disusun Oleh :
MUHAMMAD MAULUDDIN NUR **(3032010021)**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023



LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KERJA PRAKTIK
DI TECHANIC**

(Periode : 01 Mei – 31 Juli 2023)

Disusun Oleh :

MUHAMMAD MAULUDDIN NUR

(3032010021)

Mengetahui.
Ketua Jurusan
Desain Komunikasi Visual UISI

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

Mengetahui.
Dosen Pembimbing
Kerja Praktik

Roostikasari Nugraheni, S.Hum.,
M.Med.Kom.
NIP. 8513170

Surabaya, 29 November 2023
Mengetahui, Pembimbing Lapangan

Athira Esa Sekarwati

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan ridho serta hidayahnya hingga saya dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini yang mana juga sebagai tanda selesainya program kerja praktik yang saya lakukan. yang juga menandai penyelesaian program kerja praktik saya. Laporan ini saya tulis sebagai salah satu persyaratan penting untuk mencapai kelulusan dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasional Semen Indonesia. Selama perjalanan ini, saya sangat menghargai --bimbingan dan dukungan yang saya terima dari berbagai pihak di sekitar saya. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga laporanini dapat selesai tepat waktu.
2. Bapak Nova Ridho Sisprajo, S.Sn., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia.
3. Ibu Roostikasari Nugraheni, S.Hum., M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing Kerja Praktik yang selalu meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk membantu saya selama pelaksanaan kerja praktik.
4. Perusahaan Technic ID yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk belajar dan mempercayakan saya untuk mengaplikasikan ilmu yang telah saya pelajari selama perkuliahan.
5. Orang tua dan keluarga, yang telah memberikan dukungan material dan moral hingga saya dapat menjalankan perkuliahan dan melaksanakan kerja praktik hingga di titik ini.

Gresik, 14 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I 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.....	4
1.5 Nama unit kerja tempat pelaksanaan kerja praktik.....	5
BAB II	6
PROFIL TECHNIC.....	6
2.1 Sejarah dan Perkembangan Technic.....	6
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	7
2.3 Lokasi Technic.....	7
2.4 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.5 Produk.....	8
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	10
3.1 Desain Grafis	10
3.1.1 Unsur – Unsur Desain	10
3.1.2 Prinsip – Prinsip Desain	11
3.2 Branding	12
3.3 Media Sosial	13
BAB IV PEMBAHASAN	15
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja.....	15
4.2 Tugas Unit Kerja	15
4.3 Kegiatan Kerja Praktik	16

4.4	Skema Kerja Praktik.....	17
4.5	Jadwal Kerja Praktik.....	17
4.6	Tugas Kerja Praktik.....	18
4.6.1	Tugas Primer	18
4.6.2	Tugas Sekunder	31
4.7	Hasil Kerja Praktik	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN.....		37
1.	Surat Panggilan Kerja Praktik	37
2.	Daftar Hadir Kerja Praktik	38
3.	Surat Selesai Kerja Praktik.....	40
4.	Sertifikat Kerja Praktik.....	41
5.	Dokumentasi Kerja Praktik	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Logo Perusahaaa	6
Gambar 2.4.1 Struktur Perusahaan	8
Gambar 4.1.1 Struktur Organisasi	15
Gambar 4.6.1 Dokumentasi Brief Awal.....	18
Gambar 4.6.2 Dokumentasi Pra-desain untuk feeds @mytechnic.id.....	19
Gambar 4.6.3 Dokumentasi Proses Desain feeds @mytechnic.id	20
Gambar 4.6.4 Dokumentasi luaran feeds @mytechnic.id.....	21
Gambar 4.6.5 Dokumentasi Pra-desain untuk feeds @mytechnic.id.....	22
Gambar 4.6.6 Dokumentasi Proses Desain Cover reels @mytechnic.id	22
Gambar 4.6.7 Dokumentasi luaran cover reels @mytechnic	23
Gambar 4.6.8 Dokumentasi Pra-desain untuk feeds @technic.id.....	24
Gambar 4.6.9 Dokumentasi Proses Desain feeds @technic.id	25
Gambar 4.6.10 Dokumentasi luaran desain feed akun @technic.id	25
Gambar 4.6.11 Dokumentasi Pra-desain untuk Instastory @technic.id.....	26
Gambar 4.6.12 Dokumentasi Proses Desain instastory @technic.id	27
Gambar 4.6.13 Dokumentasi Dokumentasi luaran desain instastory @technic.id ...	28
Gambar 4.6.14 Dokumentasi Pra-desain untuk feeds @technic.id.....	29
Gambar 4.6.15 Dokumentasi Proses Desain feeds @technic.id	29
Gambar 4.6.16 Dokumentasi luaran desain feeds akun @technic.id.....	30
Gambar 4.6.17 Dokumentasi Tugas Sekunder – Menjadi Talent konten video	31
Gambar 4.6.18 Dokumentasi Brief awal.....	32
Gambar 4.6.19 Dokumentasi Proses Editing	32
Gambar 4.6.20 Dokumentasi Post	33
Gambar 4.6.21 Dokumentasi Evaluasi Kerja Praktik	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Technic adalah sebuah perusahaan developer aplikasi penyalur jasa service elektronik yang beroperasi di Jakarta, Indonesia. Technic menyediakan layanan perbaikan dan pemeliharaan perangkat elektronik. Technic berfokus pada perbaikan perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan laptop.

Setelah adanya perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat pada saat ini bahkan permintaan dan kebutuhan akan *upgrade* teknologi terus meningkat dalam 20 tahun terakhir, dan masyarakat cenderung membeli perangkat baru hanya untuk mengikuti trend tanpa mepedulikan masa usia pakai yang dianjurkan. Hal tersebut mengakibatkan lonjakan limbah elektronik yang tinggi setiap tahunnya, melihat itu Technic ID hadir untuk mengurangi limbah elektronik dengan membangun sebuah aplikasi Technic Business dan My Techninc.

Technic Business Technic Business adalah aplikasi manajemen pemilik usaha yang bergerak dalam usaha reparasi. Tersedia untuk android dan ios, pemilik usaha dan teknisi dapat mengelola pekerjaan mereka dengan lebih efisien dan teratur.

Aplikasi ini memberikan fitur pemantauan progress, dan laporan pekerjaan, yang membantu teknisi untuk mencapai hasil pekerjaan yang lebih baik. Fitur ini juga mempermudah komunikasi antara teknisi dan pelanggan, sehingga memastikan bahwa pekerjaan selesai tepat waktu dan sesuai dengan harapan pelanggan.

Selain itu ada My Technic Sebuah marketplace platform Jasa Service Reparasi yang menjembatani antara pelanggan yang membutuhkan jasa service dengan para profesional yang menyediakan jasa tersebut.

Ini menawarkan solusi praktis bagi pelanggan untuk menemukan dan memesan jasa yang mereka butuhkan, tanpa harus repot mencari satu per satu.

Dengan menggunakan teknologi terkini dan desain yang intuitif, platform ini mempermudah proses pencarian dan pemesanan jasa, supaya pelanggan dapat menemukan apa yang mereka butuhkan dengan cepat dan mudah.

Ketika Kerja Praktik berlangsung, Penulis bekerja terhadap suatu pekerjaan yang berhubungan dengan media sosial di Divisi Marketing sebagai Graphic Designer Intern yang lebih banyak mengelola desain media sosial. Setelah desain selesai kemudian diserahkan ke Athira esa selaku penanggung jawab peserta kerja praktik. Kemudian konten diposting sesuai jenis di akun @technic.id atau @mytechnic.

Penulis memilih Kerja Praktik ini di Technic ID karena perusahaan ini membutuhkan anak desain dalam membantu membuat konten di media sosial. Penulis melihat konten yang dimiliki Technic ID kurang menarik secara visual, padahal isi konten yang dimiliki sangat edukatif dan informatif. Dengan melihat kebutuhan perusahaan, penulis berkeinginan untuk membantu merancang desain media sosial Technic ID. Dengan demikian penulis dapat mempelajari alur kerja desainer secara profesional di lingkungan perusahaan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

A. Tujuan Umum

1. Sebagai salah satu upaya mahasiswa untuk memenuhi syarat wajib akademik untuk mencapai target kelulusan.
2. Mendapatkan pengalaman kerja yang nyata sebagai bentuk pengaplikasian keilmuan yang telah didapat selama perkuliahan.

B. Tujuan Khusus

1. Memahami alur kerja para desainer di lingkungan profesional dalam perusahaan.
 2. Memperdalam pemahaman diri terhadap teori yang telah diterima selama perkuliahan melalui praktik.
 3. Melatih potensi diri dan keterampilan dalam mengaplikasikan sebuah luaran desain dengan target perusahaan.
-
-

-
4. Sebagai wadah mahasiswa mendapatkan *feedback* secara objektif dari perusahaan terkait kesiapan dan kemampuan kerja.

1.2.2 Manfaat

A. Bagi Perguruan Tinggi

1. Menciptakan hubungan kerjasama antar perusahaan dan perguruan tinggi untuk memberikan kualitas lulusan mahasiswa yang unggul dan berpengalaman.
2. Sebagai proses evaluasi untuk kesiapan mahasiswa terhadap dunia kerja dan aplikasi pemahaman teoritis dalam perkuliahan.

B. Bagi Perusahaan

1. Mendapatkan tenaga kerja yang memiliki kemampuan serta keterampilan baru yang senantiasa berinovasi, kreatif, dan unggul secara profesional.
2. Untuk menjalin kemitraan yang terpercaya berdasarkan performa mahasiswa yang telah melaksanakan kerja praktik di perusahaan yang bersangkutan.

C. Bagi Mahasiswa

1. Memperoleh *feedback* secara objektif dari pihak eksternal perguruan tinggi terkait performa dan keterampilan dalam bekerja.
2. Memperoleh relasi profesional yang dapat menjadi pendukung dalam memulai karir.
3. Mendapatkan gambaran terkait alur kerja perusahaan yang profesional serta ekspektasi perusahaan terhadap tenaga kerjanya.
4. Menciptakan standar kualitas pekerjaan berdasarkan perbandingan kemampuan diri dengan cita-cita perusahaan.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Menurut Riduwan (2010), metode pengumpulan data adalah suatu teknik atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dengan hal itu, melalui kerja praktik di Technic ID, metode yang penulis gunakan untuk pengumpulan data sebagai dasar pembuatan laporan ini adalah melalui metodologi berikut :

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018), observasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan data yang memiliki cara spesifik dan berbeda jika dibandingkan dengan teknik yang lain karena tidak hanya terbatas pada orang melainkan juga pada objek-objek yang ada di alam. Metode ini dilakukan dalam penulisan laporan dengan mengamati proses kerja dan budaya perusahaan selama pelaksanaan kerja praktik.

2. Wawancara

Menurut Moelong (2012), wawancara merupakan proses percakapan yang memiliki maksud tertentu dan dilakukan oleh dua pihak, pewawancara dan terwawancara. Metode ini digunakan untuk penulisan laporan ini dengan mewawancarai mentor lapangan kerja praktik untuk memperoleh data-data terkait profil, sejarah, dan hal-hal internal perusahaan.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018), dokumentasi merupakan suatu metode yang digunakan untuk mendapatkan data serta informasi dan dapat berupa buku, arsip, dokumen, tulisan angka, hingga gambar yang dapat mendukung penelitian. Dalam penulisan laporan ini, metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan arsip berupa gambar dan tulisan terkait pelaksanaan kerja praktik di perusahaan Technic ID.

1.4 Waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktik

Lokasi : Technic

Waktu : 01 Mei – 31 Juli 2023

1.5 Nama unit kerja tempat pelaksanaan kerja praktik

Penulis bekerja di bagian *Graphic Designer Intern* yang berada di bawah divisi *Social Media Manager*. Posisi ini sendiri berperan untuk merancang planing dan juga copywriting dari konten-konten media sosial perusahaan dan tugas-tugas sekunder lainnya.

BAB II

PROFIL TECHNIC

2.1 Sejarah dan Perkembangan Technic

TECHNIC

Gambar 2.1.1 Logo perusahaan Technic

Technic adalah sebuah perusahaan developer aplikasi penyalur jasa service elektronik yang beroperasi di Jakarta, Indonesia. Technic menyediakan layanan perbaikan dan pemeliharaan perangkat elektronik. Technic berfokus pada perbaikan perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan laptop.

Technic didirikan pada tahun 2022 oleh bapak Henry Lucman yang juga merupakan business owner dari perusahaan service Dr. Gadget di Jakarta. Technic merupakan solusi dari service elektronik dikala pandemi. Pengguna tidak harus mendatangi tempat service untuk memperbaiki perangkatnya, pengguna hanya perlu menggunakan aplikasi *mytechnic* untuk memesan jasa service elektronik terdekat.

Technic telah merilis 3 aplikasi yang saling bertautan, yaitu Technic Business, MyTechnic, dan Flashbill. Ketiga aplikasi tersebut memiliki peran dan bagian masing masing, Technic Business dirancang untuk owner tempat service, MyTechnic untuk user yang ingin mencari layanan service, dan Flashbill yang merupakan aplikasi nota digital.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Technic memiliki sebuah *tagline* atau motto yang juga berperan sebagai visi dari perusahaan. Berikut adalah motto perusahaan dalam bahasa Inggris dan terjemahannya :

“Building a long-term sustainable solution to the electronic waste problem and advancing small and medium sized repair businesses as well as Protecting the environment for future generations.”

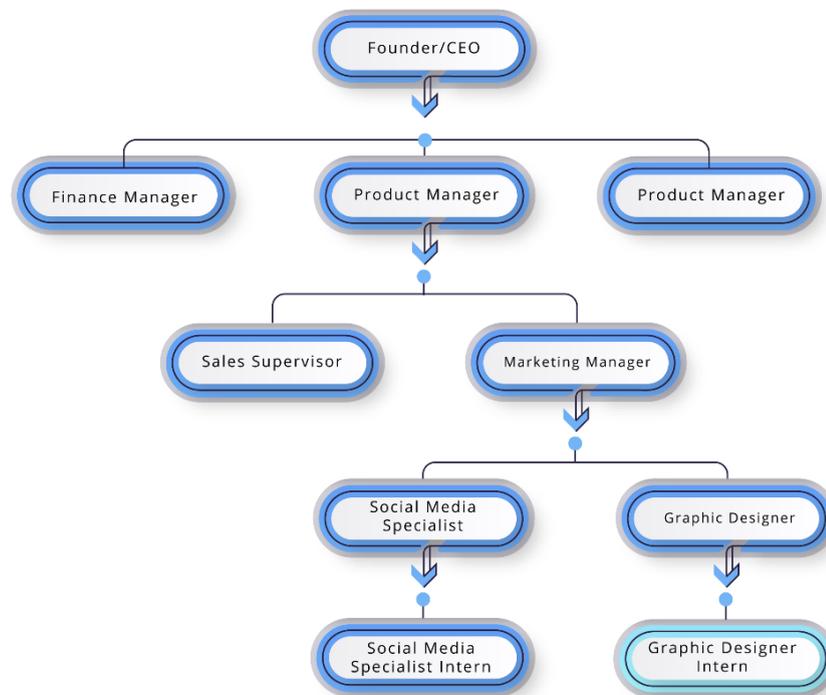
Makna dari motto di atas adalah “Membangun solusi berkelanjutan jangka panjang terhadap masalah limbah elektronik dan mendorong bisnis perbaikan skala kecil dan menengah, serta melindungi lingkungan untuk generasi mendatang.”

2.3 Lokasi Technic

Lokasi perusahaan Technic ini sendiri terletak di Epicentrum Walk Lt. 3 Unit A306-307, Kawasan Rasuna Karet Kuningan, Setiabudi Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Namun, karena perusahaan ini berfokus pada teknologi, sebagian besar karyawan bekerja penuh waktu dari rumah (WFH), yang memungkinkan *diversifikasi* yang lebih tinggi dalam perusahaan tanpa terpengaruh oleh Jarak.

2.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam suatu perusahaan, penting untuk memiliki struktur organisasi yang jelas agar porsi pembagian tugas serta penempatan posisi tiap bagian dapat terbagi secara jelas. Berikut adalah struktur perusahaan Technic



Gambar 2.4.1 Struktur Perusahaan

2.5 Produk

Produk-produk luaran perusahaan ini dapat dibagi menjadi 3 aplikasi berbeda.

A. Technic Business

Technic Business merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk user yang ingin menawarkan jasa service elektronik. Dalam aplikasi ini user dapat memposting dan mempromosikan layanan perbaikan apa saja yang ia tawarkan. Selain itu user juga dapat dengan mudah mengetahui traffic keuangan dan penjualan dalam setiap bulannya.

B. MyTechnic

Berbeda dengan Technic Business, MyTechnic dirancang untuk user yang ingin mencari jasa service elektronik terdekat. Dalam aplikasi ini user memiliki kontrol penuh untuk memesan jasa service elektronik terdekat, mulai dari proses konsultasi dengan penyedia jasa service, sampai ke proses pembayaran, semua dilakukan secara *online*.

C. Flashbill

Flashbill merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk pelaku usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). Dalam aplikasi ini user dapat membuat nota digital. Selain itu user juga diberi keleluasaan untuk membagikan nota digital tersebut di sosial media.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Desain grafis adalah suatu proses (kata kerja) sekaligus hasil dari proses itu sendiri (kata benda). Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan atau pun disiplin ilmu yang digunakan. Desain grafis adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi, atau di situs web yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menambah nilai, dan meningkatkan minat audiens, simpel, terorganisir, memberikan penekanan selektif, dan menciptakan kesatuan yang utuh. (Arwan, 2009).

3.1.1 Unsur – Unsur Desain

1. Warna

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

2. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba atau halus kasarnya suatu permukaan benda. Tekstur dapat bersifat nyata dan dapat pulatidak nyata (tekstur semu) . Tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras. Di komputer tersedia banyak citra texture dan pattern (Supriyono, 2010).

3. Tipografi

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

4. Garis

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

5. Titik

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

6. Bidang

Bidang adalah sebuah bentukan yang memiliki bentuk seperti lingkaran (circle), kotak (rectangle), segitiga (triangle) ataupun bentukan lain yang memiliki diameter tinggi dan lebar.

7. Ruang

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

3.1.2 Prinsip – Prinsip Desain

1. Kesatuan (Unity)

Prinsip pertama adalah kesatuan, yang memiliki arti sebagai salah satu prinsip dasar desain grafis yang sangat penting. Apabila tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan terlihat kacau dan tidak sedap dipandanginya. Prinsip dari kesatuan dalam komposisi adalah semua bagian bentuk harus saling memiliki keterkaitan. Keterkaitan bisa diciptakan dari sebuah bentuk lainnya yang saling menghubungkan seluruh bentuk tersebut atau disebut dengan prinsip

hubungan. Kesatuan membantu membuat elemen-elemen pada sebuah objek saling berdekatan, sehingga mereka akan terlihat bersatu/milik bersama.

2. Keseimbangan (Balance)

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

3. Proporsi (Proportion)

Desain juga harus memenuhi prinsip proporsi yakni perbandingan ukuran yang digunakan untuk membantu membandingkan Panjang dan lebar, antara gambar dengan bidang gambarnya. Untuk membuat desain yang proporsional, kalian bisa menggunakan kotak untuk membuat kerangka dengan margin, kolom, dan jarak sehingga membentuk suatu kekeserasian.

4. Irama (Rhythm)

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

5. Kontras (Contrast) Tak kalah penting, terdapat hal untuk menghindari elemen desain dalam satu halaman yang terlihat sama atau serupa yang disebut dengan kontras.

3.2 Branding

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

(Gelder, 2005). Menurut Wirani Swasty dalam bukunya yang berjudul Branding memahami dan merancang strategi merek terbitan tahun 2016 di halaman 15 mengatakan bahwa branding adalah suatu program yang mengkhususkan atau memfokuskan dan memproyeksikan nilai-nilai merek.

Program ini meliputi penciptaan perbedaan antara produk dan pelanggan dalam proses pengambilan keputusan pembeli serta pemberian nilai-nilai pada perusahaan.

Jadi branding merupakan keseluruhan proses dalam memilih unsur, nilai hingga janji apa yang dimiliki oleh suatu entitas (produk, jasa, perusahaan). Branding adalah proses disiplin yang digunakan untuk membangun kesadaran dan memperluas loyalitas pelanggan.

3.3 Media Sosial

Media Sosial yang telah meliputi kehidupan masyarakat secara umum dalam berbagai generasi, mendorong setiap perusahaan untuk menggunakan media sosial sebagai salah satu media komunikasi kepada konsumen maupun audiens. Media sosial menurut McGraw Hill Dictionary, merupakan suatu sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual. (Pradana, 2018) Kemudian menurut Howard dan Parks, media sosial merupakan media yang terdiri atas tiga bagian yaitu infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media yang dapat berupa pesan-pesan pribadi, gagasan, dan produk budaya yang berbentuk digital serta dapat dikonsumsi oleh individu, organisasi, dan industri. Untuk membedakan media sosial dengan media komunikasi lainnya, berikut adalah karakteristik media sosial menurut Nasrullah (2015) (Hamirul, Zulkifli, Alhidayat, & Elsyra, 2022) :

1. Jaringan (Network)

Jaringan merupakan infrastruktur yang berperan untuk menghubungkan data antara komputer dengan perangkat keras lainnya.

2. Informasi (Informations)

Informasi merupakan sesuatu yang penting dalam media sosial karena berperan untuk menghasilkan suatu konten dan interaksi terhadap penggunanya.

3. Arsip (Archive)

Arsip dalam sosial media adalah sebuah sistem yang menyimpan suatu informasi dan dapat diakses kapanpun melalui perangkat apapun.

4. Interaksi (Interactivity)

Selain media penyampai informasi, media sosial juga berperan untuk membangun suatu jaringan dari pengguna satu ke pengguna lainnya.

5. Simulasi Sosial (Simulation of Society)

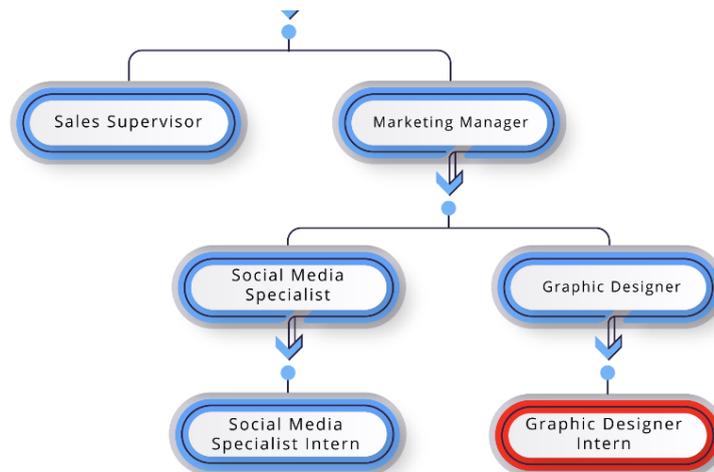
Simulasi sosial memiliki pola karakter yang hanya ada di dunia maya media sosial dan merupakan suatu medium bagi masyarakat untuk beraktivitas secara virtual.

6. Konten oleh Pengguna (User Generated Content)

Istilah ini merupakan suatu wujud hubungan dalam interaksi di media baru yang mana pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima informasi melainkan juga mendapatkan kesempatan yang sama untuk membagikan informasi.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja



Gambar 4.1.1 Struktur Organisasi

Divisi utama dalam Marketing berjumlah 2 tim yang langsung dibawah oleh Marketing Manager. Dalam strukturnya digambarkan bahwa posisi Founder menempati posisi tertinggi di perusahaan sebagaimana merupakan prioritas dari perusahaan dalam menghasilkan suatu luaran. Posisi “*Graphic Designer Intern*” sendiri berada dibawah *Graphic Designer*.

4.2 Tugas Unit Kerja

Graphic Designer Intern merupakan sebuah divisi baru yang berperan sebagai desainer untuk kebutuhan divisi sebagai berikut :

Tugas Utama	Tugas Sekunder
1. Membuat Desain Feed @technic.id 2. Membuat Desain Feed @mytechnic.id 3. Membuat Desain Thumbnail Reels 4. Membuat Desain Instastory 5. Membuat Video Campaign untuk Reels	1. Menjadi Talent Video 2. Membantu Melakukan testing dan evaluasi terhadap prototype maupun proyek baru (technic business apps, dan mytechnic apps.

4.3 Kegiatan Kerja Praktik

Tugas utama seorang *Graphic Designer Intern* adalah bertanggung jawab untuk merancang desain visual untuk sosial media Instagram dari perusahaan. Luaran yang dihasilkan selama pelaksanaan kerja praktik adalah desain feeds dan reels untuk Instagram dengan mengikuti panduan yang diberikan oleh marketing manager. Selain membuat desain, posisi ini juga berperan untuk membantu melakukan analisis insight di sosial media. Media sosial yang dikerjakan meliputi @technic.id, @mytechnic pada Instagram, dan @technic pada Tiktok.

Tujuan dari perancangan desain untuk konten media sosial yang dikembangkan oleh perusahaan adalah sebagai salah satu media komunikasi untuk melakukan promosi produk hingga citra perusahaan. Karena media yang digunakan memiliki unsur majemuk seperti gambar, suara, dan animasi, informasi tentang promosi produk dan informasi mengenai perusahaan dapat lebih mudah untuk diterima audiens karena sisi interaktifnya pada beberapa indra dari konsumen.

Dalam melaksanakan kerja praktik, perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CapCut, dan Adobe Premiere Pro. Kemudian dalam menghasilkan luaran pekerjaan, bahan yang digunakan adalah *Post Points* berupa slide presentasi yang berisi konsep dan *copywriting* yang dibutuhkan dalam setiap postingan sehingga pekerjaan lebih terstruktur dan terintegrasi. Aset desain digital seperti logo, elemen visual, dan font telah disediakan oleh perusahaan yang merupakan salah satu luaran dari divisi lain, sehingga *Graphic Designer Intern* hanya perlu mengaplikasikan kreatifitas dan kepekaan visualnya ke dalam luaran desain. Selain itu aset tambahan yang dibutuhkan biasanya diakses melalui rekaman pribadi dalam mengakses suatu situs atau *game* serta dari *platform* yang menyediakan aset digital seperti freepik dan sebagainya. Selain itu, media komunikasi yang digunakan selama kerja praktik adalah Google Meet.

4.4 Skema Kerja Praktik

Berikut adalah skema kegiatan kerja praktik yang telah terlaksana selama 3 bulan menurut agendanya:

Kegiatan	Mei				Juni				Juli			
	Minggu				Minggu				Minggu			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Training sebagai pengenalan terhadap <i>job description</i>												
2. Pengenalan terkait <i>Company profile</i> untuk mengenal sejarah, latar belakang, visi, serta misi perusahaan												
3. Melakukan <i>job description</i> sesuai dengan kontrak dan keilmuan Desain Komunikasi Visual												
4. Presentasi progress dan evaluasi kinerja <i>intern</i>												
5. Pembuatan laporan kerja praktik												

4.5 Jadwal Kerja Praktik

Kerja praktik dilaksanakan dengan jadwal sebagai berikut :

Hari	Jam Kerja	Jam Pulang
Senin-Jumat	09.00 WIB	17.00 WIB
Sabtu & Minggu	Libur	

4.6 Tugas Kerja Praktik

4.6.1 Tugas Primer

Berikut adalah tugas-tugas utama yang dilakukan selama kerja praktik sebagai *Graphic Designer Intern* :

A. Brief awal

Pada hari pertama pelaksanaan kerja praktik, mentor memberikan waktu 3 hari sebagai suatu training untuk memahami metode kerja yang dilaksanakan divisi serta panduan-panduan yang perlu diamati selama proses pengerjaan. Kemudian pada hari selanjutnya pada minggu yang sama, kegiatan yang dilakukan adalah penjelasan terkait company profile yang keseluruhan berisi sejarah serta luaran-luaran yang dihasilkan perusahaan. Hal ini dilakukan agar para peserta magang atau kerja praktik dapat mengenal perusahaan lebih dalam.



Gambar 4.6.1 Dokumentasi Brief Awal

B. Instagram My Technic

Terhitung sejak minggu kedua, *Graphic Designer Intern* mulai mengerjakan penugasan utama seperti mendesain feeds instagram dan reels untuk @technic.id, dan @mytechnic.id. Pembuatan desain feed pada akun @mytechnic ini bertujuan untuk mempromosikan aplikasi MyTechnic di playstore.

1. Desain Feed untuk promosi aplikasi MyTechnic

- Proses pra-desain (Brief)

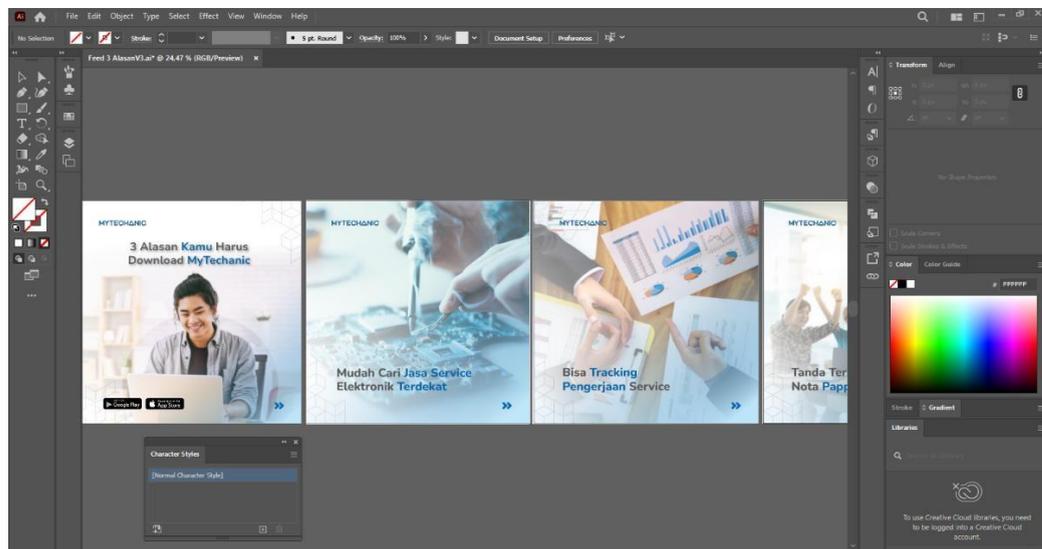
Proses briefing untuk merancang desain feeds telah disediakan oleh tim *Marketing* melalui slide yang berisi copywriting dan konsep. Kemudian desainer akan memvisualisasikan instruksi dengan mengikuti prinsip desain komunikasi visual.



Gambar 4.6.2 Dokumentasi Pra-desain untuk feeds @mytechnic.id

- Proses desain

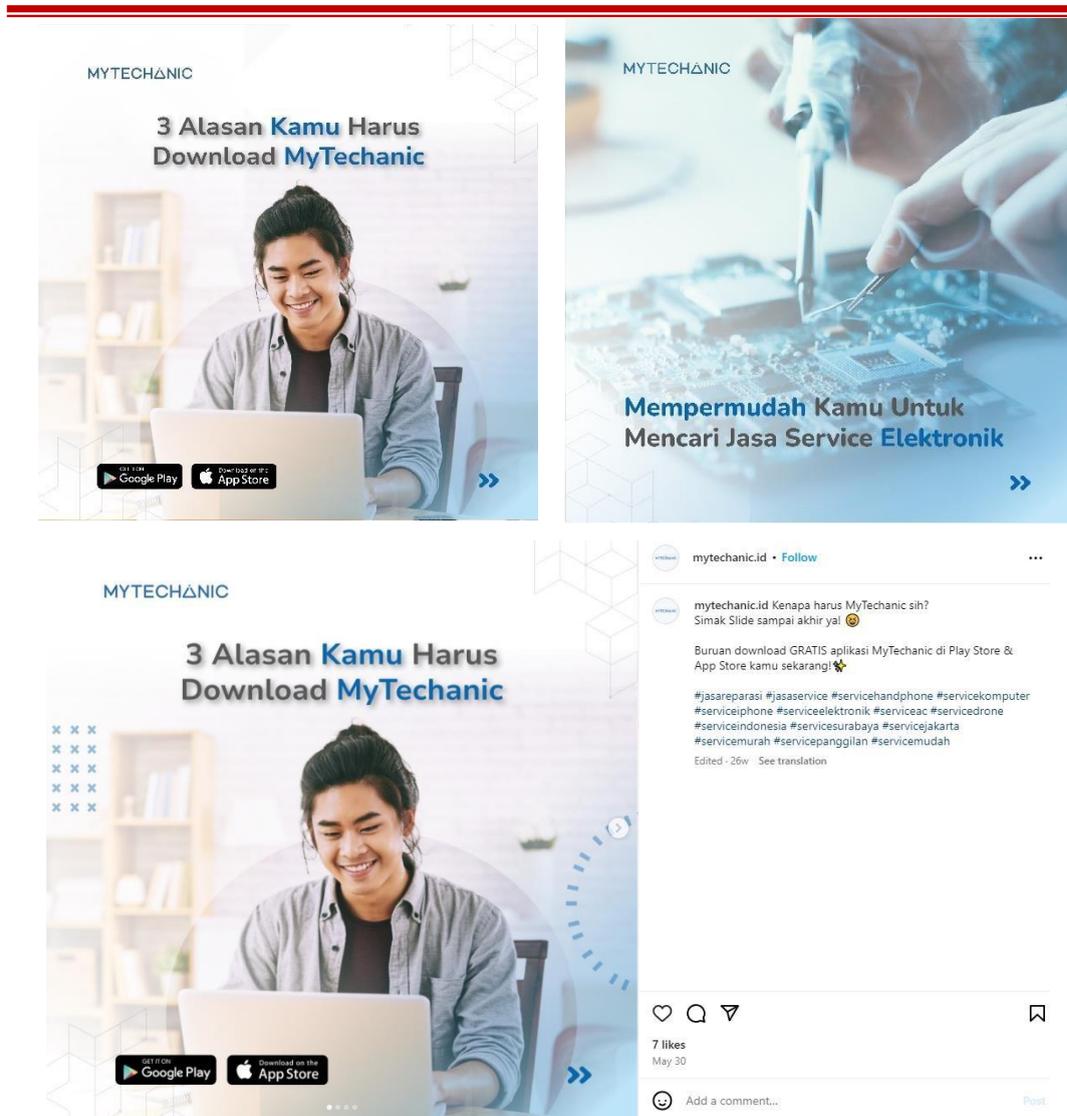
Dalam merancang desain untuk feeds instagram, alat yang digunakan adalah Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop dengan mengikuti palet warna dari postingan-postingan feeds yang telah diposting sebelumnya. Luaran desain feeds ini 4 konten.



Gambar 4.6.3 Dokumentasi Proses Desain feeds @mytechnic.id Menggunakan Adobe Illustrator

- Proses *Post-Design*

Setelah mengajukan asistensi dan melalui beberapa revisi yang disampaikan melalui grup Whatsapp, hasil desain akhir dikompilasi ke dalam folder *Google Drive* sehingga pemegang akun dapat mengakses hasil desain yang kemudian akan diposting di Instagram.



Gambar 4.6.4 Dokumentasi luaran feeds @mytechnic.id

2. Membuat Desain Cover Reels MyTechnic

- Proses pra-desain (Brief)

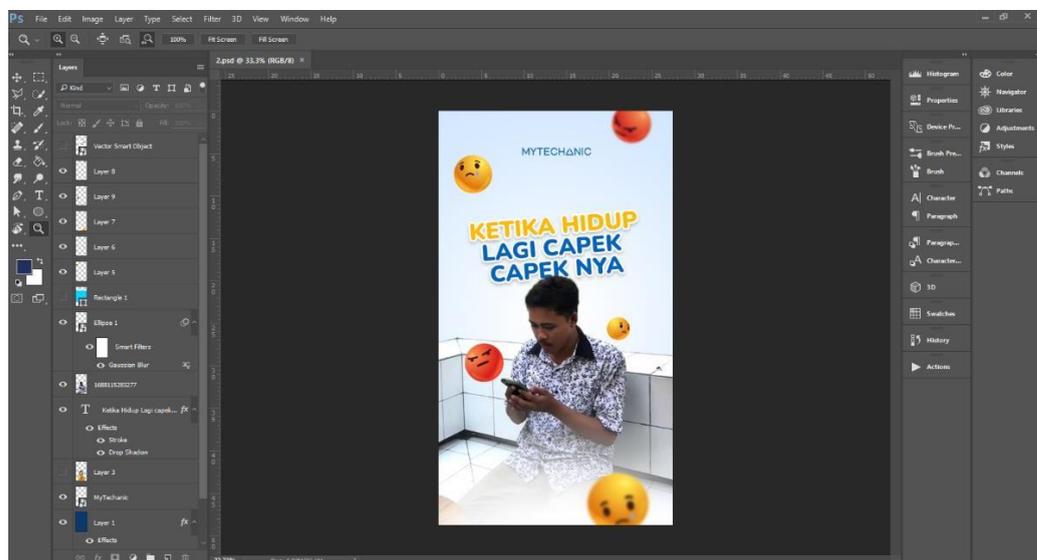
Proses briefing untuk merancang desain cover reels Instagram @mytechnic.id telah disediakan oleh tim *Marketing* melalui slide yang berisi copywriting dan konsep di trello. Kemudian desainer akan memvisualisasikan instruksi dengan mengikuti prinsip desain komunikasi visual.



Gambar 4.6.5 Dokumentasi Pra-desain untuk feeds @mytechnic.id

- Proses desain

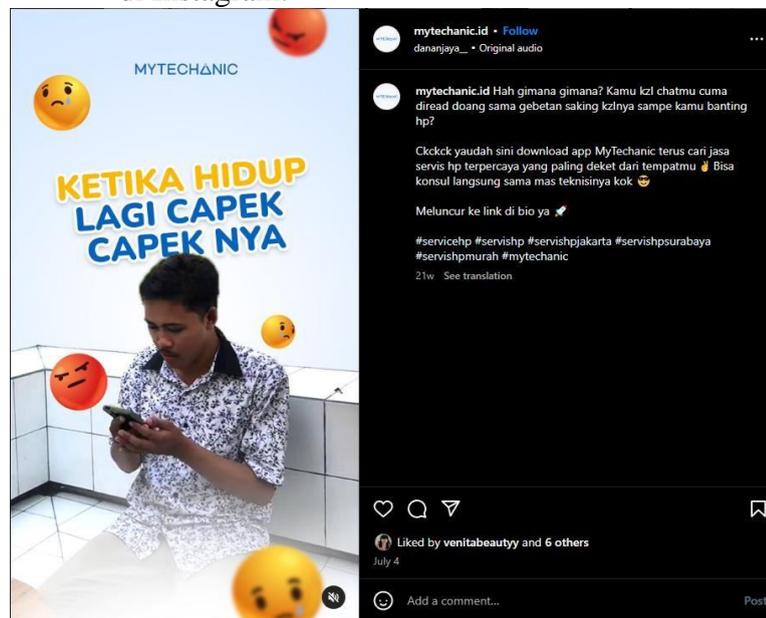
Dalam merancang desain untuk feeds instagram, alat yang digunakan adalah Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop dengan mengikuti palet warna dari postingan-postingan feeds yang telah diposting sebelumnya. Luaran desain ini berupa cover reels yang digunakan untuk thumbnail video di akun @mytechnic.id.



Gambar 4.6.6 Dokumentasi Proses Desain Cover reels @mytechnic.id Menggunakan Adobe Photoshop

- Proses *Post-Design*

Setelah mengajukan asistensi dan melalui beberapa revisi yang disampaikan melalui grup Whatsapp, hasil desain akhir diserahkan melalui trello kemudian pemegang akun dapat mengakses hasil desain yang kemudian akan diposting di Instagram.



Gambar 4.6.7 Dokumentasi luaran cover reels @mytechnic

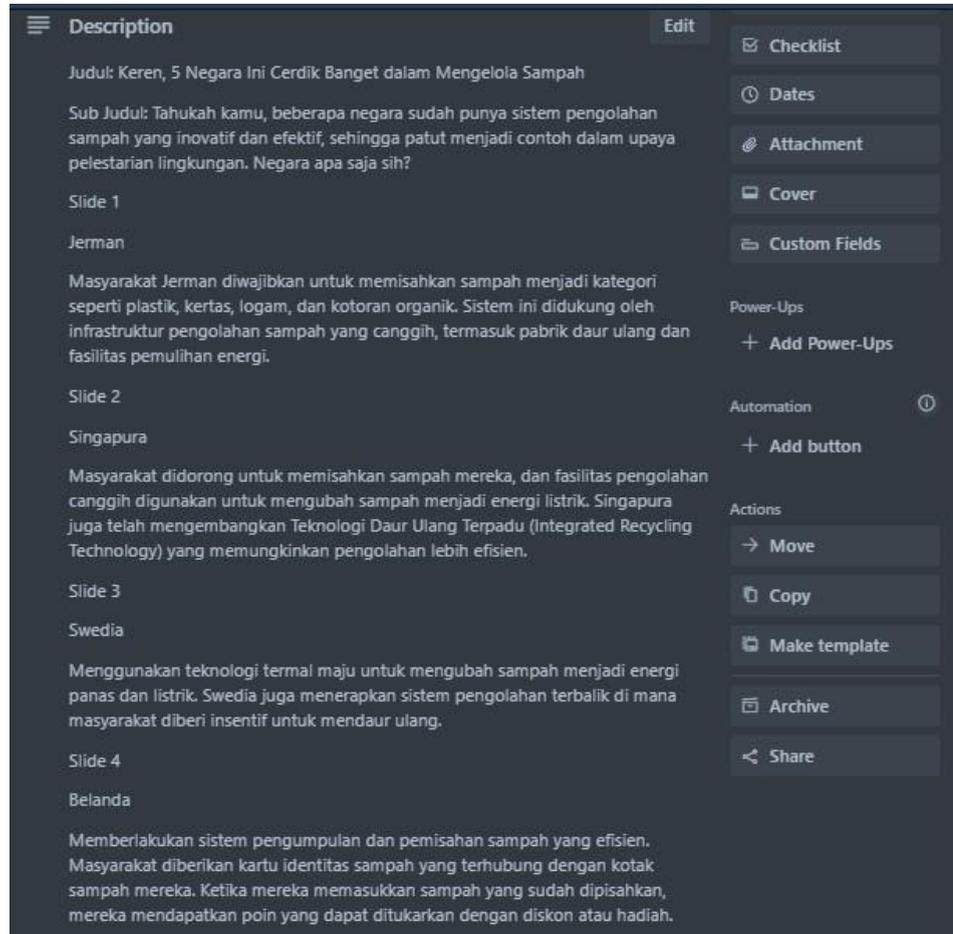
C. Instagram Technic,id

Pembuatan desain feed pada akun @technic.id ini bertujuan untuk menyebarkan campaign E-waste dan edukasi bisnis dari Technic.

1. Pembuatan Desain Feed akun @technic.id mengenai Negara Pengelola sampah terbaik

- Proses pra-desain (Brief)

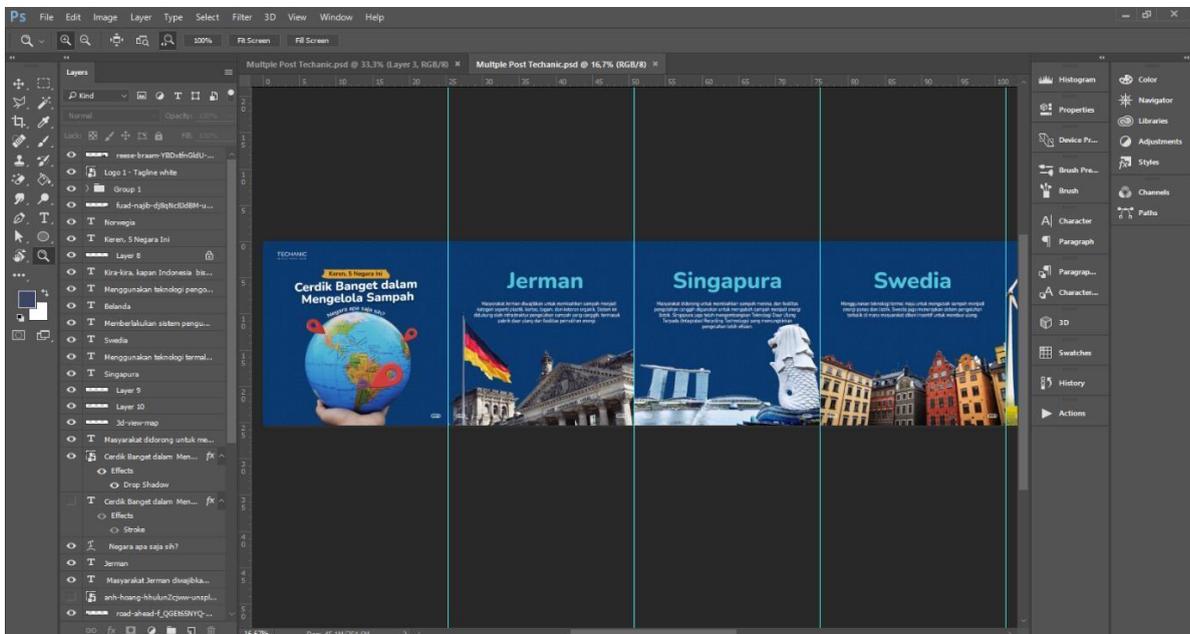
Proses briefing untuk merancang desain feeds sama seperti sebelumnya yang telah dibuat oleh tim *Marketing* yang berisi copywriting dan konsep menggunakan platform Trello. Kemudian desainer akan memvisualisasikan brief dengan mengikuti prinsip desain komunikasi visual,.



Gambar 4.6.8 Dokumentasi Pra-desain untuk feeds @technic.id

- Proses desain

Dalam merancang desain untuk feeds instagram, alat yang digunakan adalah Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop dengan mengikuti palet warna dari postingan-postingan feeds yang telah diposting sebelumnya.



Gambar 4.6.9 Dokumentasi Proses Desain feeds @technic.id Menggunakan Adobe Photoshop

- Proses *Post-Design*

Setelah mengajukan asistensi dan melalui beberapa revisi yang disampaikan melalui grup Whatsapp, hasil desain akhir diserahkan melalui trello kemudian pemegang akun dapat mengakses hasil desain yang kemudian akan diposting di Instagram.



Gambar 4.6.10 Dokumentasi luaran desain feed akun @technic.id

2. Membuat Desain Poster untuk Instagram Story

- Proses pra-desain (Brief)

Proses briefing untuk merancang desain instastory untuk keperluan merekrut anak magang di bidang Video editor, brief ini diberikan oleh tim *Marketing* melalui brief di Trello yang berisi copywriting dan konsep. Kemudian desainer akan memvisualisasikan instruksi.



Dibikin kayak referensi di atas. Background tema teknologi (bisa komputer atau laptop)

(logo Technic)

We're Hiring

Internship

VIDEO EDITOR (Remote Working)

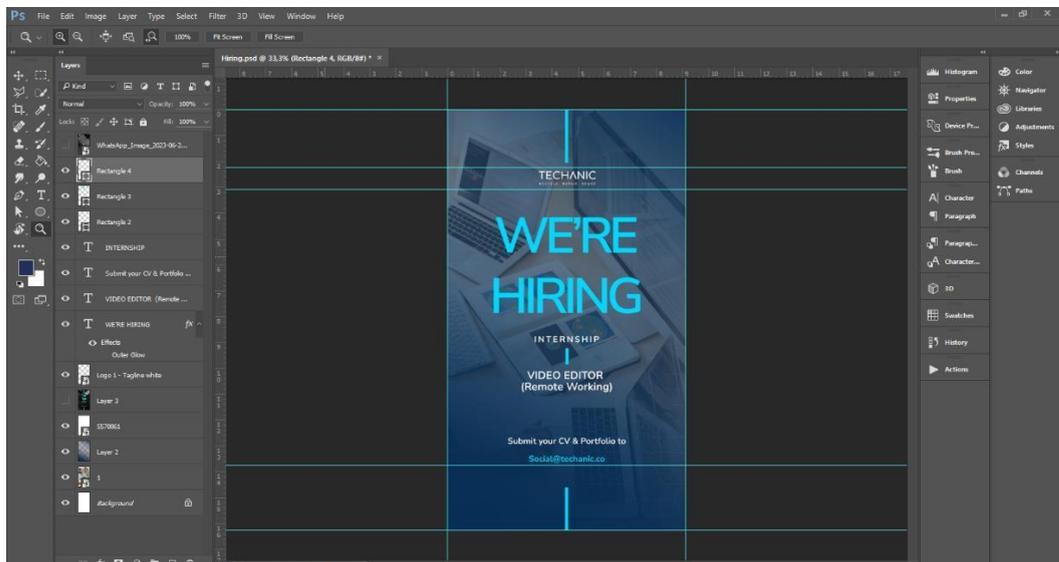
Submit your CV & Portfolio to

Social@technic.co

Gambar 4.6.11 Dokumentasi Pra-desain untuk Instastory @technic.id

- Proses desain

Dalam merancang desain instastory ini, software yang digunakan adalah Adobe Photoshop dengan mengikuti paletwarna dari postingan-postingan feeds dan mengikuti brief yang telah diberikan. Adapun asset foto ini dapat dari akun freepik premium perusahaan.



Gambar 4.6.12 Dokumentasi Proses Desain instastory @technic.id Menggunakan Adobe Photoshop

- Proses *Post-Design*

Setelah mengajukan asistensi dan melalui beberapa revisi yang disampaikan melalui grup Whatsapp, hasil desain akhir diserahkan melalui trello kemudian pemegang akun dapat mengakses hasil desain yang kemudian akan diposting di Instagram.

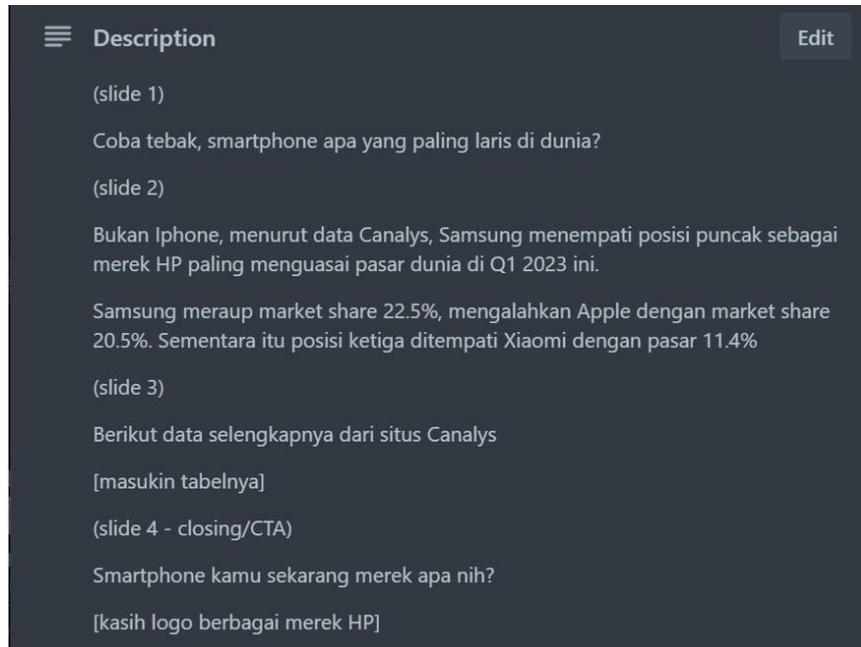


Gambar 4.6.13 Dokumentasi luaran desain instastory @technic.id

3. Desain Feed Konten informatif untuk akun Instagram @technic.id

- Proses pra-desain (Brief)

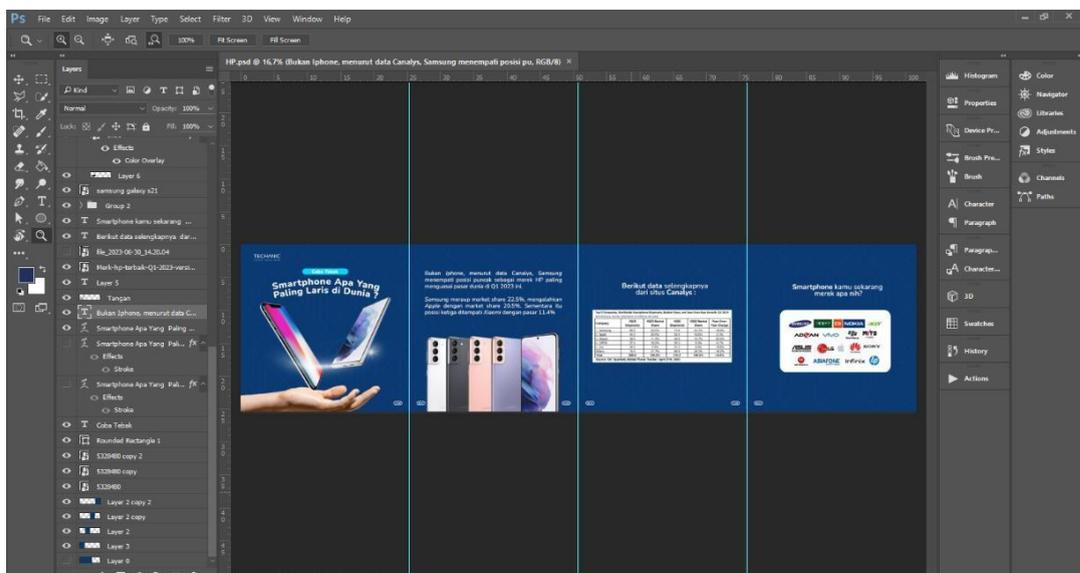
Proses briefing untuk merancang desain feeds sama seperti sebelumnya yang telah dibuat oleh tim *Marketing* yang berisi copywriting dan konsep menggunakan platform Trello. Kemudian desainer akan memvisualisasikan brief dengan mengikuti prinsip desain komunikasi visual.



Gambar 4.6.14 Dokumentasi Pra-desain untuk feeds @technic.id

- Proses desain

Dalam merancang desain untuk feeds instagram, software yang digunakan adalah Adobe Photoshop dengan mengikuti paletwarna dari postingan-postingan feeds yang telah diposting sebelumnya. Untuk asset foto ini penulis dapat dari akun freepik premium perusahaan.



Gambar 4.6.15 Dokumentasi Proses Desain feeds @technic.id

- Proses *Post-Design*

Setelah mengajukan asistensi dan melalui beberapa revisi yang disampaikan melalui grup Whatsapp, hasil desain akhir diserahkan melalui trello kemudian pemegang akun dapat mengakses hasil desain yang kemudian akan diposting di Instagram.



Gambar 4.6.16 Dokumentasi luaran desain feeds akun @technic.id

4.6.2 Tugas Sekunder

Selain melaksanakan tugas utama untuk merancang kebutuhan sosial media, terdapat tugas lain yang perlu dilakukan untuk membantu *campaign zero e-waste* dan juga menjadi talent dalam pembuatan konten video yang nantinya di unggah di akun tiktok @technic.id dan sebagai reels di Instagram.



Gambar 4.6.17 Dokumentasi Tugas Sekunder – Menjadi Talent konten video

Kemudian terdapat juga penugasan membuat sebuah video reels tentang pentingnya mengolah limbah elektronik yang tidak terpakai atau pentingnya E-Waste.

a. Brief

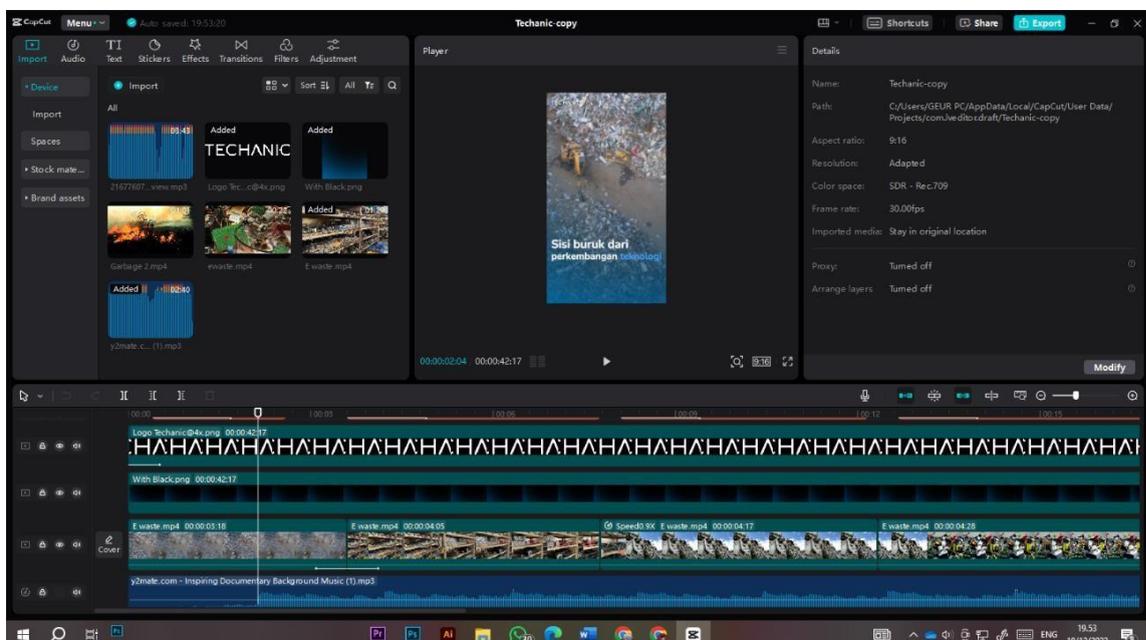
Proses briefing untuk membuat video reels Instagram @technic.id telah disediakan oleh tim *Marketing* melalui slide yang berisi *copywriting* dan konsep di *Google Slides*. Kemudian desainer akan memvisualisasikan instruksi dengan mengikuti prinsip desain komunikasi visual.



Gambar 4.6.18 Dokumentasi Brief awal

b. Editing

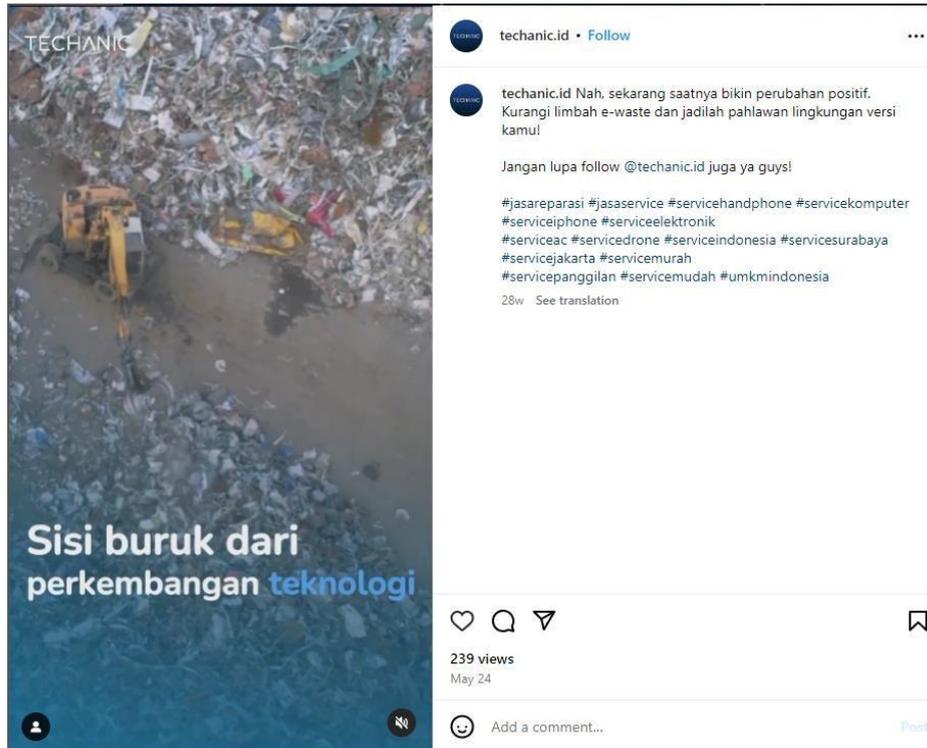
Selanjutnya tahap editing setelah semua brief telah diterima kemudian kemudian memvisualisasikan brief tersebut dengan video yang didapat dari akun freepik perusahaan menjadi sebuah video reels yang sesuai, pada tahap editing ini penulis menggunakan *software Capcut PC*.



Gambar 4.6.19 Dokumentasi Proses Editing

c. Finishing

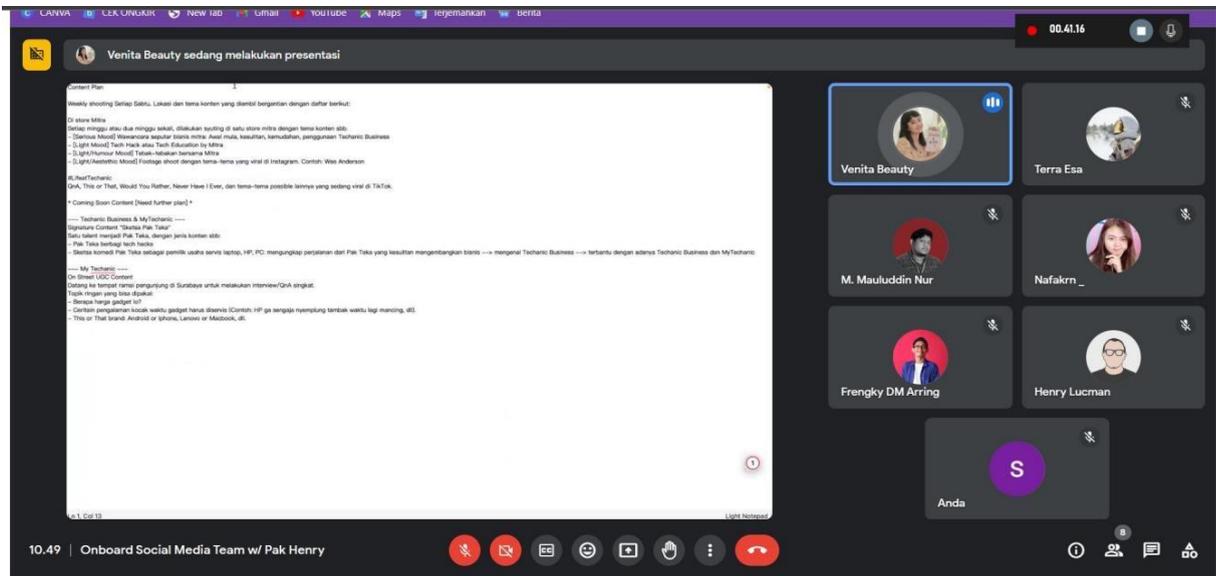
Pada tahap finishing video sudah di acc dan dikirim ke pembimbing lapangan untuk proses publikasi.



Gambar 4.6.20 Dokumentasi Post

4.7 Hasil Kerja Praktik

Setelah 3 bulan pelaksanaan kegiatan kerja praktik, perusahaan mengadakan rapat presentasi yang dilakukan oleh mentor serta para peserta magang atau kerja praktik untuk melaporkan evaluasi terkait kinerja dan progress pekerjaan bersama Founder.



Gambar 4.6.21 Dokumentasi Evaluasi Kerja Praktik

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Branding media sosial Technic telah memberikan hasil yang lumayan baik untuk pertumbuhan Technic. Pertumbuhan ini dapat dilihat dari konten media sosial terutama Instagram yang lebih produktif untuk menyebarkan Campaign E-Waste kepada follower ataupun pengguna Instagram. Konten berisi edukasi dan informasi selama Kerja Praktik memiliki banyak like di akun instagram. Ini membuktikan bahwa konten yang dibuat oleh Technic dapat menarik perhatian follower. Kemudian pertumbuhan like dan follower lebih tinggi dari bulan-bulan sebelumnya. Hasil desain juga dapat diterima dan diapresiasi oleh pihak Technic. Secara garis besar, perusahaan Technic sudah menerapkan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual dalam setiap luaran yang dihasilkannya. Dengan demikian, perusahaan ini menjadi lingkungan yang sesuai untuk mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual yang ingin menerapkan keilmuannya yang dipelajari dan dapat mengembangkan keterampilan untuk terjun dalam dunia industri kreatif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan kerja praktik yang telah dilakukan, diharapkan bagi mahasiswa yang tertarik menjadi desainer grafis konten, diharapkan lebih menambah wawasan dan referensi visual serta melatih diri untuk bekerja. Kemudian, dengan adanya kerjasama antara perusahaan dengan Universitas lain, maka bekerja di perusahaan Technic IDakan membuka kesempatan dan ilmu baru bagi mahasiswa UISI untuk bekerja di industri global yang berbasis teknologi. Berdasarkan kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Hamirul, Zulkifli, Alhidayat, N., & Elsyra, N. (2022). VIRAL DULU, USUT KEMUDIAN!(STUDI TENTANG KONTROL SOSIAL MELALUI MEDIA SOSIAL). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1-2.
- Laransanti, N. (2020). *Pengertian Desain Grafis, Jenis, dan Unsur Menurut Para Ahli*.
- Pradana, A. P. (2018). Peran Media Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa. 8.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2009). *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra

LAMPIRAN

1. Surat Panggilan Kerja Praktik

Technic.id
Jpccentrum Walk Lt. 3 Unit A 106-107
Kawasan Rasuna Karet Kuningan
Setiabudi
Jakarta Selatan, DKI Jakarta
+62 812 3323 6569
help@technic.co

Surabaya, 3 Mei 2023

NO : 001 / HR - MAG / ~~170~~ 11 / 2023
Perihal : Surat Keterangan Diterima Kerja Praktik
Lampiran : -

Kepada Yth.
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual
Universitas Internasional Semen Indonesia
Di Tempat

Dengan hormat,
Yang bertandatangan di bawah ini, menerangkan bahwa

No	Nama	NIM	Jurusan
1.	Sandy Christian Widyantoro	3032010030	Desain Komunikasi Visual
2.	Muhammad Mauluddin Nur	3032010021	Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa dengan nama sesuai diatas, telah diterima untuk melakukan Kerja Praktik (KP) di Perusahaan developer aplikasi Technic, sesuai dengan jadwal yang telah diajukan.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Kami,
Technic



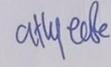
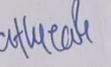
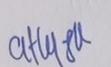
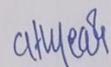
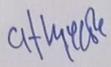
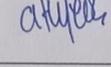
Athira Esa Sekarwati
Marketing Manager

2. Daftar Hadir Kerja Praktik

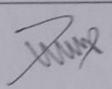
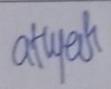
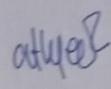
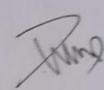
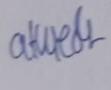
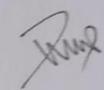
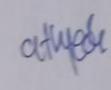
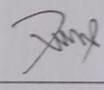
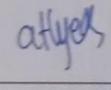
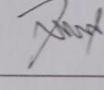
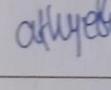


LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Mauluddin Nur
 NIM : 3032010021
 Judul Kerja Praktik : Pengimplementasian Desain Grafis pada Media Sosial Technic ID

No.	Minggu	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1.	Minggu ke-1	Training dan pengenalan Company Profile Technic		
2.	Minggu ke-2	Penjabaran jobdesk dan campaign Technic		
3.	Minggu ke-3	Pembuatan konten video & feeds Instagram @technic.id pengenalan campaign Zero E-waste Technic		
4.	Minggu ke-4	Membuat Desain feed dan reels untuk konten Instagram @technic.id		
6.	Minggu ke-5	Membuat konten techafun (chuaks, HP rusak, introvert vs ekstrovert) untuk Tiktok technic.id		
6.	Minggu ke-6	Membuat desain feed dan video E-waste untuk Instagram @technic.id dan@ mytechnic		



No.	Minggu	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
7.	Minggu ke-7	Membuat desain feed untuk Instagram @technic.id		
8.	Minggu ke-8	Membuat desain feed dan video E-waste untuk Instagram @technic.id dan @mytechnic		
9.	Minggu ke-9	Membuat desain feed dan cover reels untuk Instagram @technic.id dan @mytechnic		
10.	Minggu ke-10	Membuat desain feed dan video E-waste untuk Instagram @technic.id dan @mytechnic		
11.	Minggu ke-11	Membuat desain feed untuk Instagram @technic.id		
12.	Minggu ke-12	Membuat desain feed untuk Instagram @technic.id		

*Terhitung sejak 1 mei – 31 juli 2023

3. Surat Selesai Kerja Praktik

Technic id
Epicentrum Walk Lt. 3 Unit A106-107
Kawasan Rasuna Karet Kuningan
Setiabudi
Jakarta Selatan, DKI Jakarta
+62 812 3323 6569
help@technic.co

Surabaya, 30 Juli 2023

NO : 002/HR-WAG/XII/2023 .
Perihal : Surat Keterangan Selesai Kerja Praktik
Lampiran :-

Kepada Yth.
Kaprodin Desain Komunikasi Visual
Universitas Internasional Semen Indonesia
Di Tempat

Dengan hormat,
Yang bertandatangan di bawah ini, menerangkan bahwa

No	Nama	NIM	Jurusan
1.	Sandy Christian Widyantoro	3032010030	Desain Komunikasi Visual
2.	Muhammad Mauluddin Nur	3032010021	Desain Komunikasi Visual

Mahasiswa dengan nama sesuai diatas, telah selesai melakukan Kerja Praktik (KP) di Perusahaan developer aplikasi Technic, sesuai dengan jadwal yang telah diajukan.
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Kami,
Technic



Athira Esa Sekarwati
Marketing Manager

4. Sertifikat Kerja Praktik



5. Dokumentasi Kerja Praktik

