

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PENERAPAN ILUSTRASI DAN DESAIN
GRAFIS TERHADAP PERUSAHAAN
INDUSTRI MEDIA RADAR GRESIK



Disusun Oleh :

Ahmad Alwan Ghaffar (3032010004)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PENERAPAN ILUSTRASI DAN DESAIN
GRAFIS TERHADAP PERUSAHAAN
INDUSTRI MEDIA RADAR GRESIK



Disusun Oleh :

Ahmad Alwan Ghaffar (3032010004)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023

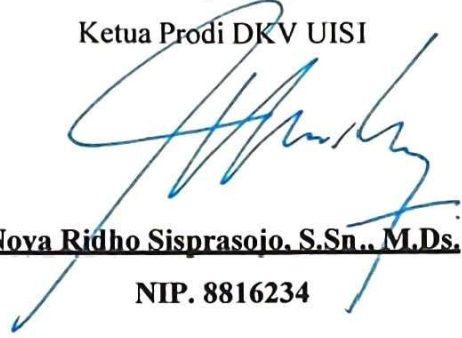
**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTIK
DI RADAR GRESIK**

(Periode : 03 Oktober 2023 s.d 24 November 2023)


Disusun Oleh :

Ahmad Alwan Ghaffar (3032010004)

Mengetahui,
Ketua Prodi DKV UISI


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

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn.
NIP. 9521357

Mengetahui,
Ketua Biro Radar Gresik



Siti Umi Hanik Akasah, M.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan judul “Penerapan Ilustrasi dan Desain Grafis terhadap Perusahaan Industri Media Radar Gresik”.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penulisan laporan ini dan juga kepada pembimbing lapangan radar gresik, selaku kepala biro Radar Gresik, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kerja praktik di Radar Gresik. Berkat kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak, penulis berhasil menyelesaikan laporan kerja praktik. Penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan berkontribusi dalam penyelesaian laporan ini.

Penulisan laporan ini masih banyak kekurangan, mulai dari susunan kalimat hingga tata bahasa. Oleh karena itu, dengan penulis sangat menerima kritik dan saran yang dapat membangun dan sebagai bahan masukan bagi penulis dikemudian hari.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Semoga laporan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman maupun sebagai bukti dokumentasi telah dilaksanakannya kerja praktik. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Gresik, 14 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL	7
BAB I PENDAHULUAN	8
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	9
1.2.1 Tujuan Kerja Praktik	9
1.2.2 Manfaat Kerja Praktik	10
1.3 Metodologi Pengumpulan Data	11
1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Kerja Praktik.....	13
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	13
BAB II PROFIL RADAR GRESIK	14
2.1 Sejarah Dan Perkembangan Radar Gresik.....	14
2.2 Visi Misi	15
2.3 Lokasi Radar Gresik	16
2.4 Struktur Organisasi Radar Gresik.....	16
BAB III KAJIAN PUSTAKA.....	17
3.1 Ilustrasi	17
3.1.1 Gaya Ilustrasi.....	17
3.2 Desain Grafis	18
3.2.1 Prinsip-Prinsip Desain.....	18
3.2.2 Elemen Desain.....	19
3.3 Tipografi	21
3.4 Layout	21
3.5 Media Informasi	21
3.5.1. Fungsi Media Informasi	21

BAB IV PEMBAHASAN	23
4.1 Skema Proses Kerja Praktik.....	23
4.2 Tugas Primer.....	23
4.2.1 Ilustrasi Liputan Berita Kronologi Kejadian	23
4.2.2 Desain Feed Instagram Hari Batik Nasional	26
4.2.3 Desain Feed Instagram Hari Tentara Nasional	27
4.2.4 Desain Feed Instagram Informatif Kesehatan Mental.....	29
4.2.5 Desain Feed Instagram Cuaca Gresik	31
4.2.6 Desain Feed Instagram Pembaca <i>Page</i> Radar Gresik	32
4.2.7 Desain Feed Instagram Informatif Museum Nasional	34
4.2.8 Desain Feed Instagram Informatif Mencuci Tangan.....	36
4.2.9 Desain Feed Instagram Hari Santri Nasional	37
4.2.10 Desain Feed Instagram Informatif Dokter Nasional	39
4.2.11 Desain Feed Instagram Hari Sumpah Pemuda.....	41
4.2.12 Desain DMI Award	43
4.2.13 Desain <i>Anniversary</i> Ultras Gresik.....	45
4.2.14 Desain Feed Instagram Sepuluh November	46
4.2.15 Desain Liputan Berita Arsenal vs WestHam.....	48
4.2.16 Desain Liputan Berita United vs Fulham.....	49
4.2.17 Desain Liputan Berita Chelsea vs Tottenham	51
4.2.18 Desain Liputan Berita Jadwal U17 World Cup 2023.....	53
4.3 Tugas Sekunder	55
4.3.1 Peliputan Dokumentasi Acara Mlaku Sarungan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Google Maps Lokasi Radar Gresik	13
Gambar 2.1 Google Maps Lokasi Radar Gresik	16
Gambar 4.1 Briefing Tugas Ilustrasi Kronologi Penganiayaan	24
Gambar 4.2 Sketsa Tugas Ilustrasi Kronologi Kejadian	24
Gambar 4.3 Hasil Jadi Tugas Ilustrasi Kronologi Kejadian	25
Gambar 4.4 Feed Instagram Tugas Ilustrasi Kronologi Kejadian.....	25
Gambar 4.5 Desain Fakta Tugas Ilustrasi Kronologi Kejadian	26
Gambar 4.6 Proses Editing Hari Batik Nasional.....	27
Gambar 4.7 Desain Feed Instagram Hari Batik Nasional	27
Gambar 4.8 Proses Editing HUT TNI.....	28
Gambar 4.9 Desain Feed Instagram HUT TNI	29
Gambar 4.10 Proses Editing Kesehatan Mental.....	30
Gambar 4.11 Desain Feed Instagram Kesehatan Mental	30
Gambar 4.12 Proses Editing Cuaca Gresik	31
Gambar 4. 13 Desain Feed Instagram Cuaca Gresik	32
Gambar 4.14 Proses Editing Page Views.....	33
Gambar 4. 15 Desain Feed Instagram Page Views	34
Gambar 4.16 Proses Editing Museum Nasional	35
Gambar 4. 17 Desain Feed Instagram Museum Nasional.....	35
Gambar 4.18 Proses Editing Mencuci Tangan.....	36
Gambar 4. 19 Desain Feed Instagram Mencuci Tangan	37
Gambar 4. 20 Proses Editing Hari Santri	38
Gambar 4.21 Desain Feed Instagram Hari Santri	39
Gambar 4.22 Proses Editing Dokter Nasional	40
Gambar 4.23 Desain Feed Instagram Dokter Nasional.....	41
Gambar 4.24 Proses Editing Sumpah Pemuda.....	42
Gambar 4.25 Desain Feed Instagram Sumpah Pemuda	43
Gambar 4.26 Proses Editing DMI Award	44
Gambar 4.27 Desain DMI Award	44
Gambar 4.28 Proses Editing Anniversary Ultras Gresik	45

Gambar 4.29 Desain Anniversary Ultras Gresik.....	46
Gambar 4.30 Proses Editing Sepuluh November.....	47
Gambar 4.31 Desain Feed Instagram Sepuluh November	47
Gambar 4.32 Proses Editing Arsenal versus Westham.....	48
Gambar 4.33 Desain Liputan Arsenal versus Westham.....	49
Gambar 4.34 Proses Editing EPL United dan Fulham.....	50
Gambar 4.35 Desain Liputan EPL United dan Fulham	51
Gambar 4.36 Proses Editing EPL Chelsea dan Tottenham.....	52
Gambar 4.37 Desain Liputan EPL Chelsea dan Tottenham	53
Gambar 4.38 Proses Editing Jadwal U17 World Cup 2023.....	54
Gambar 4.39 Desain Liputan Jadwal U17 World Cup 2023	55
Gambar 4.40 Acara Pembukaan Mlaku Sarungan	56
Gambar 4.41 Acara Pawai Mlaku Sarungan	56
Gambar 4.42 Acara Kupon Berhadiah Mlaku Sarungan	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Organisasi Radar Gresik	16
Tabel 4.1 Skema Proses Kerja Praktik	23

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran, praktek langsung di lapangan dianggap sangat penting bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan. Salah satu kegiatan lapangan yang diwajibkan oleh Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) adalah Kerja Praktik (KP), Kerja Praktik merupakan komponen penting dalam perkuliahan di perguruan tinggi, dimana mahasiswa dapat menyeimbangkan antara teori dalam perkuliahan dengan pelaksanaan dilapangan. Agar mendapatkan pengalaman kerja secara langsung dan juga melakukan pengamatan sesuai kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa, dengan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat. Diantara cabang ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah diajarkan termasuk ilustrasi dan desain grafis.

Ilustrasi mencakup penggambaran visual atau representasi grafis yang dibuat dengan tujuan menggambarkan dan menjelaskan suatu gagasan, konsep, atau informasi. Berdasarkan pemikiran Susanto (2017), Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi.

Dalam ranah media, desain grafis memiliki fungsi utama sebagai sarana komunikasi dan informasi yang sangat penting. Melalui pesan visual, informasi seputar produk, jasa, atau ide dapat disajikan secara komunikatif dan persuasif, dengan tujuan utama untuk publikasi, promosi, dan pemasaran, yang diimplementasikan melalui beragam media informasi. Danton Sihombing menyatakan desain grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka,

simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi.

Ilustrasi dan desain grafis seringkali menjadi komponen utama dalam proses pembuatan konten publikasi digital seperti sosial media dan liputan berita. Konten yang diunggah pada akun media sosial dan liputan berita juga menerapkan peranan ilustrasi dan desain grafis sebagai media komunikasi dan informasi yang penting.

Radar Gresik merupakan perusahaan media yang menyediakan layanan portal berita Gresik terkini dengan kredibilitas terbaik untuk meningkatkan kepercayaan pembaca. Radar Gresik adalah bagian dari Radar Surabaya, merupakan media siber dari harian lokal Radar Surabaya. Sejalan dengan perkembangan mediana, Radarsurabaya bahkan telah melahirkan dua media siber baru yakni Radarsidoarjo dan Radargresik pada 20 Juli 2020 lalu.

Tujuan laporan ini diharapkan mampu mengimplementasikan ilmu yang didapat ketika perkuliahan saat melakukan kerja praktik, dan mendapatkan gambaran dalam kondisi kerja yang sebenarnya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Kerja Praktik

Adapun tujuan dilaksanakannya Kerja Praktik di Radar Gresik yakni :

1. Mahasiswa mendapatkan gambaran dalam kondisi kerja yang sebenarnya, sesuai dengan ilmu jurusannya.
2. Mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat ketika perkuliahan saat melakukan kerja praktik.
3. Mahasiswa dapat membentuk pola pikir yang maju dalam menghadapi permasalahan di dunia kerja.
4. Dengan mengikuti kerja praktik ini, dapat meningkatkan

portofolio dengan proyek-proyek desain yang memiliki relevansi dengan dunia industri media.

5. Menambah pengalaman kerja dalam ranah Desain Komunikasi Visual, khususnya pengalaman di bidang ilustrasi dan desain grafis dalam pembuatan konten feed instagram dan liputan berita.
6. Memenuhi persyaratan akademis dalam menempuh jenjang pendidikan S1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia.

1.2.2 Manfaat Kerja Praktik

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

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Perbandingan antara teori yang diperoleh dari bangku perkuliahan dengan kondisi kerja yang sebenarnya.
 - b. Sebagai persiapan dini untuk memasuki lingkungan kerja.
 - c. Sebagai aplikasi pengetahuan ilustrasi dan desain grafis untuk memecahkan masalah dan mengkomunikasikan ide melalui tipografi, citra, warna dan bentuk.
 - d. Kesempatan untuk memperkaya ilmu dan memahami suatu profesi dalam dunia kerja.
 - e. Mempelajari berkomunikasi secara benar dan tepat, guna dapat membantu dalam membina hubungan yang positif.
2. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswanya untuk terjun ke lapangan dan masyarakat.
 - b. Dapat menguji sampai sejauh mana kemampuan mahasiswanya dalam mengaplikasikan ilmunya.
 - c. Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kurikulum pada masa mendatang.

3. Bagi Perusahaan
 - a. Membantu menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaan dan memberikan solusi yang terbaik.
 - b. Perusahaan dapat memberikan ruang kepada mahasiswa untuk menyalurkan ide-ide yang kreatif, sehingga dapat membantu mengembangkan perusahaan dengan terciptanya ide yang baru.
 - c. Sebagai wujud kepedulian perusahaan dalam ikut mencerdaskan kehidupan bangsa.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Metode yang diterapkan untuk mengumpulkan data selama pelaksanaan kerja praktik di Radar Gresik melibatkan beberapa langkah, antara lain:

1. Briefing

Proses awal yaitu proses dimana informasi dan panduan disampaikan secara jelas kepada individu yang bertanggung jawab untuk melaksanakan suatu tugas atau proyek. Dalam konteks pekerjaan atau proyek desain, yang dilakukan pembimbing lapangan terhadap mahasiswa kerja praktik.

2. Pencarian Data

Tahap selanjutnya adalah pencarian data yang mengacu pada proses mencari, mengumpulkan, dan mendapatkan informasi tertentu dari berbagai sumber.

3. *Moodboard*

Proses selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai visual yang berisi kumpulan gambar, warna, teks, dan elemen desain lainnya. Tujuannya, agar dapat mengekspresikan suatu konsep ide, atau tema dengan cara yang visual dan inspiratif.

4. Sketsa

Selanjutnya adalah proses sketsa, yang dimana membuat

gambaran kasar dengan cepat sebagai bentuk ide atau konsep awal untuk melakukan detail lebih lanjut.

5. Digitalisasi

Proses selanjutnya merupakan proses digitalisasi, proses yang mengubah data atau informasi dari bentuk gambaran kasar digital atau non-digital menjadi format digital. Dengan menggunakan teknologi digital atau *software editing* adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Clip Studio Paint.

6. Revisi

Tahap selanjutnya adalah tahapan revisi, yang merujuk pada proses perubahan atau perbaikan dari karya visual dari versi sebelumnya. Penggunaan ini berkaitan dengan pengeditan atau pembaruan, baik dalam konteks penulisan, dan desain grafis atau ilustrasi. Bertujuan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

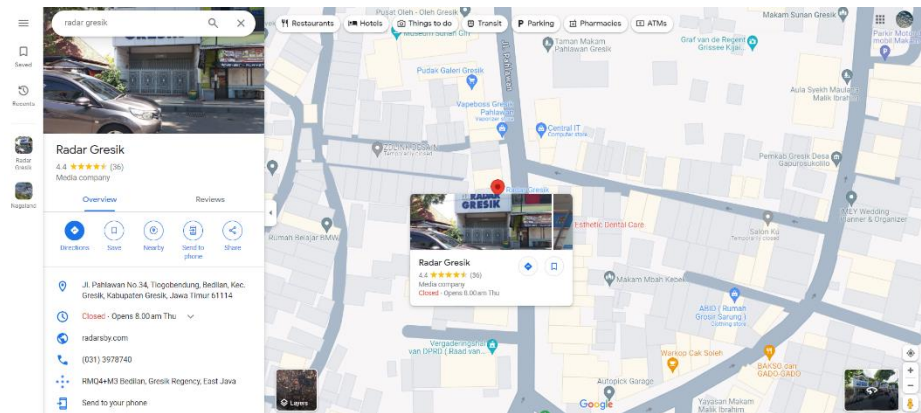
7. Eksekusi

Proses selanjutnya merupakan proses eksekusi, yang dilakukan pada pelaksanaan hasil ide atau pemikiran dalam bentuk karya visual. Yang melibatkan penggunaan keterampilan desain, pemilihan elemen visual, dan penerapan prinsip-prinsip desain untuk menciptakan hasil akhir yang sesuai.

8. Publikasi

Selanjutnya merupakan proses terakhir, proses yang menyebarkan atau membuat suatu karya visual untuk perusahaan. Mencakup berbagai media digital, seperti feed instagram dan liputan berita.

1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Kerja Praktik



Gambar 1.1 Google Maps Lokasi Radar Gresik

Waktu : 03 Oktober 2023 – 24 November 2023
Lokasi : Radar Gresik
Alamat : Jl. Pahlawan No.46 Gresik,
Kec. Gresik Kabupaten Gresik, Jawa Timur
61114

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Dalam pelaksanaan kerja praktik, mahasiswa ditempatkan pada unit kerja Divisi Redaksi Media Digital Radar Gresik.

BAB II

PROFIL RADAR GRESIK

2.1 Sejarah Dan Perkembangan Radar Gresik

Radargresik.id merupakan bagian dari Radarsurabaya.id, sebuah media siber yang berasal dari harian lokal Radar Surabaya yang berkantor di Jalan Kembang Jepun 167-169 Surabaya. Radarsurabaya.id, yang juga dapat diakses melalui Radarsurabaya.jawapos.com, merupakan inisiatif yang muncul pada pertengahan 2015 sebagai respons terhadap kebutuhan zaman, menyediakan platform digital yang melengkapi platform cetak JawaPos.com yang telah lahir pada akhir 2014.

Sebagai bagian dari Jawapos.com (Jawa Pos Group), yang dikenal sebagai penyedia informasi terlengkap, terdepan, dan terpercaya di Indonesia, Radarsurabaya.id tumbuh pesat dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2019, Radarsurabaya.id berhasil menjadi salah satu media siber terbesar di grup Jawapos dengan pertumbuhan jumlah pembaca yang mencapai 200 persen.

Dengan fokus pada konten lokal, Radarsurabaya.id kini secara konsisten menempati lima besar dalam jumlah pembaca di lingkungan Jawapos.com, yang mengelola 27 media siber di seluruh Indonesia. Prestasi ini juga diikuti oleh pencapaian pendapatan tertinggi di antara media-media siber dalam grup Jawapos.com pada tahun 2019 menurut data dari Jawapos Radar (JPR).

Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan, Radarsurabaya.id melahirkan dua media siber baru, yaitu Radarsidoarjo.id dan Radargresik.id pada tanggal 20 Juli 2020. Langkah ini diambil untuk memperkuat eksistensi dan penetrasi media siber di bawah merek Radar Surabaya.

Prestasi yang diraih bukan hanya menjadi sumber kebanggaan, tetapi juga menjadi motivasi bagi Radarsurabaya.id

untuk terus meningkatkan kinerjanya ke depan, menjadikan mereka sebagai media online yang benar-benar eksis dan dapat diandalkan oleh pembaca dan mitra bisnis.

Situs ini berperan sebagai wadah media digital yang mewakili Radar Gresik dalam menyajikan berita dan laporan khusus yang relevan bagi masyarakat Gresik. Selain memiliki platform digital berupa situs web, Radar Gresik juga meluaskan jangkauannya ke berbagai platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, dan YouTube.

Radar Gresik berdedikasi untuk beradaptasi pada perkembangan zaman teknologi, sebagai pemastian bahwa layanan informasi dan berita dapat diakses dengan mudah dan dinikmati berbagai kalangan.

2.2 Visi Misi

- Visi

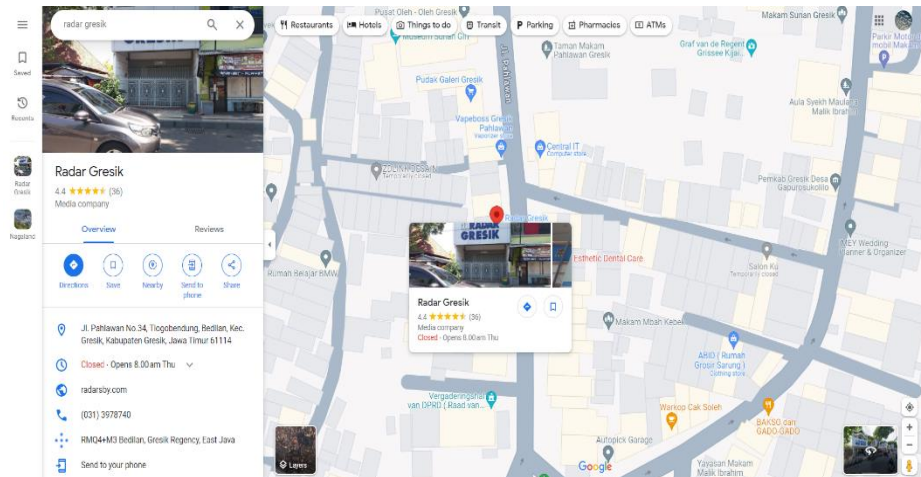
Visi dari Radar Radar Gresik adalah menjadi surat kabar yang bisa diterima oleh masyarakat khususnya masyarakat Gresik dan sekitarnya.

- Misi

1. Menjadi bacaan *Community Newspaper*
2. Menjadi bacaan alternatif masyarakat Gresik dan sekitarnya
3. Membuat berita-berita yang kritis dan menarik
4. Membuat lahan bisnis

2.3 Lokasi Radar Gresik

Radar Gresik, Jl. Pahlawan No.46 Gresik, Kec. Gresik
 Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61114



Gambar 2.1 Google Maps Lokasi Radar Gresik

2.4 Struktur Organisasi Radar Gresik



Tabel 2. 1 Struktur Organisasi Radar Gresik

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Ilustrasi

Ilustrasi mencakup penggambaran visual atau representasi grafis yang dibuat dengan tujuan menggambarkan dan menjelaskan suatu gagasan, konsep, atau informasi. Menurut Susanto (dalam *Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2017), Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi.

3.1.1 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi merujuk pada pendekatan atau ciri khas dalam membuat gambar atau representasi visual. Mencakup elemen-elemen seperti teknik, penggunaan warna, bentuk, dan karakteristik unik lainnya yang memberikan identitas atau ciri khas pada karya ilustratif.

1. Gaya Realis

Gaya ilustrasi realis adalah gaya visual yang dibuat sesuai dengan bentuk atau keadaan asli dari objek yang digunakan. Mulai dari ukuran, bentuk, tekstur, hingga tata letak objek.

2. Gaya Surealis

Gaya ilustrasi surealis adalah gaya visual yang menitikberatkan kepada khayalan, tidak nyata, misteri, dan terkadang menggunakan pendekatan metafora, hiperbola, humanoid, dan sebagainya.

3. Gaya Kartun

Gaya ilustrasi kartun mengusung estetika yang ceria, penuh warna, dan memikat, menciptakan gambar-gambar yang tidak hanya lucu tetapi juga menghibur secara visual.

4. Gaya Karikatur

Gaya ilustrasi karikatur menekankan ketidakproporsionalan, berfokus pada detail wajah dan ekspresi.

5. *Japan Style(Manga)*

Gaya ilustrasi *Japan Style* adalah gaya gambar yang merujuk gaya gambar manga Jepang, yang terkenal mata besar dan juga mengedepankan estetika karakter yang menarik.

3.2 Desain Grafis

Menurut Suyanto (2004), Desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dan keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafi, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

3.2.1 Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), prinsip desain harus mencakup dasar informasi visual yang diperlukan dalam suatu desain. Berikut prinsip-prinsip desain yakni:

1. Keseimbangan

Dalam desain, keberadaan keseimbangan sangat penting agar visual dapat disampaikan dengan jelas kepada pengamat. Keseimbangan terwujud ketika obyek desain menunjukkan distribusi berat yang merata dari berbagai arah.

2. Irama

Irama merupakan prinsip desain yang melibatkan pengulangan dan arahan yang teratur, dengan melakukan variasi pada posisi, ukuran, dan bentuk, sehingga visual pada desain menciptakan kesan gelombang.

3. Penekanan

Salah satu prinsip desain yang membuat objek desain menarik perhatian dalam tampilan visual dengan memanfaatkan komposisi ruang, warna, ukuran, atau bentuk yang unik dibandingkan dengan yang lain, sehingga objek desain tersebut menjadi dominan.

4. Kesatuan

Prinsip desain yang saling terkait antara satu objek dengan objek desain lainnya, mencakup elemen-elemen seperti warna, huruf, dan garis yang seragam, sehingga membentuk suatu kesatuan desain.

3.2.2 Elemen Desain

1. Titik

Sebagai salah satu elemen dasar dalam desain grafis, titik memiliki peran yang fundamental, baik sebagai elemen tunggal maupun bagian dari suatu kelompok. Komponen titik memberikan dimensi komunikasi yang signifikan dalam sebuah desain.

2. Garis

Garis merupakan elemen desain grafis yang terbentuk dari kumpulan titik yang berurutan dan terkoneksi, dapat muncul sebagai elemen utama atau bagian (aksen) dari komunikasi dalam desain. Komponen garis juga memberikan dimensi komunikasi yang signifikan dalam suatu desain.

3. Bentuk

Bentuk merupakan elemen desain grafis yang terbentuk dari pertemuan titik awal dan titik akhir suatu garis. Dengan kata lain, bentuk adalah hasil dari garis yang saling bertemu. Baik berfungsi sebagai elemen utama maupun sebagai bagian dari aksen komunikasi, bidang yang terbentuk memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan nuansa

komunikasi yang signifikan dalam suatu desain.

4. Ruang

Ruang dalam desain grafis merupakan kelanjutan bentuk yang berkembang dan mampu membentuk ruang imajiner terkait persepsi pengamat. Ini mencakup jarak antara bentuk-bentuk. Dalam desain grafis, ruang dianggap sebagai unsur grafis yang memberikan dimensi estetika. Menurut prinsip desain, area yang kosong dianggap sebagai elemen desain dan dapat berfungsi sebagai ruang negatif atau menciptakan tekanan pada objek visual yang ingin disorot

5. Terang Bayang/Gradasi

Terang bayang dalam desain grafis adalah permainan ranah arsir yang membawa elemen efek gradasi atau bentuk yang dikembangkan untuk menciptakan nuansa realistik. Prinsip dasarnya mencerminkan bagaimana unsur gelap dan terang terjadi pada sebuah benda ketika terkena cahaya. Komponen ini tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi utama, tetapi juga dapat menjadi bagian kreatif dalam komunikasi visual.

6. Warna

Warna merupakan impresi yang dihasilkan oleh otak akibat dari interaksi gelombang cahaya dengan retina mata. Dalam ilmu desain grafis, warna merujuk pada lingkaran warna pigmen (substraktif), yang membagi warna dasar atau primer menjadi merah, kuning, dan biru, yang kemudian mengarah ke pembentukan warna sekunder, dan seterusnya.

7. Tekstur

Tekstur dalam desain grafis adalah aspek yang mencakup tampilan atau karakteristik representasi dari permukaan suatu objek. Uniknya, tekstur merupakan unsur seni yang memengaruhi dua proses penginderaan sekaligus, yakni visual dan sentuhan.

3.3 Tipografi

Tipografi merupakan seni mengatur huruf-huruf dengan memperhatikan nilai estetika dalam desain komunikasi visual, yang mencakup pertimbangan terhadap bentuk, karakter, dan ukuran huruf sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan oleh desainer. Menurut Rustan (2011), Tipografi adalah salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya.

Dalam ilmu tipografi, terdapat pengetahuan mengenai anatomi huruf, seri huruf atau keluarga huruf, jenis huruf, dan berbagai prinsip huruf. Pengetahuan mengenai keluarga huruf umumnya mencakup pemahaman tentang huruf berhias (serif) dan huruf tanpa hiasan (sans serif). Setiap jenis huruf tersebut memiliki berbagai variasi dalam keluarga hurufnya, seperti huruf versi reguler, tebal (bold), miring (italic), dan tebal miring (bold italic).

3.4 Layout

Layout diartikan Ambrose (2011), sebagai penyusunan elemen desain dalam hubungannya dengan ruang yang diisi berdasarkan skema estetis keseluruhan.

3.5 Media Informasi

Berdasarkan Sobur (2006), media informasi merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk mencari dan menghimpun materi dari berbagai sumber informasi. Data yang diperoleh kemudian disusun secara sistematis agar dapat diterima oleh pengguna.

3.5.1. Fungsi Media Informasi

Menurut Ardianto (2007), fungsi media informasi memiliki lima fungsi yaitu:

1. *Interpretation*

Media informasi berfungsi sebagai pengawas masyarakat

dengan memberikan suatu informasi berupa peringatan atau pemberitahuan terhadap suatu ancaman.

2. *Surveillance*

Media informasi berfungsi memberikan informasi dengan penafsiran dari ahli atau yang terkait dengan topik tersebut, berdasarkan fakta yang ada. Hal ini bertujuan agar masyarakat dapat memahami pesan yang ingin disampaikan.

3. *Linkage*

Media informasi memiliki fungsi untuk mempersatukan hubungan ikatan masyarakat dari informasi yang disajikan melalui media berdasarkan hobi atau urusan ketertarikan yang sama mengenai topik informasi tersebut.

4. *Transmission of Values*

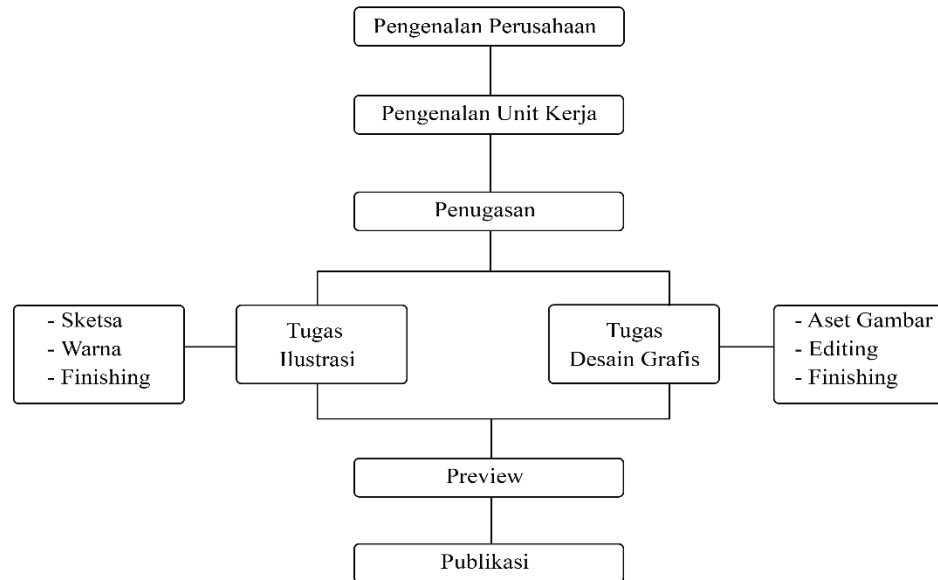
Media informasi memiliki fungsi untuk menyampaikan suatu informasi yang memiliki nilai atau kualitas kepada masyarakat yang melihatnya.

5. *Entertainment*

Media informasi memiliki fungsi untuk menyampaikan suatu informasi yang menghibur bagi masyarakat dengan tujuan menyenangkan masyarakat.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Skema Proses Kerja Praktik



Tabel 4.1 Skema Proses Kerja Praktik

4.2 Tugas Primer

Tugas primer merupakan tugas utama yang menjadi fokus dalam pengerjaan selama berlangsungnya kerja praktik di Radar Gresik. Tugas primer yang diberikan berupa pembuatan desain liputan berita dan feeds instagram.

4.2.1 Ilustrasi Liputan Berita Kronologi Kejadian

Pembuatan ilustrasi pada liputan berita tentang kronologi kejadian penganiayaan terhadap siswa SMK Driyorejo Gresik. Dengan tujuan untuk sebagai informasi kejadian yang terjadi dengan disajikan dalam bentuk teks, serta dipadukan beberapa elemen visual seperti gambar, ilustrasi, grafis, dan tipografi.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan

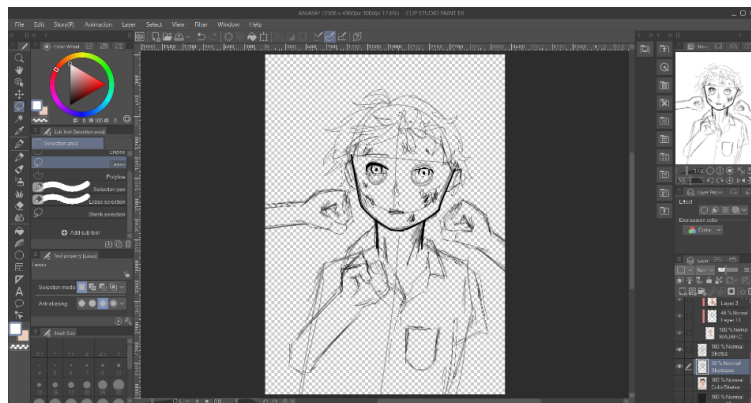
terjalannya komunikasi efisien dan *real-time* antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.



Gambar 4.1 Briefing Tugas Ilustrasi Kronologi Penganiayaan

2. Sketsa

Sketsa dibuat sebagai gambaran kasar agar menciptakan sebuah konsep dan ide gambaran terhadap karya visual tersebut.



Gambar 4.2 Sketsa Tugas Ilustrasi Kronologi Kejadian

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan

konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.3 Hasil Jadi Tugas Ilustrasi Kronologi Kejadian



Gambar 4.4 Feed Instagram Tugas Ilustrasi Kronologi Kejadian



Gambar 4.5 Desain Fakta Tugas Ilustrasi Kronologi Kejadian

4.2.2 Desain Feed Instagram Hari Batik Nasional

Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan ucapan Hari Batik Nasional pada tanggal 2 Oktober.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam *software* editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.6 Proses Editing Hari Batik Nasional

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.7 Desain Feed Instagram Hari Batik Nasional

4.2.3 Desain Feed Instagram Hari Tentara Nasional

Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan ucapan Hari Tentara Nasional pada tanggal 5

Oktober.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.8 Proses Editing HUT TNI

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan

dipublikasikan.



Gambar 4.9 Desain Feed Instagram HUT TNI

4.2.4 Desain Feed Instagram Informatif Kesehatan Mental

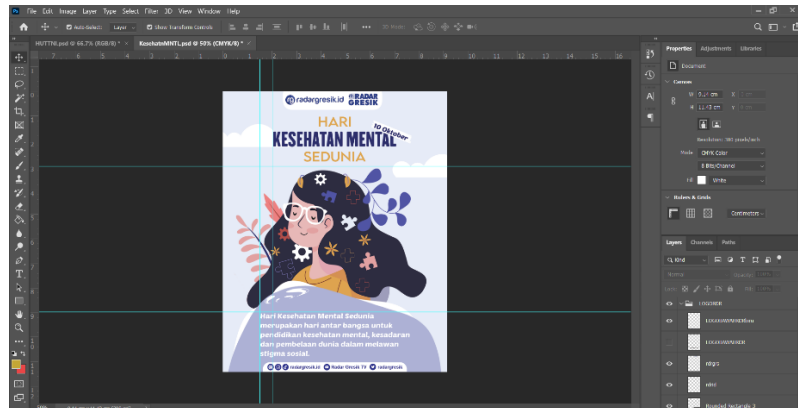
Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan informatif tentang kesehatan mental dan sejarah hari.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalinnya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

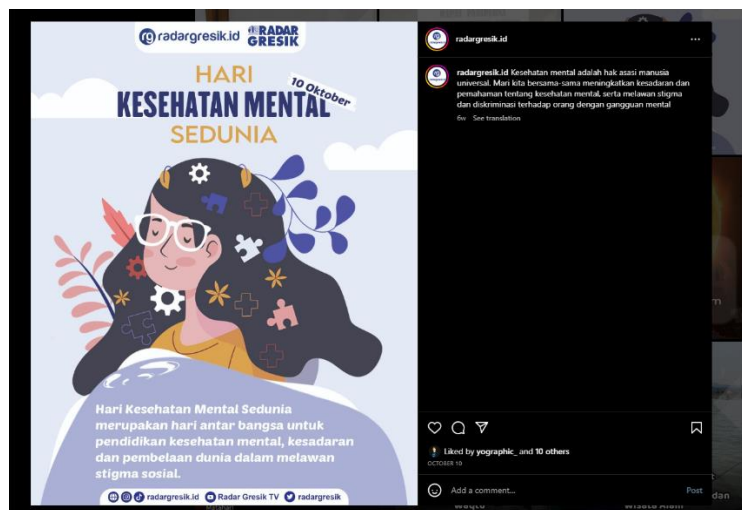
Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.10 Proses Editing Kesehatan Mental

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.11 Desain Feed Instagram Kesehatan Mental

4.2.5 Desain Feed Instagram Cuaca Gresik

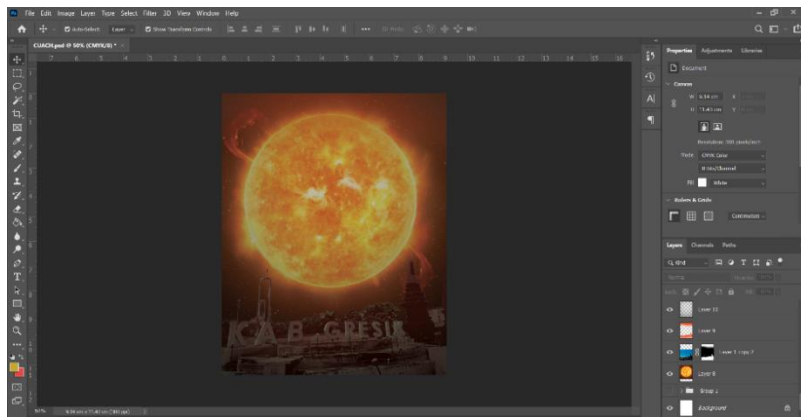
Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan informatif tentang cuaca terkini. Dengan sesuai data BMKG.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.12 Proses Editing Cuaca Gresik

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan

konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4. 13 Desain Feed Instagram Cuaca Gresik

4.2.6 Desain Feed Instagram Pembaca Page Radar Gresik

Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan informatif tentang Situs halaman Radat Gresik, dengan jumlah views pada bulan september.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalinnya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain.

Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.14 Proses Editing Page Views

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4. 15 Desain Feed Instagram Page Views

4.2.7 Desain Feed Instagram Informatif Museum Nasional

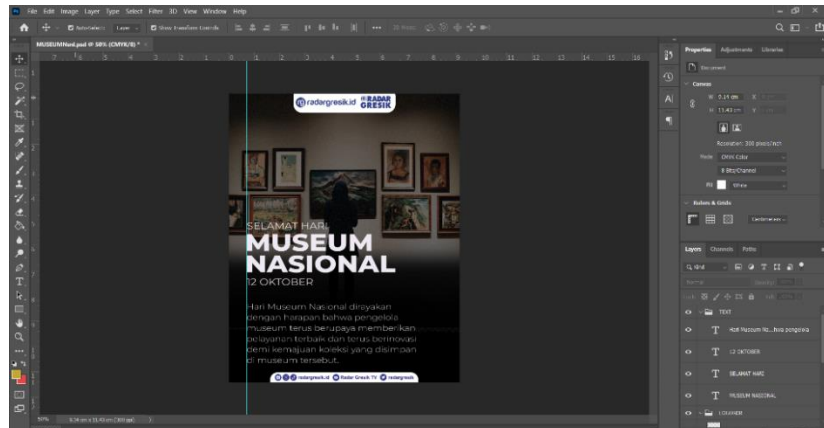
Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan informatif tentang museum nasional dan sejarah hari.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.16 Proses Editing Museum Nasional

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4. 17 Desain Feed Instagram Museum Nasional

4.2.8 Desain Feed Instagram Informatif Mencuci Tangan

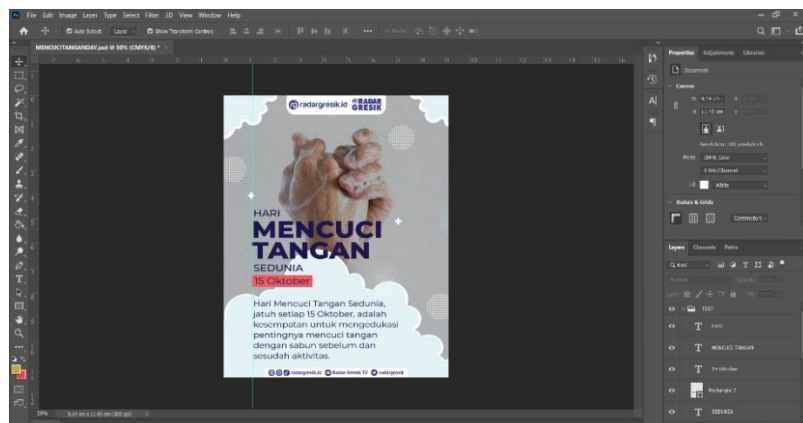
Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan informatif tentang mencuci tangan dalam menjaga kebersihan dan sejarah hari.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.18 Proses Editing Mencuci Tangan

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4. 19 Desain Feed Instagram Mencuci Tangan

4.2.9 Desain Feed Instagram Hari Santri Nasional

Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan ucapan Hari Santri Nasional pada tanggal 22 Oktober.

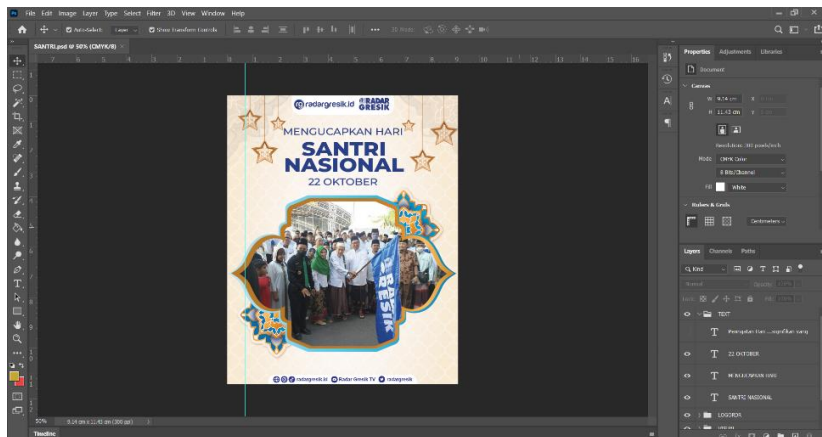
1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas

berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4. 20 Proses Editing Hari Santri

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.21 Desain Feed Instagram Hari Santri

4.2.10 Desain Feed Instagram Informatif Dokter Nasional

Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan informatif tentang dokter nasional dan sejarah hari.

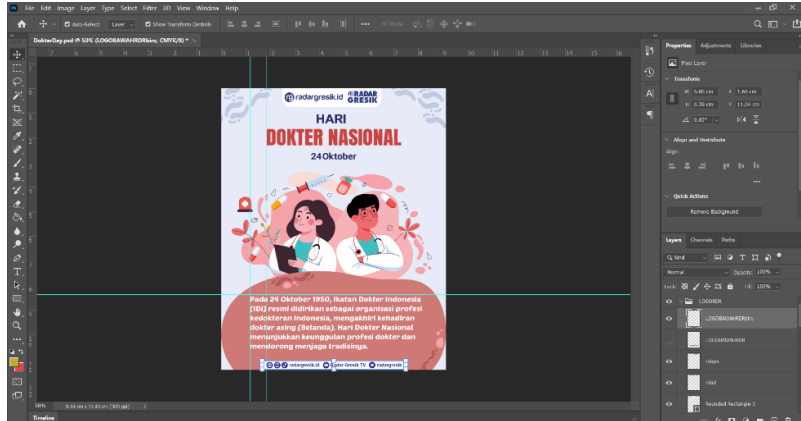
1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi.

Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.22 Proses Editing Dokter Nasional

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.23 Desain Feed Instagram Dokter Nasional

4.2.11 Desain Feed Instagram Hari Sumpah Pemuda

Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan ucapan Hari Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober.

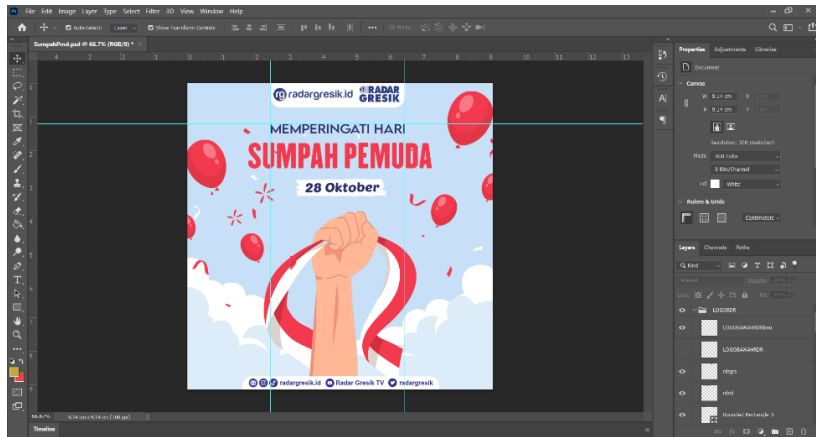
1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain.

Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.24 Proses Editing Sumpah Pemuda

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.25 Desain Feed Instagram Sumpah Pemuda

4.2.12 Desain DMI Award

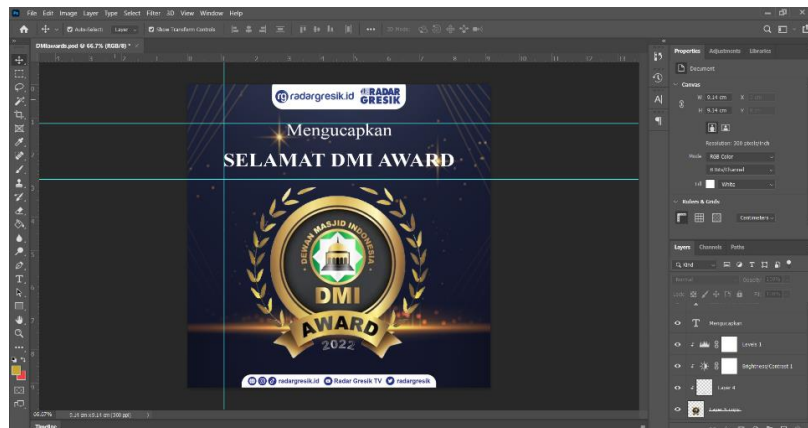
Pembuatan desain radar sebagai ucapan selamat terhadap penghargaan DMI.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.26 Proses Editing DMI Award

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.27 Desain DMI Award

4.2.13 Desain *Anniversary* Ultras Gresik

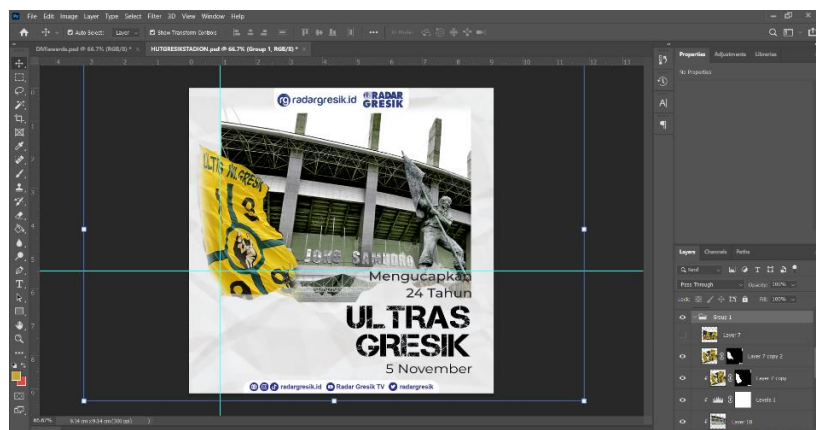
Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan ucapan Perayaan Ultras Gresik pada tanggal 05 November.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalinnya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.28 Proses Editing Anniversary Ultras Gresik

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.29 Desain Anniversary Ultras Gresik

4.2.14 Desain Feed Instagram Sepuluh November

Pembuatan desain feed instagram, bertujuan untuk memberikan ucapan Hari Pahlawan pada tanggal 10 November.

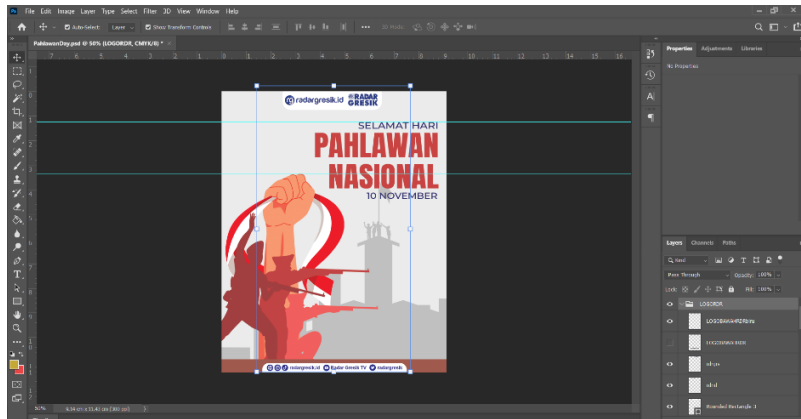
1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain.

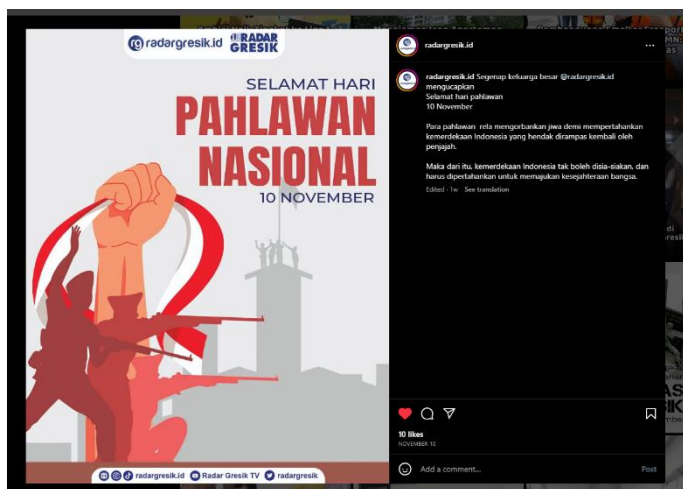
Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.30 Proses Editing Sepuluh November

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.31 Desain Feed Instagram Sepuluh November

4.2.15 Desain Liputan Berita Arsenal vs WestHam

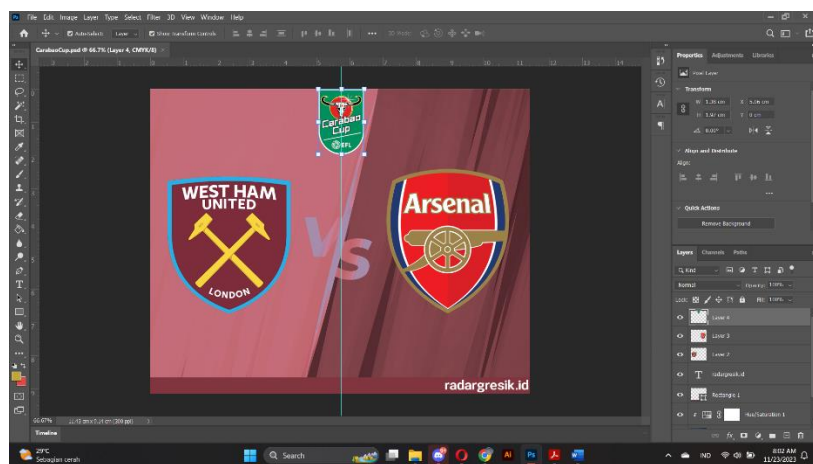
Pembuatan desain liputan berita, tentang laga Arsenal berhadapan dengan Westham dalam kompetisi Carabao Cup 2023. Bertujuan untuk memberikan informatif pendukung berita berupa visual, desain grafis.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

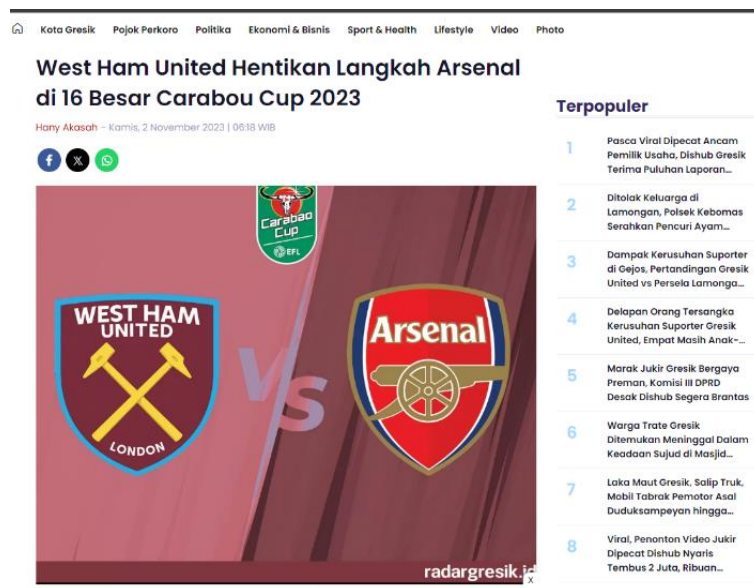
Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.32 Proses Editing Arsenal versus Westham

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.33 Desain Liputan Arsenal versus Westham

4.2.16 Desain Liputan Berita United vs Fulham

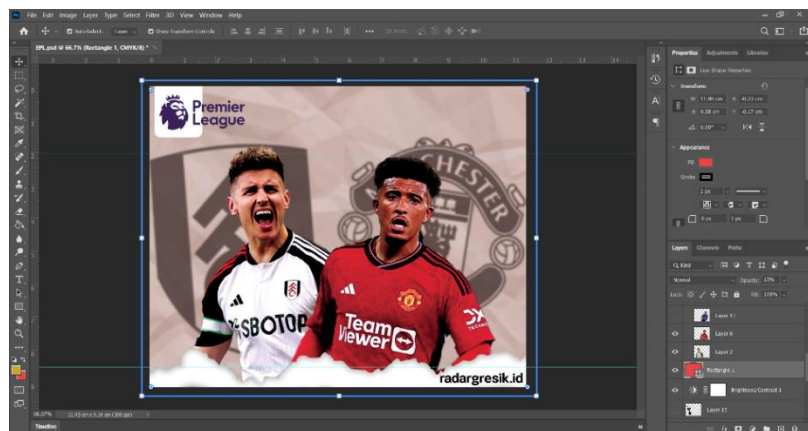
Pembuatan desain liputan berita, tentang laga Manchester United berhadapan dengan Fulham dalam ajang Premier League musim 2023/2024. Bertujuan untuk memberikan informatif pendukung berita berupa visual, desain grafis.

1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.34 Proses Editing EPL United dan Fulham

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.35 Desain Liputan EPL United dan Fulham

4.2.17 Desain Liputan Berita Chelsea vs Tottenham

Pembuatan desain liputan berita, tentang laga Chelsea berhadapan dengan Tottenham dalam ajang Premier League musim 2023/2024. Bertujuan untuk memberikan informatif pendukung berita berupa visual, desain grafis

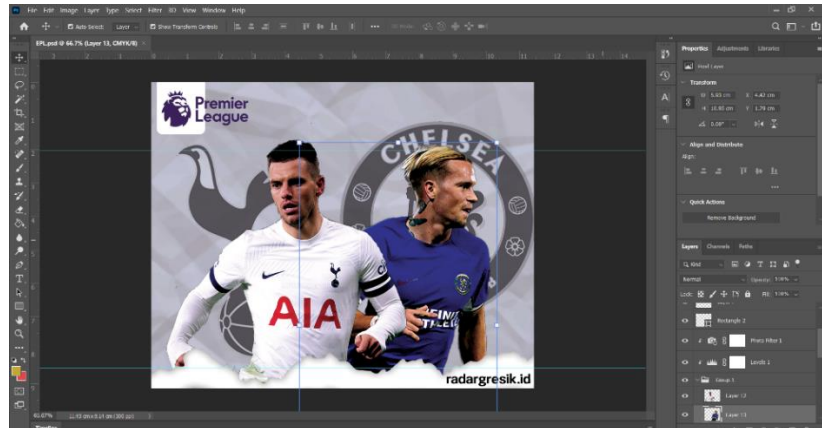
1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk

memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.36 Proses Editing EPL Chelsea dan Tottenham

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.37 Desain Liputan EPL Chelsea dan Tottenham

4.2.18 Desain Liputan Berita Jadwal U17 World Cup 2023

Pembuatan desain liputan berita, tentang jadwal laga pertandingan dalam kompetisi U-17 Word Cup 2023 di Stadion Gelora Bung Tomo. Bertujuan untuk memberikan informatif pendukung berita berupa visual, desain grafis

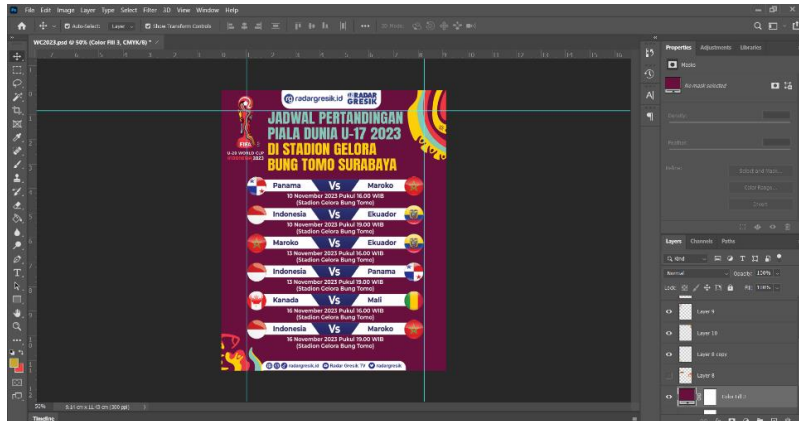
1. Briefing

Proses briefing dilakukan secara langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp, memungkinkan terjalannya komunikasi efisien dan real-time antara mahasiswa dan pembimbing. Hal ini mempermudah penyampaian informasi dan petunjuk, memastikan pelaksanaan tugas berjalan dengan jelas dan sesuai waktu.

2. Editing

Proses editing yang dilakukan dalam software editing berupa Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu tahap revisi dan fiksasi desain. Proses revisi merupakan tahap tinjauan ulang untuk

memastikan dan membuat hasil yang lebih bagus lagi. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap desain sudah final dan siap finishing.



Gambar 4.38 Proses Editing Jadwal U17 World Cup 2023

3. Finishing

Proses finishing adalah langkah untuk menyempurnakan desain atau ilustrasi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah dirangkai dengan optimal. Finishing melibatkan pengoptimalkan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah selesai, desain kemudian di-preview dan dipublikasikan.



Gambar 4.39 Desain Liputan Jadwal U17 World Cup 2023

4.3 Tugas Sekunder

Tugas sekunder adalah tugas tambahan yang diberikan di luar tugas utama atau tugas primer. Dalam kerangka kerja praktik di Radar Gresik, tugas sekunder melibatkan pelaksanaan dokumentasi foto pada acara "mlaku sarungan".

4.3.1 Peliputan Dokumentasi Acara Mlaku Sarungan

Dalam tugas ini, penulis melakukan dokumentasi pada acara "Mlaku Sarungan". Acara ini merupakan kolaborasi antara NU Gresik, PAC Anshor Gresik, Pemerintah Kota Gresik, dan Media Radar Gresik, yang akan diliput oleh Radar Gresik. Pelaksanaan acara ini berlangsung pada tanggal 29 Oktober 2023 di Alun-Alun Kabupaten Gresik, dimulai pukul 14.00 WIB. Acara tersebut diadakan sebagai bagian dari peringatan Hari

Santri Nasional 2023, yang jatuh pada tanggal 22 Oktober. Moment ini menjadi penanda penting yang menghargai kontribusi dan pengabdian para santri dalam menyebarkan Islam, mengembangkan pendidikan, dan memperkaya budaya di Indonesia.



Gambar 4.40 Acara Pembukaan Mlaku Sarungan



Gambar 4.41 Acara Pawai Mlaku Sarungan



Gambar 4.42 Acara Kupon Berhadiah Mlaku Sarungan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kerja praktik merupakan bagian wajib bagi mahasiswa program Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasional Semen Indonesia. Praktik ini menjadi kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di bangku perkuliahan, khususnya dalam cabang keilmuan DKV seperti ilustrasi dan desain grafis. Kedua bidang ini memegang peran sentral dalam menyampaikan informasi, terutama melalui postingan di media sosial.

Selama dua bulan praktik, penulis mendapatkan pengalaman berharga sebagai bagian dari Tim di Radar Gresik yang berfokus pada penerapan ilustrasi dan desain grafis pada program studi Desain Komunikasi Visual. Program praktik kerja ini tidak hanya memberikan peluang untuk mengaplikasikan pengetahuan perkuliahan, tetapi juga memperluas jaringan hubungan, memungkinkan berbagi ide, berkomunikasi dan pengalaman pandangan terhadap dunia kerja dalam perusahaan media informasi Radar Gresik.

Praktik kerja tidak hanya memberikan manfaat dalam hal pengembangan keterampilan profesional, tetapi juga memberikan wawasan mendalam tentang sistem kerja di Radar Gresik. Semua pengalaman ini dianggap sebagai pengetahuan yang tak ternilai selama masa perkuliahan.

Harapannya, ilmu dan pengalaman yang diperoleh selama praktik ini akan menjadi modal berharga untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang sesungguhnya di masa depan.

5.2 Saran

Melakukan kerja praktik sesuai dengan bidang keahlian merupakan pengalaman yang membanggakan, mampu meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kerja sama tim, dan kemampuan atau skil. Selain itu, hasil dari kerja praktik di perusahaan media Radar Gresik memberikan harapan bahwa mahasiswa yang terlibat dapat mengembangkan kemampuan profesional mereka. Dengan menciptakan ide-ide atau inovatif kreatif. Sasaran utamanya adalah agar mereka dapat bersaing secara kompetitif dengan desainer lainnya.

Pengalaman ini juga membuka wawasan bahwa seorang desainer tidak hanya memiliki potensi untuk bekerja di agensi kreatif atau studio desain, melainkan juga memiliki peran yang signifikan dalam industri media informasi dan berita. Meskipun demikian, laporan ini diakui masih memiliki kekurangan dan belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- BPPTIK. (2022). “Desain Grafis dan Unsurnya” 05 Oktober 2022, (<https://bpptik.kominfo.go.id/Publikasi/detail/desain-grafis-dan-unsurny#:~:text=Danton%20Sihombing%20menyatakan%20desain%20grafis,teknik%20fotografi%20ataupun%20ilustrasi%3Bsedangkan>) Diakses pada 22 November 2023.
- Ervan Stefanus, Michael (2021) Perancangan Website Tentang Bahaya Minyak Goreng Curah bagi UMKM.
- Radargresik.id. (2020). “Tentang Kami” 20 Juli 2020, (<https://radargresik.jawapos.com/about-us>) Diakses pada 22 November 2023.
- Savitri, F.A & Deni Setiawan. (2018). “Pengembangan Buku Gambar Ilustrasi”. Jurnal Kreatif 9 (1), 59.
- Setiawan, Daniel Okta (2011) LKP : CD Interaktif "Pembuatan Company Profile UD. Windo Jaya Printing Sidoarjo".
- Widya, L. A.D & Darmawan. (2019). “Pengantar Komputer Desain Grafis”. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

LAMPIRAN



SURAT KETERANGAN MAGANG

Nomor : 72/Red-Radar Gresik/XI/2023

Pimpinan Harian Radar Gresik di Gresik , bersama ini menerangkan bahwa :

Nama : Ahmad Alwan Ghaffar
NIM : 3032010004
Universitas : Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Adalah benar mahasiswa magang sebagai Desain Grafis dan Liputan di Harian Radar Gresik terhitung dari 03 Oktober s/d 24 November 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan dengan semestinya.

Gresik, 03 Oktober 2023

Mengetahui,



Siti Umi Hanik
Kepala Biro Radar Gresik






























UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

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











LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Ahmad Alwan Ghaffar
 NIM : 3032010004
 Judul Magang : Penerapan Ilustrasi dan Desain Grafis Terhadap Perusahaan Industri Media Radar Gresik

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1.	2/10/2023	- Desain Hari Batik - Work From Home(WFH)		
2.	3/10/2023	- Ilustrasi Karakter Kronologi Kejadian		
3.	4/10/2023	- Desain Pembaca Pageviews		
4.	5/10/2023	- Desain feed instagram HUT TNI		
5.	9/10/2023	- Desain feed instagram Cuaca Gresik - Work From Home(WFH)		
6.	10/10/2023	- Desain informatif Kesehatan Mental - Work From Home(WFH)		
7.	12/10/2023	- Desain informatif Museum Nasional - Work From Home(WFH)		
8.	15/10/2023	- Desain informatif kebersihan - Work From Home(WFH)		
9.	22/10/2023	- Desain feed instagram Hari Santri - Work From Home(WFH)		
10	24/10/2023	- Desain informatif Dokter Nasional - Work Form Home(WFH)		
11.	27/10/2023	- Desain DMI Award - Work Form Home(WFH)		
12.	28/10/2023	- Desain feed instagram Sumpah Pemuda - Work From Home(WFH)		
13.	29/10/2023	- Acara Mlaku Sarungan		
14.	02/11/2023	- Desain laga Arsenal vs Westham - Work From Home(WFH)		



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

15.	04/11/2023	- Desain laga Manchester United vs Fulham - Work From Home(WFH)		
16.	05/11/2023	- Desain HUT Ultras Gresik - Work From Home(WFH)		
17.	07/11/2023	- Desain laga Chelsea vs Tottenham - Work From Home(WFH)		
18.	10/11/2023	- Desain feed instagram Hari Pahlawan - Work From Home(WFH)		
19.	13/11/2023	- Desain Jadwal Pertandingan U17 World Cup 2023 - Work From Home(WFH)		

DOKUMENTASI

