

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENGIMPLEMENTASIAN ILMU DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL DI RS GRHA HUSADA
GRESIK**



Disusun Oleh:

SAL SABILA (3032010028)

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

2023

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENGIMPLEMENTASIAN ILMU DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL DI RS GRHA HUSADA
GRESIK**



Disusun Oleh:

SAL SABILA (3032010028)

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

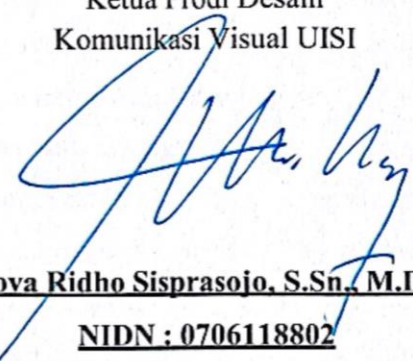
2023

LEMBAR PENGESAHAN


LAPORAN KERJA PRAKTIK
DI RS GRHA HUSADA,
Bagian Pemasaran dan Humas
(Periode : 05 September 2023 s.d 05 Oktober 2023)

Disusun Oleh:
SAL SABILA (3032010028)

Mengetahui,
Ketua Prodi Desain
Komunikasi Visual UISI


Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds.
NIDN : 0706118802

Menyetujui,
Dosen Pembimbing
Kerja Praktik


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

Mengetahui,
Kepala Pemasaran dan Humas


PT PETRO GRAHA MEDIKA
RUMAH SAKIT
GRHA HUSADA

dr. Lukita Hanggraeni

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas izin rahmat dan karunia-Nya. penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini sebagaimana mestinya. Laporan kerja praktik yang berjudul "Pengimplementasian Ilmu Desain Komunikasi Visual Di Rs Grha Husada Gresik" ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan akademik dalam menyelesaikan pendidikan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasional Semen Indonesia. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
2. Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds . selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu dr. Naniek Tri Julaichah Direktur Rumah Sakit Grha Husada Gresik.
4. Ibu dr. Lukita Hanggraeni selaku Kepala bagian Pemasaran & Humas Rumah Sakit Grha Husada Gresik.
5. Achmad Ainul Yaqin selaku Pembimbing Lapangan di Rumah Sakit Grha Husada Gresik.

Laporan kerja praktik ini telah disusun sesuai ketentuan yang ada oleh penulis. Namun, penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulis ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi penulis. Demikian laporan ini disusun, penulis berharap laporan ini dapat memberi manfaat sekaligus menjadi referensi di masa yang akan datang.

Gresik, 13 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.2.1 Tujuan.....	3
1.2.2 Manfaat	4
1.3 Metodologi Pengumpulan Data.....	5
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang	7
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	7
BAB II.....	8
PROFIL RUMAH SAKIT GRHA HUSADA GRESIK	8
2.1 Sejarah dan Perkembangan RS Grha Husada	8
2.2 Visi dan Misi RS Grha Husada	8
2.2.1 Visi.....	8
2.2.2 Misi	9
2.3 Lokasi.....	9
2.4 Struktur Organisasi	9
BAB III	11
KAJIAN PUSTAKA	11
3.1 Desain Komunikasi Visual.....	11
3.2 Unsur – Unsur Desain	11
3.3 Prinsip – Prinsip Desain	13
3.4 Fungsi Media Sosial.....	15
BAB IV	17

PEMBAHASAN	17
4.1 Struktur Alur Unit Kerja.....	17
4.2 Tugas Unit Kerja	17
4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja	17
4.4 Skema Proses Kerja Praktik	18
4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja.....	18
4.6 Jadwal Kerja Praktik.....	19
4.7 Tugas Kerja Praktik.....	20
4.7.1 Tugas Primer	20
1. Pembuatan Video Profil STUNTING	20
2. Pembuatan Video PKRS	22
3. Video Dokumentasi program Rangkul Jiwa	22
4. Sesi Foto Bayi	28
4.7.2 Tugas Sekunder	30
BAB V.....	31
PENUTUP.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo RS Grha Husada.....	8
Gambar 2.1 Struktur rs grha husada.....	10
Gambar 4. 1 Struktur alur unit kerja.....	17
Gambar 4.2 Skema proese kerja praktik	18
Gambar 4.3 Proses shooting.....	21
Gambar 4.4 Capture hasil video	21
Gambar 4.5 Esekusi editing video kegiatan Vaksinasi Influenza	22
Gambar 4.6 Capture hasil video	23
Gambar 4.7 Eksekusi editing video BPJS.....	24
Gambar 4.8 Capture hasil video	25
Gambar 4.9 Editing	26
Gambar 4.10 Capture hasil video	26
Gambar 4.11 Editing	27
Gambar 4.12 Hasil video.....	28
Gambar 4.13 Video kegiatan rangkul jiwa.....	28
Gambar 4.14 Hasil foto bayi	29
Gambar 4.15 Hasil tugas sekunder.....	30



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tugas harian tim pemasaran dan humas.....	19
Tabel 4. 2 Jadwal kerja praktik.....	19
Tabel 4. 3 Kegiatan kerja praktik	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain komunikasi visual memiliki peran yang sangat penting dalam membangun citra suatu perusahaan. Dalam era serba digital, desain grafis, identitas merek, ilustrasi, dan komunikasi visual secara umum menjadi sangat penting dalam menyampaikan pesan yang efektif dan menarik bagi target audiens. Oleh karena itu, mahasiswa desain komunikasi visual perlu mendapatkan kesempatan dalam kerja praktik agar bisa mendapatkan pengalaman yang berharga dalam lingkungan kerja nyata untuk memperkaya pengetahuan, mengasah keterampilan yang relevan.

Program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) di UISI merupakan suatu bidang keilmuan yang mengeksplorasi konsep-konsep, teknik-teknik, dan media komunikasi kreatif yang menggunakan elemen visual guna menyampaikan pesan dengan tujuan khusus, seperti informasi atau persuasi, yang berpotensi mengubah perilaku. Salah satu aspek menarik dari prodi DKV UISI adalah adanya mata kuliah kerja praktik setiap tahun, di mana para mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti pengalaman kerja praktik di berbagai bidang yang menerapkan prinsip-prinsip DKV. Hal ini memungkinkan mereka untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari secara langsung dalam lingkungan kerja nyata, meningkatkan pemahaman praktis mereka serta memperkaya keterampilan desain mereka.

Dikutip dari www.rsgrhahusada.com, RS Grha Husada Gresik merupakan rumah sakit swasta yang terletak di kompleks PT Petrokimia Gresik di Jl. Padi pelayanan berkualitas tinggi yang membuat RS Graha Husada memiliki citra yang baik di lingkungan masyarakat. PT Petro Graha Medika adalah pemilik dan pengelola Rumah Sakit Grha Husada, yang didirikan pada tanggal 2 Maret 2011. Perusahaan membutuhkan divisi desain komunikasi visual yang berfokus pada desain grafis. Pengalaman kerja praktik di RS Graha Husada Petrokimia Gresik

diharapkan dapat memberikan mahasiswa keunggulan dalam mempersiapkan diri untuk karir di industri desain komunikasi visual, melalui kerja praktik mahasiswa dapat memperoleh wawasan yang luas mengenai industri tersebut. Kerja praktik juga akan membantu mahasiswa mengenali minat dan bakat mereka dalam dunia desain komunikasi visual terutama mengarahkan pada fokus karir bidang yang paling sesuai dengan minat dan tujuan mereka.

Tujuan kerja praktik ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa desain komunikasi visual UISI untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari di kampus untuk diterapkan dalam dunia nyata, melalui kerja praktik tersebut, mahasiswa akan dapat memperdalam pemahaman tentang prinsip-prinsip desain, teknik, dan alat yang digunakan dalam industri. Mahasiswa juga akan terlibat dalam proyek-proyek desain yang memungkinkan mereka menerapkan konsep, strategi desain dengan penekanan pada efektivitas dan kreativitas. Dunia kerja praktik membuat mahasiswa bisa mengembangkan keterampilan, mereka akan diberikan kesempatan untuk menguasai alat dan perangkat lunak desain terkini serta memahami proses kerja yang efisien dalam industri. Kerja praktik akan membuka pintu bagi mahasiswa untuk memahami konsep- konsep desain yang berkaitan dengan penggunaan media sosial, desain responsif, dan teknologi terkini dalam komunikasi visual.

Desain komunikasi visual berperan penting dalam membangun citra perusahaan di era digital saat ini. Program Desain Komunikasi Visual (DKV) UISI menyadari pentingnya pengalaman kerja nyata bagi mahasiswa, melaksanakan mata kuliah kerja lapangan setiap tahunnya. Rumah Sakit Grha Husada Gresik, salah satu rumah sakit swasta di Kompleks PT Petrokimia Gresik, menawarkan kesempatan kerja praktek khususnya di bagian desain grafis. Pengalaman ini diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi mahasiswa dalam mempersiapkan karir di bidang desain komunikasi visual, dengan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang prinsip, teknik, dan alat desain yang relevan. Lab ini juga membantu siswa mengidentifikasi minat dan bakat mereka serta memahami konsep-konsep terkini seperti media sosial, desain responsif, dan teknologi komunikasi visual. Oleh karena itu, tujuan dari sesi

praktik ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh di kampus ke dunia nyata, memperkaya pengalaman praktiknya dan membimbing mereka menuju karir yang selaras dengan minat dan tujuan mereka di bidang desain Komunikasi visual.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Dalam pelaksanaan program kerja praktik (KP) di RS Grha Husada Gresik tentu terdapat tujuan dan manfaat yang signifikan bagi penulis, baik dalam konteks desain maupun pengalaman kerja di instansi kesehatan. Adapun tujuan dan manfaat dari program Kerja Praktik sebagai berikut.

1. Umum

- a) Memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana pada semester 7 dengan capaian 2 sks.
- b) Mengimplementasikan ilmu Desain Komunikasi Visual ke dalam dunia kerja yang telah dipelajari semasa perkuliahan.
- c) Memperoleh pengalaman dalam proses kerja, memahami tata cara kerja, dan mampu berkolaborasi efektif baik dalam tim maupun secara individu.
- d) merasakan peran Desainer Grafis secara langsung dalam dunia Kerja pada sebuah instansi lembaga kesehatan.

2. Khusus

- a) Untuk memenuhi persyaratan akademis di Jurusan Desain Komunikasi Visual, perlu menyelesaikan jumlah satuan kredit semester (SKS) yang ditetapkan.
- b) Untuk menyelesaikan pendidikan tinggi di bidang Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia, harus memenuhi semua persyaratan yang telah ditentukan.
- c) Membangun hubungan saling menguntungkan antara perusahaan, universitas, dan mahasiswa adalah suatu tujuan yang diinginkan.
- d) Kesempatan untuk berinteraksi dengan individu dari instansi pemerintah

-
- e) Melibatkan diri dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru di ranah Desain Komunikasi Visual adalah suatu keharusan.
 - f) Bertemu, berinteraksi, dan bekerja sama secara langsung dengan staf pemerintah menjadi salah satu aspek yang dikejar.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kerja praktik di RS Grha Husada Gresik adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perguruan Tinggi

- a) Dapat mengevaluasi kurikulum yang telah diterapkan sejauh ini dengan memperhatikan kebutuhan teori dan praktik.
- b) Mengembangkan hubungan kerja sama yang solid antara perguruan tinggi dan perusahaan atau lembaga terkait.
- c) Meningkatkan mutu lulusan melalui pengalaman kerja praktis.
- d) Mengenalkan Desain Komunikasi Visual dari Universitas Internasional Semen Indonesia kepada masyarakat secara luas.
- e) Mempercepat proses penyerapan lulusan di dunia kerja dan mengurangi waktu tunggu para lulusan.
- f) Memperoleh masukan untuk pertimbangan perbaikan kurikulum di masa depan.

2. Bagi Perusahaan

- a. Dapat mencari ide-ide kreatif dan inovatif dari mahasiswa sesuai program kerja sebenarnya. Mendapatkan ilmu baru melalui sharing dan brain storming
- b. Memperoleh pengetahuan baru dengan cara berbagi dan berdiskusi dengan siswa praktik.
- c. Pertukaran informasi tentang budaya dan demografi mahasiswa dalam kerja praktek.
- d. Menjalin hubungan kerjasama dan relasi yang baik antara Universitas Internasional Semen Indonesia dan perusahaan.

3. Bagi Mahasiswa
 - a. Memperoleh ilmu sekaligus pengalaman kerja sesuai bidang
 - b. Mahasiswa memperoleh pengalaman dengan mengembangkan dan meningkatkan sikap profesional, kreatif dan efektif yang dibutuhkan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja setelah lulus dari universitas.
 - c. Mahasiswa bisa menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
 - d. Mahasiswa dapat mengenal budaya RS GRHA HUSADA yang merupakan salah satu dari lembaga pelayanan kesehatan di Indonesia khususnya di kota Gresik.
 - e. Mendapatkan pemahaman permasalahan yang ada pada lingkungan kerja.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

RS GRHA HUSADA menerapkan langkah-langkah tertentu dalam menyelesaikan proyek selama periode Kerja Praktik. Proses ini dimulai dengan tahap briefing, di mana informasi awal dikumpulkan. Setelah itu, dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Setelah data terkumpul, langkah-langkah selanjutnya melibatkan visualisasi digital dan pengembangan desain yang sesuai dengan brief proyek. Setelah desain digital diselesaikan selanjutnya harus melalui asistensi sekaligus revisi. Semua rangkaian di selesaikan baru bisa di publik di sosial media.

1. *Briefing*

Langkah ini merupakan fase awal di mana Anda menerima informasi singkat tentang proyek atau tugas yang akan dijalankan dari pembimbing Kerja RS GRHA HUSADA, dan sebagian informasi m juga diberikan langsung oleh kepala bidang pemasaran.

2. *Research*

Setelah mendapat instruksi awal, tahap selanjutnya ialah melakukan research dimana pada tahap ini merupakan tahapan observasi sekaligus percobaan dengan menggunakan metode/kaidah untuk memperoleh hasil sesuai keilmuan desain komunikasi visual.

3. *Moodboard*

Tahap moodboarding merupakan sebuah tahap lanjutan dari research. Dalam tahap ini dibuat sebuah paduan desain tampilan akhir dari proyek oleh pembina magang. Penggambaran tampilan seperti palet warna, gambar- gambar acuan yang memuat suasana, warna, tema, style desain sehingga dapat memberikan gambaran visual mengenai hasil akhir desain sesuai pakem desain rumah sakit Grahua Husada .

4. Sketsa

Langkah setelah mood board adalah sketsa konsep awal, yang kemudian didigitalkan

5. Digitalisasi

Proses digitalisasi melibatkan transformasi teknologi dari bentuk analog ke bentuk digital dengan menggunakan berbagai perangkat lunak desain seperti Adobe Illustrator, Corel Draw, dan sejenisnya.

6. Revisi

Revisi merupakan langkah mengoreksi gambar digital, untuk pemberitahuan mengenai desain yang telah dibuat dan akan dilakukan permintaan tambahan kepada untuk memodifikasi beberapa bagian, namun tidak seluruhnya.

7. Eksekusi

Eksekusi merupakan tahap dimana desainer mulai memvisualisasikan ide dan pemikirannya ke dalam bentuk karya grafis. Implementasinya memerlukan keterampilan visual dan teknis yang baik dari pihak desainer.

8. Publikasi

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

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

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

Waktu : 05 September – 05 Oktober 2023

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Unit kerja : Pemasaran & Humas

BAB II

PROFIL RUMAH SAKIT GRHA HUSADA GRESIK

2.1 Sejarah dan Perkembangan RS Grha Husada



Gambar 2. 1 Logo RS Grha Husada

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

2.2 Visi dan Misi RS Grha Husada

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

2.2.1 Visi

Menjadi Rumah Sakit Pilihan Utama Masyarakat di Wilayah Gresik dan Sekitarnya

2.2.2 Misi

1. Memberikan layanan rumah sakit yang prima kepada masyarakat industri dan masyarakat umum
2. Menyediakan sarana layanan rumah sakit yang nyaman dan terstandarisasi
3. Melaksanakan pengelolaan rumah sakit sebagai unit bisnis yang berdaya saing tinggi dengan tetap memperhatikan fungsi sosial Mendorong kemandirian ekonomi yang seimbang antara sektor dan antar wilayah.
4. Mengembangkan karyawan rumah sakit yang kompeten dan berdedikasi tinggi serta sejahtera.
5. Membantu perusahaan pelanggan dalam penanganan dan pemeliharaan kesehatan secara efektif dan efisien.

2.3 Lokasi

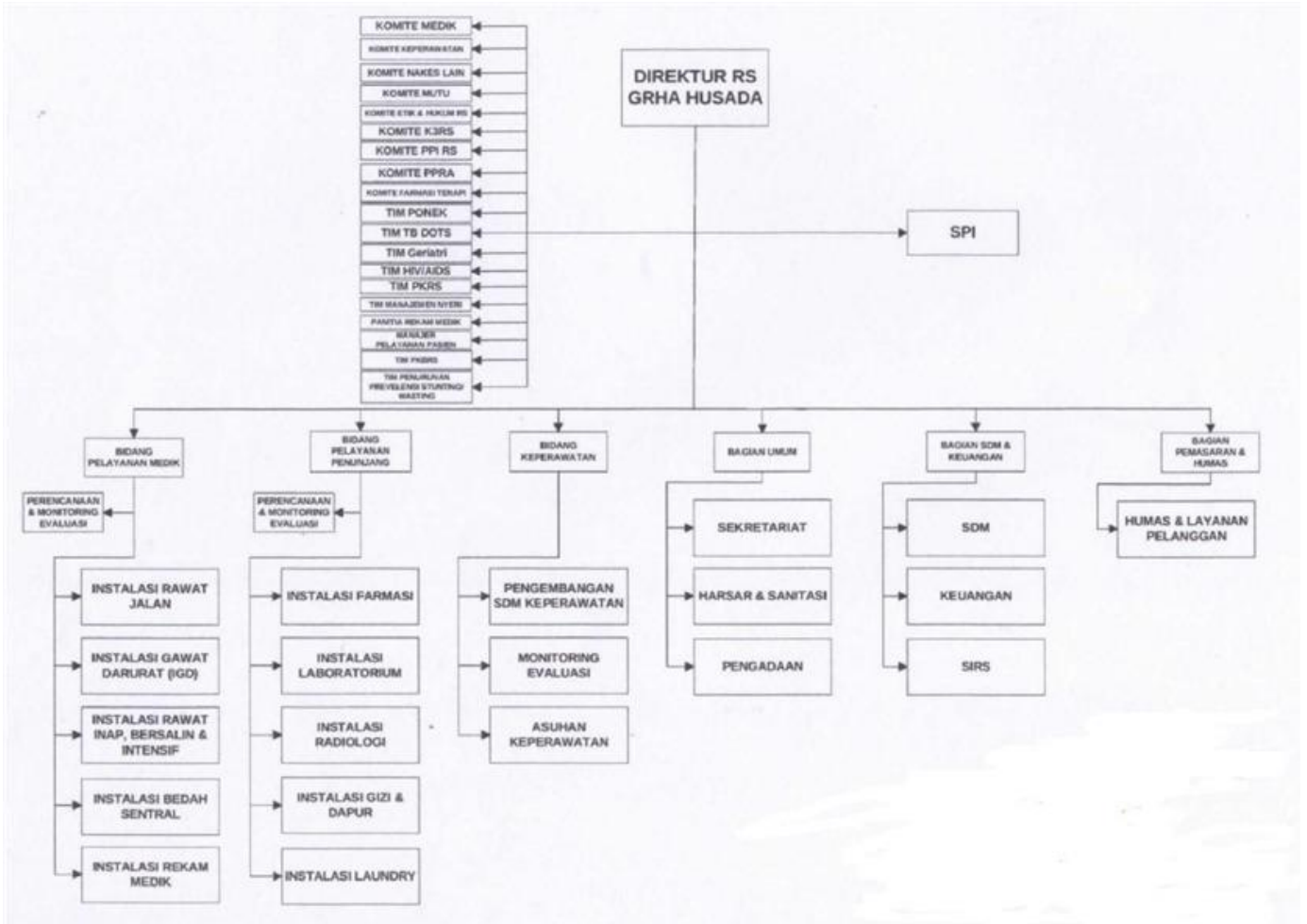
Jl. Padi No.03 Komplek Perumahan PT Petrokimia Gresik, Tlogopojok, Kroman, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61118

2.4 Struktur Organisasi

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

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

Tanggal : 01 Juli 2022



Gambar 2.1 Struktur rs grha husada

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Desain Komunikasi Visual

(Kusrianto, 2007) Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual dengan mengelola unsur-unsur. Elemen grafis berupa bentuk dan gambar, susunan huruf, serta tata letak dan susunan gambar. Warna, Dengan cara ini, gagasan dapat diterima oleh individu atau sekelompok orang yang menerima pesan yang ditargetkan.

Menurut Manshur (2013), desain komunikasi visual telah dikenal luas dalam dunia seni, industri, ruang politik publik, event organizer dan media massa. Desain komunikasi visual adalah strategi mengkomunikasikan ide melalui komposisi visual menuju tujuan tertentu, seperti menyampaikan atau meningkatkan citra suatu produk.

3.2 Unsur – Unsur Desain

1. Warna

Warna memiliki kekuatan yang sangat besar dalam memengaruhi sensitivitas penglihatan sehingga dapat memicu timbulnya berbagai perasaan seperti kebahagiaan, kesedihan, antusiasme, dan sebagainya (Kusrianto, 2009)

2. Tekstur

Tekstur merujuk pada karakteristik yang dapat dirasakan, baik secara kasar maupun halus, dari permukaan suatu objek. Terdapat tekstur yang nyata dan juga yang diciptakan (tekstur semu). Pemanfaatan tekstur sering kali dilakukan untuk mengatur perpaduan dan perbedaan yang seimbang dalam desain. Dikomputer tersedia banyak citra texture dan pattern. (Supriyono, 2010).

3. Tipografi

Menurut Dendi Sudiana (2001) pada buku “Pengantar Tipografi” Gambar adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca, melalui kalimat yang terdiri dari huruf - huruf memandu memandu pemahaman pembaca terhadap pesan atau ide yang ingin disampaikan.

4. Garis

Elemen garis adalah bentuk yang terbentuk dari titik-titik yang terhubung satu sama lain, membentuk beragam bentuk seperti garis lurus, melengkung, zigzag, dan bentuk tidak teratur lainnya, baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal.

5. Titik

Titik merupakan elemen visual yang kecil dan tidak memiliki dimensi. Biasanya, titik-titik ditampilkan secara berkelompok dengan berbagai variasi jumlah, susunan, dan tingkat kepadatan tertentu. Dalam konteks tertentu, titik-titik dapat membentuk wujud atau gambar ketika didukung oleh gerakan, cahaya, atau warna.

6. Bidang

Bentuk adalah suatu struktur yang dapat berupa lingkaran, persegi panjang, segitiga, kotak atau bentuk lain yang memiliki dimensi dan karakteristik tertentu.

7. Ruang

Space merujuk pada jarak atau ruang antara elemen-elemen yang ada dalam desain grafis, termasuk objek, latar belakang, dan teks. Penyesuaian jarak antara elemen-elemen ini sangat penting untuk menciptakan desain yang optimal, kesan menarik, dan memberikan tampilan layout yang profesional bagi pengamatnya.

3.3 Prinsip – Prinsip Desain

1. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip utama dalam desain grafis adalah kesatuan, sebuah prinsip dasar yang sangat vital. Tanpa adanya kesatuan, sebuah karya desain akan terlihat berantakan dan kurang menarik. Kesatuan dalam komposisi mengimplikasikan bahwa semua elemen harus saling terhubung dan berinteraksi. Hubungan antar elemen bisa diciptakan melalui keterkaitan bentuk-bentuk yang saling mengikatkan seluruh bagian tersebut atau disebut sebagai prinsip keterhubungan. Kesatuan membantu menyatukan elemen-elemen dalam sebuah objek sehingga terlihat sebagai keseluruhan yang utuh.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan visual merujuk pada situasi di mana berbagai elemen dalam desain memiliki distribusi yang setara secara horizontal (kanan-kiri) dan vertikal (atas-bawah). Komponen keseimbangan desain meliputi bentuk, tekstur, nilai, dimensi, dan warna. Keseimbangan dalam desain bertujuan agar pengamat dapat menikmati tampilannya. Ada dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

- Keseimbangan simetris (*formal balance*) dikenal sebagai keseimbangan formal, mengacu pada penataan elemen-elemen yang menciptakan kesamaan atau keseimbangan yang sejajar dari tengah ke arah atas-bawah atau dari kiri ke kanan. Jenis keseimbangan ini bersifat pola yang terstruktur dan sederhana.
- Keseimbangan asimetris (*informal balance*)
Pengaturan yang berbeda namun tetap seimbang dalam komposisi pada setiap sisi halaman merupakan keseimbangan asimetris. Keseimbangan ini sering digunakan dalam desain modern atau kontemporer.

3. Proporsi (*Proportion*)

Desain perlu memperhatikan prinsip proporsi, yang melibatkan perbandingan ukuran yang membantu mengatur hubungan antara elemen gambar dengan bidang gambarnya. Untuk menciptakan keseimbangan proporsional, dapat menggunakan kotak sebagai kerangka membuat margin, kolom, dan jarak secara proporsional untuk menciptakan harmoni visual.

4. Irama (*Rythm*)

Prinsip berikutnya adalah irama, yang merupakan pola berulang secara teratur dari unsur-unsur yang berbeda, menciptakan suatu pergerakan visual yang mengajak mata untuk mengikuti susunan objek yang disusun. Dalam desain, irama terdiri dari pengulangan bentuk-bentuk yang berbeda, seperti membentuk sebuah ritme visual .

5. Kontras (*Contras*)

Ada hal penting lainnya yang perlu diperhatikan, yaitu untuk menghindari keseragaman atau kemiripan elemen desain di dalam satu halaman, yang disebut sebagai kontras. Kontras terjadi ketika ada perbedaan yang signifikan, entah itu dalam hal warna, ukuran, bentuk, dan faktor lainnya. Dalam beberapa kasus, kontras dapat menjadi titik fokus utama yang menarik perhatian saat seseorang melihat suatu halaman.

6. Harmoni

Prinsip harmoni, sebagai elemen penting dalam desain, bertujuan untuk menjaga agar suatu karya tidak terlihat terlalu berisik atau ramai. Kontras memberikan kesan kuat dan menarik perhatian, sementara harmoni memberikan kesan yang lebih tenang dan seimbang.

7. Penekanan (*Emphasis*)

Terakhir, dalam desain, penting untuk menekankan suatu elemen yang menjadi fokus atau pusat perhatian. Pada bagian penekanan ini, pengaturan visual menjadi krusial untuk menarik perhatian penonton.

8. Media Sosial (Instagram)

Instagram adalah platform media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk berbagi foto dan video secara online melalui internet, memungkinkan penyebaran informasi yang cepat. Diluncurkan pada tahun 2010, Instagram meraih popularitas dengan cepat mencapai satu juta pengguna dalam dua bulan, 10 juta dalam satu tahun, dan mencapai 800 juta pengguna pada September 2017.

(Van Djik 2013) media sosial adalah platform online yang memberikan fokus pada keterlibatan pengguna, memfasilitasi aktivitas dan kolaborasi mereka. Sebagai medium online, media sosial memperkuat interaksi antar pengguna serta sebagai sarana untuk membentuk ikatan sosial. Media sosial, termasuk Instagram, mendorong partisipasi dengan memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berkontribusi, memberi komentar, dan berbagi informasi secara cepat dan terbuka, tidak hanya kepada satu individu tetapi kepada banyak orang secara bersamaan.

3.4 Fungsi Media Sosial

1. Komunikasi

Media sosial awalnya diciptakan untuk memfasilitasi komunikasi antarindividu. Kehadirannya memungkinkan manusia untuk bersua dan berkomunikasi tanpa terikat oleh batasan geografis serta waktu.

2. Marketing

Media sosial dapat berfungsi sebagai alat pemasaran yang efektif. Dalam upaya memperluas jangkauan konsumen, media sosial menyediakan platform yang sering digunakan, memungkinkan pelaku bisnis untuk berinteraksi dengan audiens melalui konten web. Seiring dengan evolusi internet yang terus berkembang, terjadi kemajuan teknologi dan peningkatan fitur yang tersedia bagi pengguna media sosial. (Michael Cross, 2013).

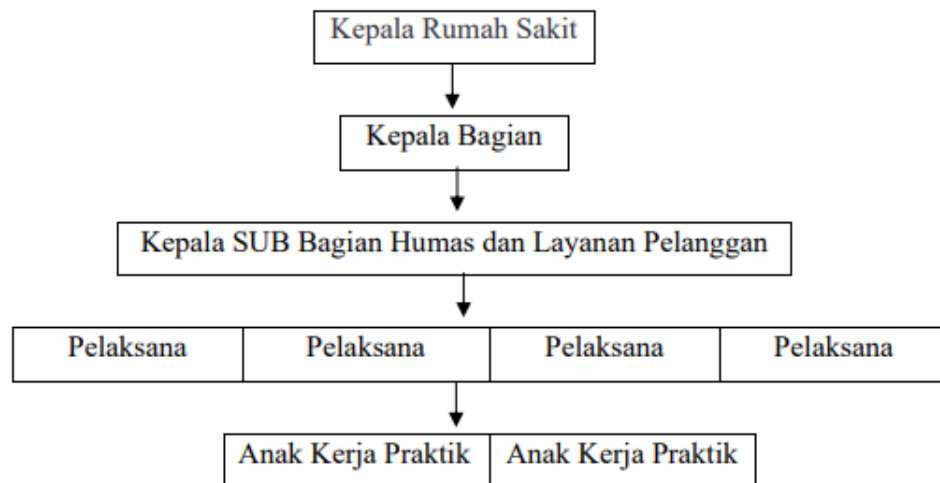
3. Videografi

Videografi Menguasai kemampuan luar biasa dalam menyampaikan pesan dan memberikan pengaruh yang mendalam. Sebuah rekaman video memiliki potensi untuk mengubah jalan sejarah, menginspirasi perubahan dalam masyarakat, memunculkan dan memperkuat emosi, serta membangun komunitas. (Stockman, 2014) Videografi menjadi media untuk merekam momen atau kejadian dalam bentuk visual dan audio, yang dapat dinikmati di masa depan sebagai kenangan pribadi atau sebagai sumber belajar untuk memahami peristiwa tersebut.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Struktur Alur Unit Kerja



Gambar 4. 1 Struktur alur unit kerja

4.2 Tugas Unit Kerja

Tugas yang diemban oleh peserta kegiatan praktik di RS GRHA HUSADA terfokus pada divisi Pemasaran & Humas. Di bagian ini, melibatkan peran pelaku Desain Komunikasi Visual, seperti menciptakan konten untuk feeds Instagram, membuat video reels untuk akun @rsgrhahusada, serta memenuhi beberapa permintaan lain seperti pengambilan foto bayi yang baru lahir dan pembuatan video untuk profil serta liputan di luar kota.

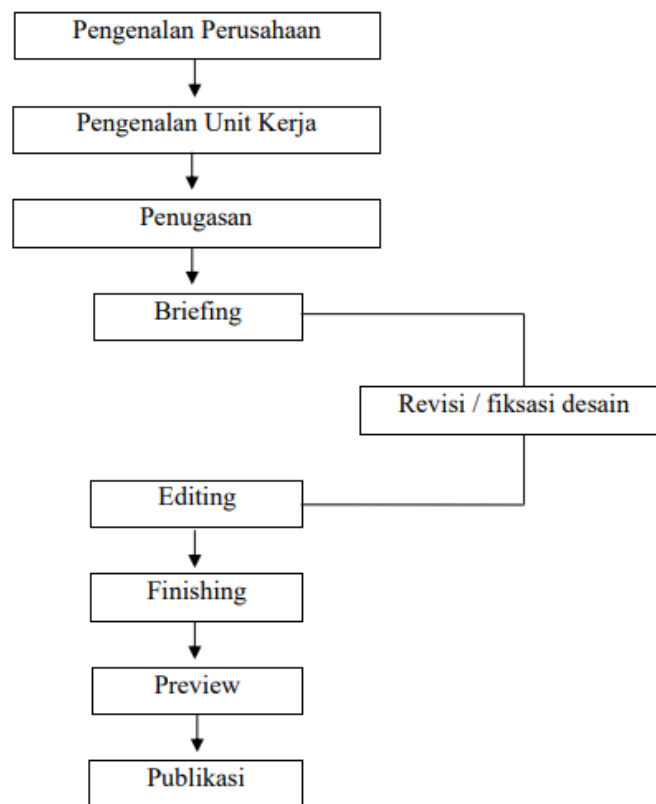
4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Mahasiswa kerja praktik Desain Komunikasi Visual menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam kerja praktiknya. Proses dimulai dengan orientasi di RS GRHA HUSADA, yang diselenggarakan oleh tim Pemasaran & Humas.

Setelah itu, mahasiswa ditempatkan dan diberikan instruksi tugas selama 1 bulan kerja praktik. Mereka menerapkan konsep design thinking yang menjadi landasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan.

4.4 Skema Proses Kerja Praktik

Sebelum melakukan tugas, ada serangkaian langkah yang perlu dilakukan dan rencana kerja tim Pemasaran & Humas RS GRHA HUSADA dapat diuraikan sebagai berikut.



Gambar 4.2 Skema proese kerja praktik

4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Kerja Praktik dilakukan sesuai kurikulum. Di RS GRHA HUSADA, proses Kerja Praktik dimulai dengan pengenalan perusahaan dan pemahaman tentang alur kerja. Setelah itu, dilakukan penyampaian informasi dan briefing mengenai tugas-tugas yang akan dikerjakan selama 1 bulan Kerja Praktik :

Tabel 4. 1 Tugas harian tim pemasaran dan humas

Instagram Tugas Harian Bidang Pariwisata	
•	Pembuatan Video Profil STANTING
•	Pembuatan Video PKRS
•	Dokumentasi Video Program Rangkul Jiwa
•	Pemotretan Bayi Baru Lahir

4.6 Jadwal Kerja Praktik

Kerja praktek di bidang pemasaran dan hubungan masyarakat berlangsung selama satu bulan. Berikut rencana pelaksanaannya adalah:

Tabel 4. 2 Jadwal kerja praktik

Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	07.00 WIB	16.00 WIB
Selasa	07.00 WIB	16.00 WIB
Rabu	07.00 WIB	16.00 WIB
Kamis	07.00 WIB	16.00 WIB
Jum'at	07.00 WIB	16.00 WIB
Sabtu & Minggu	LIBUR	

Tabel 4. 3 Kegiatan kerja praktik

Kegiatan Kerja Praktik	Minggu ke-			
	1	2	3	4
Pengenalan perusahaan dan sistem kerja				
Briefing project dan pengenalan project kerja				
Proses kerja				

4.7 Tugas Kerja Praktik

4.7.1 Tugas Primer

Tugas utama yang menjadi fokus dalam pelaksanaan Kerja Praktik di RS GRHA HUSADA adalah tugas primer. Tugas primer yang diberikan meliputi pembuatan video Instahram, pembuatan video profil STUNTING, dokumentasi video program rangkul jiwa, serta pemotretan bayi yang baru lahir sebagai bagian dari kegiatan di RS Grha Husada.

1. Pembuatan ASET VIDEO PROFIL STUNTING

Pada proses pengerjaan video profil Pembuatan Video Profil STUNTING penulis mendapatkan bagian posisi sebagai videografi dan editor.

a. *Briefing*

Dalam sesi briefing awal, pembimbing lapangan meminta agar pengambilan gambar ibu-ibu penerima bantuan direncanakan untuk menunjukkan ekspresi wajah mereka secara dramatis, menekankan pengorbanan tanpa berlebihan dalam video profil. Selain itu, disarankan untuk menampilkan suasana yang menggambarkan intensitas perasaan tanpa melebih-lebihkan dalam video.

b. Proses

Langkah selanjutnya eksekusi dilapangan yaitu pengambilan footage video yang dilakukan di beberapa tempat seperti ruangan kantor dan beberapa rumah anak yang terkena stunting, proses tersebut dilakukan selama dua hari.



Gambar 4.3 Proses shooting

c. *Finishing*

Setelah selesai melakukan proses pengambilan footage, berikut hasil yang diserahkan pada pembimbing lapangan.



Gambar 4.4 Capture hasil video

2. Pembuatan Video PKRS

Dalam beberapa proyek pembuatan video untuk berbagai acara dan kegiatan, penulis bertanggung jawab sebagai orang yang mengambil gambar (videografer) serta melakukan penyuntingan (editor). Berikut beberapa konten yang telah dibuat oleh penulis.

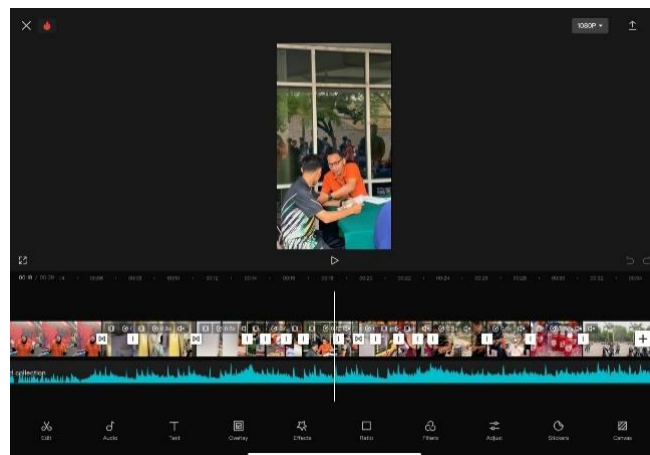
- **Pembuatan video kegiatan Vaksinasi Influenza bersama pegawai PT. Petro Kimia Gresik**

a. *Briefing*

pada peroses awal, pembimbing lapangan meminta penulis mendokumentasikan kegiatan dalam format video potret dengan penambahan musik yang berkonsepkan enjoy dan memberikan kesan happy saat melakukan vaksinasi. Konten yang akan dimasukkan dalam video telah ditetapkan oleh atasan di departemen pemasaran dan humas.

b. *Editing*

Langkah selanjutnya ialah mengedit video dengan mengombinasikan segmen-segmen video, memasukkan latar musik, dan merancang sebuah pembukaan yang lebih menarik. Penulis menggunakan aplikasi CapCut.



Gambar 4.5 Esekusi editing video kegiatan Vaksinasi Influenza

c. *Finish*

Proses penyuntingan video telah selesai, dan kemudian video tersebut dikirim kepada pembimbing untuk ditinjau. Setelah melalui tahap pengecekan, mendapatkan persetujuan, serta melakukan beberapa perbaikan dan revisi, video sekarang telah siap untuk dipublikasikan sebagai konten di feed Instagram. Berikut ini adalah hasil dari postingan Instagram rsgrahahusada.



Gambar 4.6 Capture hasil video

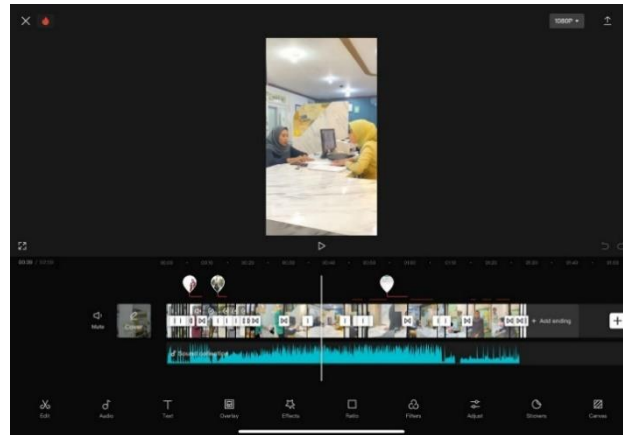
- **Video kampanye BPJS**

a. *Briefing*

Instruksi dari pembimbing lapangan meminta untuk mengedit video sesuai dengan konsep yang telah disepakati. Konsep tersebut mengutamakan penggunaan format video potret dan menekankan pada penggunaan elemen teks untuk memperjelas percakapan. Isi konten yang akan dimasukkan ke dalam video sudah ditetapkan oleh atasan di departemen pemasaran dan humas.

b. Editing

Proses editing dilakukan pada aplikasi CapCut mengabungkan footage yang telah diberikan, penambahan instrumen sebagai latar belakang, serta penekanan pada dialog dengan menambahkan teks.



Gambar 4.7 Eksekusi editing video BPJS

c. Finishing

Setelah penyelesaian proses editing, video telah diserahkan kepada pembimbing untuk evaluasi. Setelah melewati tahap peninjauan, persetujuan, serta melakukan beberapa penyesuaian dan perbaikan, video siap untuk dipublikasikan sebagai konten di feed Instagram. Berikut adalah hasil dari postingan Instagram yang dipublikasikan oleh rsgrahahusada.



Gambar 4.8 Capture hasil video

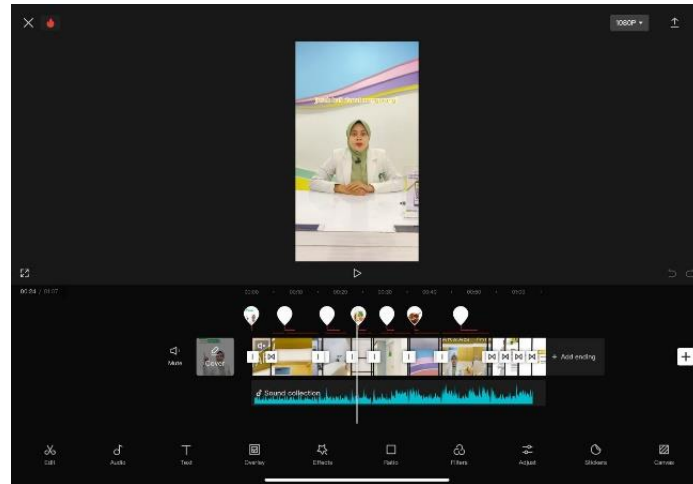
- **Hari Apoteker sedunia**

- a. *Briefing*

Pembimbing lapangan meminta agar kegiatan direkam dalam bentuk video, kemudian diedit sesuai dengan konsep yang telah disepakati. Konsep tersebut menitikberatkan pada penggunaan format video potret dan menekankan penggunaan teks untuk menjelaskan percakapan, serta memasukkan foto pendukung. Isi konten video telah ditentukan oleh atasan di departemen pemasaran dan humas.

- b. *Editing*

Langkah selanjutnya adalah melakukan editing pada video dengan menggabungkan segmen-segmen footage video, menyisipkan musik latar dan suara, serta menciptakan pembukaan yang lebih menarik. Proses ini dilakukan oleh pengguna aplikasi CapCut.



Gambar 4.9 Editing

c. *Finishing*

Setelah menyelesaikan proses editing, video telah diajukan kepada pembimbing untuk dievaluasi. Setelah melalui tahap peninjauan, mendapatkan persetujuan, dan melakukan beberapa penyesuaian serta perbaikan, video kini siap untuk diunggah sebagai konten di feed Instagram. Berikut hasil dari postingan Instagram yang telah dipublikasikan oleh akun rsgrahahusada



Gambar 4.10 Capture hasil video

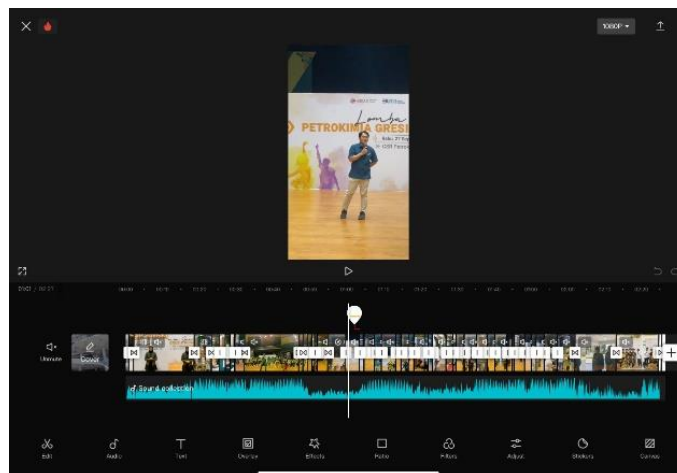
- **Petro Kimia Bugar Akademik**

- a. *Briefing*

Pembimbing lapangan meminta untuk merekam kegiatan dalam format video dan kemudian melakukan proses editing sesuai dengan konsep yang telah disetujui. Konsep tersebut fokus pada penggunaan format video potret, menekankan penggunaan teks untuk menjelaskan percakapan, dan memasukkan foto pendukung. Atasan di departemen pemasaran dan humas telah menentukan konten yang akan dimasukkan ke dalam video.

- b. *Editing*

Langkah berikutnya adalah melakukan pengeditan video dengan menggabungkan potongan-potongan video, menambahkan musik, dan menyertakan teks yang mendukung pesan yang ingin disampaikan. Penulis menggunakan aplikasi CapCut.



Gambar 4.11 Editing

- c. *Finishing*

Setelah menyelesaikan proses editing, video telah diajukan kepada pembimbing untuk dievaluasi. Setelah melalui tahap peninjauan, mendapatkan persetujuan, dan melakukan beberapa penyesuaian

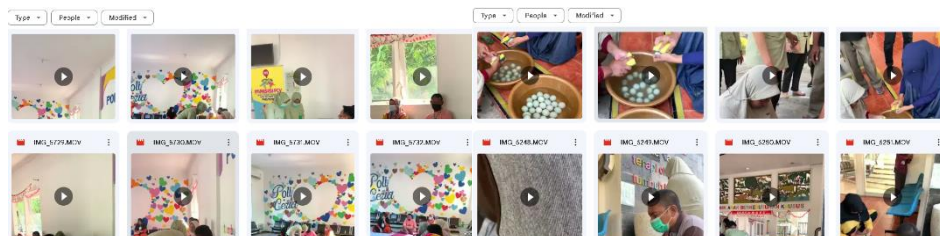
serta perbaikan, video kini siap untuk diunggah sebagai konten di feed Instagram. Ini adalah hasil dari postingan Instagram yang telah dipublikasikan oleh akun rsgrahahusada.



- Adapun konten video yang telah dibuat oleh penulis yaitu Pembuatan video senam untuk memperingati HAORNAS, Hari Pelanggan Nasional, MCU (Medical Check Up) Pegawai RS Grha Husada, kegiatan PKRS Speech Delay, Hari Cerebral Palsy, Hari Kesehatan Kewanitaan, PKRS Grahur satu menit Part 2.

3. Video Dokumentasi program Rangkul Jiwa

Program CSR Petrokimia Gresik sejak 2022 dan 2023, penulis melakukan video kegiatan tersebut selama lima pekan. Berikut hasil video dokumentasi.



Gambar 4.13 Video kegiatan rangkul jiwa

4. Sesi Foto Bayi

Terdapat beberapa kegiatan seperti melakukan fotoshoot pada bayi yang baru lahir untuk di berikan souvenir berupa foto cetak yang di bingkai, penulis melakukan foto bayi selama tiga kali. Berikut hasil foto bayi.



Gambar 4.14 Hasil foto bayi

4.7.2 Tugas Sekunder

Tugas sekunder merujuk pada tugas yang diberikan di luar tugas utama. Dalam konteks ini, tugas sekunder mencakup pembuatan motion graphic mengenai limfoma dan desain feed untuk memperingati Hari Kesaktian Pancasila. Berikut adalah hasil dari pelaksanaan tugas-tugas tersebut.



Gambar 4.15 Hasil tugas sekunder

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

kesimpulan yang dapat di ringkas selama sebulan menjalani kerja praktik di RS Grha Husada pada bagian Pemasaran & Humas, mahasiswa Desain Komunikasi Visual memiliki kesempatan berharga untuk menerapkan ilmu dari bangku kuliah ke dalam dunia nyata kerja. Melalui program ini, penulis tidak hanya memperluas jaringan sosial, tapi juga terlibat dalam sesi sharing dan brainstorming tentang gaya desain yang diterapkan pada dunia kesehatan. Hal ini bukan hanya sekadar penerapan ilmu yang sudah dikuasai, tetapi juga peluang untuk menyerap pengetahuan baru yang belum pernah didapatkan selama perkuliahan. Dengan harapan ke depan, pengalaman ini diharapkan dapat menjadi landasan yang kuat untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang sesungguhnya, memberikan bekal yang kompeten untuk beradaptasi dan berkembang di masa mendatang.

5.2 Saran

berdasarkan pengalaman kerja praktik yang sudah terlaksanakan di RS Grha Husada, mahasiswa diharapkan dapat merangsang ide-ide baru dan inovatif, mempersiapkan diri untuk kompetisi di ranah desain dalam industri kreatif di masa depan, serta memperluas pemahaman bahwa peran seorang desainer tidak terbatas pada agensi atau studio kreatif, tetapi juga diperlukan di lingkungan Rumah Sakit seperti RS Grha Husada. Meskipun laporan ini belum sepenuhnya sempurna dan masih mengandung beberapa kesalahan, masukan dan saran yang konstruktif sangat dibutuhkan untuk pengembangan lebih lanjut. Di samping itu, peserta kerja praktik juga dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi kemajuan RS Grha Husada dalam hal:

1. Perusahaan perlu secara teratur mengunggah konten di platform Instagram karena konsistensi tersebut memiliki potensi untuk meningkatkan algoritma yang mengatur tampilan konten. Konsistensi dalam unggahan konten dapat membantu menciptakan kesadaran yang akan diingat oleh para pengikut atau audiens perusahaan.
2. Mengusahakan untuk memaksimalkan potensi media TikTok yang memiliki jangkauan global luas dengan membagikan konten yang sudah diunggah di Instagram tapi tetap ada pembedah. Hal ini dilakukan untuk menargetkan audiens yang berbeda dan beragam melalui platform yang memiliki cakupan yang lebih luas.
3. Memberikan interaksi yang menarik kepada pengikut di akun Instagram @rsgrhahusada dengan menghadirkan kuis bertanya-jawab melalui Stories, serta menyelenggarakan promo khusus yang memberikan diskon biaya perawatan di program unggulan RS Graha Husada. Syaratnya, peserta harus memfollow akun Instagram tersebut sebelum bisa menikmati promo spesial. Pendekatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi pelanggan dengan potongan harga, tetapi juga memperkenalkan rumah sakit secara lebih modern.

DAFTAR PUSTAKA

- A Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Cross, M. (2013). Social Media Security (Leveraging Social Networking While Mitigating Risk).
- Dendi. 2001. Pengantar Tipografi. Bandung: Rumah Produksi Dendi Sudiana
- Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI
- Newnes, 2013. Stockman, S.2014.How To Shoot That Doesn't Suck. Jakarta : Prigel
- Supriyono, 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi Sudiana,
- Van Djik.(2013). The Culture Of Connectivity: Critical History Of Sosial Media. Uk: Oxfoard University Press.

LAMPIRAN

- Surat Penerimaan Kerja Praktik



- Surat Selesai Kerja Praktik



• **Lembar Evaluasi Kerja Praktik**



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

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Nama : Sal Sabila
NIM : 3032010028
Judul Kerja Praktik : PENGIMPLEMENTASIAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK EDUKASI KESEHATAN DI RS GRHA HUSADA GRESIK

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	92	9,2
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	95	23,75
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	92	46
Kerajinan dan Sikap	15 %	99	14,85
JUMLAH	100%	JUMLAH	93,8

Gresik, 28 Nov 2023
Pembimbing Lapangan



(Achmad Ainul Yaqin)

• **Lembar Kehadiran Kerja Praktik**
























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 : Sal Sabila
 NIM : 3032010028
 Judul Kerja Praktik : PENGIMPLEMENTASIAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 UNTUK EDUKASI KESEHATAN DI RS GRHA HUSADA GRESIK

September

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	05/09/2023	Pengarahan dan pengenalan lingkup RS Grha Husada		
2	06/09/2023	<ul style="list-style-type: none"> Pembagian tugas harian Video kegiatan Rangkul Jiwa 		
3	07/09/2023	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan konten video haornas Video kegiatan Vaksin Petro Health Fest 		
4	08/09/2023	Editing konten video haornas		
5	09/09/2023	-	- 	-
6	10/09/2023	Kegiatan Bakti Sosial di Babat, Lamongan		
7	11/09/2023	Pembuatan video Hari Kesehatan Gigi dan Mulut Nasional		
8	12/09/2023	Editing offline video Hari Kesehatan Gigi dan Mulut Nasional		
9	13/09/2023	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan konten video Menjaga Kesehatan Kewanitaan Pembuatan video Vaksin Lanjutan 		
10	14/09/2023	Editing konten video Menjaga Kesehatan Kewanitaan		
11	15/09/2023	Pembuatan konten video Limfoma		
12	16/09/2023	-	-	-
13	17/09/2023	-	-	-























UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA









Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.

Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122

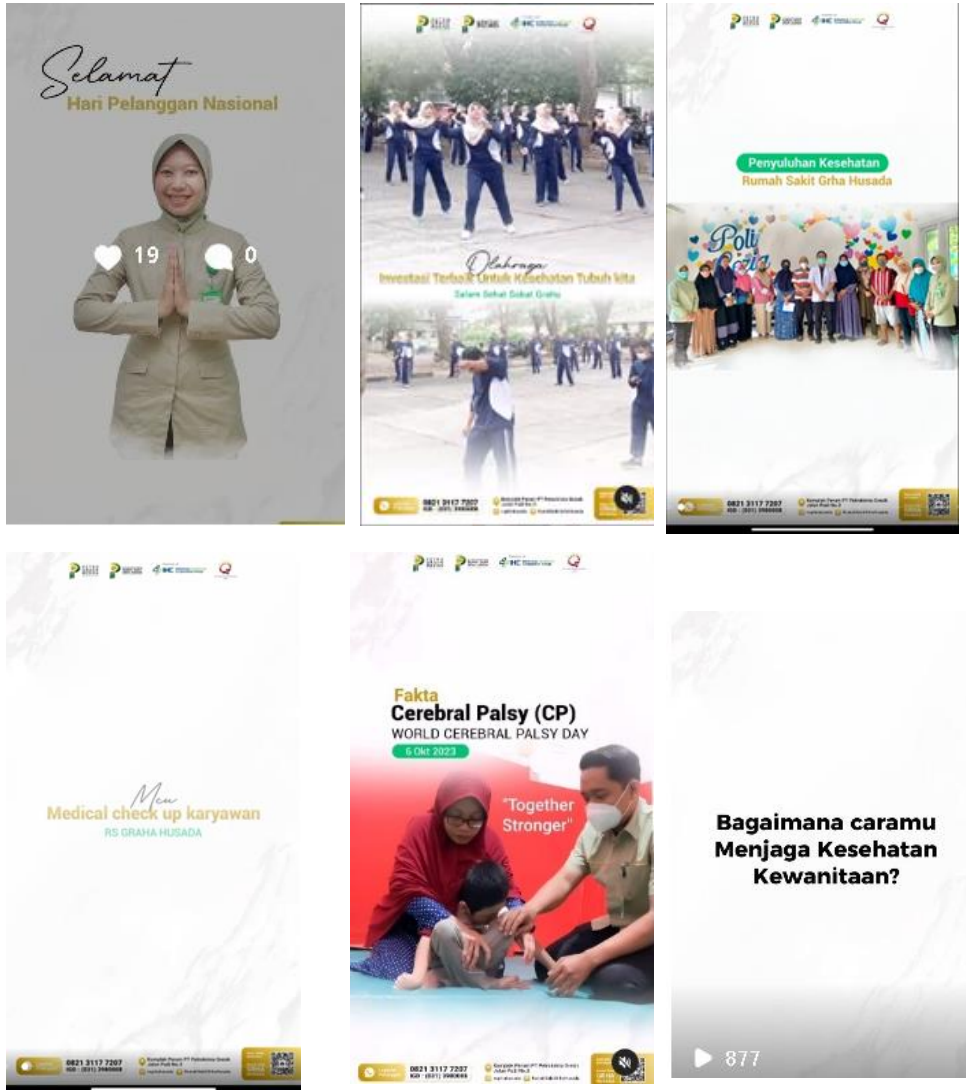
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

14	18/09/2023	Pembuatan kampanye video Komitmen Layanan BPJS Kesehatan		
15	19/09/2023	Editing kampanye video Komitmen Layanan BPJS Kesehatan		
16	20/09/2023	Pembuatan konten video Hari Pelanggan		
17	21/09/2023	Editing konten video Hari Pelanggan		
18	22/09/2023	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan konten video Hari Apoteker • Pembuatan aset foto Farnasi 		
19	23/09/2023	-	-	-
20	24/09/2023	-	-	-
21	25/09/2023	Editing konten video Hari Apoteker		
22	26/09/2023	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan video profil Stanting • Sesi foto bayi 		
23	27/09/2023	Pembuatan konten video Hari Cerebral Palsy Day		
24	28/09/2023	Video kegiatan Petrokimia Bugar Academy		
25	29/09/2023	Editing kegiatan Petrokimia Bugar Academy		
26	30/09/2023	-	-	-

Oktober

27	01/10/2023	-	-	-
28	02/10/2023	Video kegiatan Speech Delay		
29	03/10/2023	Editing video kegiatan Speech Delay		
30	04/10/2023	Sesi foto bayi		
31	05/10/2023	Editing konten video Hari Cerebral Palsy Day		

- Tugas Video PKRS



- Dokumentasi

