

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DALAM LINGKUP INDUSTRI MEDIA INFORMASI
DAN BERITA DI RADAR GRESIK**



Disusun Oleh :

Ahmad Yoga Satria Pamungkas (3032010005)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DALAM LINGKUP INDUSTRI MEDIA INFORMASI
DAN BERITA DI RADAR GRESIK**



Disusun Oleh :

Ahmad Yoga Satria Pamungkas (3032010005)


**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023**

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTIK
DI RADAR GRESIK
(Periode : 11 Agustus 2023 s.d 29 September 2023)


Disusun Oleh :

Ahmad Yoga Satria Pamungkas (3032010005)

Mengetahui,
Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual UISI


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

Menyetujui,
Dosen Pembimbing


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

Mengetahui,
Kepala Biro Radar Gresik



Siti Umi Hanik Akasah, M.Pd

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penyusun dapat membuat laporan Praktik Kerja yang berjudul “PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM LINGKUP INDUSTRI MEDIA INFORMASI DAN BERITA DI RADAR GRESIK” ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu akademik dalam menyelesaikan pendidikan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasional Semen Indonesia. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Praktik Kerja ini, di antaranya:

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 Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Ibu Siti Umi Hani, M.Pd. selaku Pembimbing Lapangan sekaligus Kepala Biro Radar Gresik.

Laporan kerja praktik ini telah disusun dengan sebaik-baiknya oleh penulis. Namun, penulis menyadari adanya kekurangan dalam penulisan ini, untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan kerja praktik ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca sekaligus demi menambah pengetahuan tentang Kerja Praktik.

Gresik, 15 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Dan Manfaat Kerja Praktik	2
1.2.1 Tujuan Umum	2
1.2.2 Tujuan Khusus	2
1.2.3 Manfaat Kerja Praktik	3
1.3 Metodologi Pengumpulan data	4
1.3 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	5
1.4 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik	5
BAB II PROFIL RADAR GRESIK	6
2.1 Sejarah Dan Perkembangan Radar Gresik	6
2.2 Visi Dan Misi Radar Gresik	7
2.2.1 Visi Radar Gresik	7
2.2.2 Misi Radar Gresik	7
2.3 Lokasi Radar Gresik	7
2.4 Sturktur Organisasi Radar Gresik	7
BAB III KAJIAN PUSTAKA	8
3.1 Desain Komunikasi Visual	8
3.2 Unsur Desain	8
3.2.1 Titik	8
3.2.2 Garis	8
3.2.3 Bidang	9
3.2.4 Bentuk	9

3.2.5 Ruang	9
3.2.6 Warna.....	9
3.2.7 Tekstur	10
3.2.8 Gelap Terang.....	10
3.3 Prinsip Desain.....	10
3.3.1 Kesatuan.....	10
3.3.2 Keseimbangan.....	10
3.3.3 Proporsi	11
3.3.4 Irama	11
3.3.5 Kontras.....	11
3.3.6 Harmoni	11
3.3.7 <i>Emphasis</i>	12
3.4 Desain Grafis	12
3.5 Media Informasi Dan Berita	12
BAB IV PEMBAHASAN.....	13
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja	13
4.2 Tugas Unit Kerja	13
4.3 Kegiatan Kerja Praktik	13
4.4 Skema Proses Kerja Praktik	14
4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja.....	15
4.6 Jadwal Kerja Praktik.....	15
4.7 Tugas Kerja Praktik.....	16
4.7.1 Tugas <i>Primer</i>	16
4.7.2 Tugas <i>Sekunder</i>	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Google Maps Lokasi Radar Gresik	5
Gambar 2. 1 Google Maps Lokasi Radar Gresik	7
Gambar 4. 1 Breafing Tugas Desain Grand Final Cak & Yuk Gresik.....	17
Gambar 4. 2 Editing Desain Grand Final Cak & Yuk Gresik.....	17
Gambar 4. 3 Hasil Desain Grand Final Cak & Yuk Gresik	18
Gambar 4. 4 Brafing Tugas Reals Grand Final Cak&Yuk Gresik.....	19
Gambar 4. 5 Editing Video Relas Grand Final Cak&Yuk Gresik	19
Gambar 4. 6 Hasil Video Reals Grand Final Cak&Yuk Gresik	20
Gambar 4. 7 Brafing Tugas Desain Ucapan Hari Jadi Pramuka.....	21
Gambar 4. 8 Editing Desain Ucapan Hari Jadi Pramuka	21
Gambar 4. 9 Hasil Desain Ucapan Hari Jadi Pramuka	22
Gambar 4. 10 Brafing Tugas Desain Ucapan HUT K3PG Gresik Ke 39	23
Gambar 4. 11 Editing Desain Ucapan HUT K3PG Gresik 39.....	23
Gambar 4. 12 Hasil Desain Ucapan HUT K3PG Gresik Ke 39.....	24
Gambar 4. 13 Editing Video Relas Wali Kutub Gresik.....	25
Gambar 4. 14 Hasil Video Makam wali kutub Gresik.....	25
Gambar 4. 15 Brafing Tugas Ucapan Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78	26
Gambar 4. 16 Editing Desain Ucapan Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78.....	27
Gambar 4. 17 Hasil Desain Ucapan Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78	27
Gambar 4. 18 Brafing Tugas Desain Acara Habib Umar	28
Gambar 4. 19 Editing Desain Acara Rihlah Habib Umar	29
Gambar 4. 20 Hasil Desain Acara Rihlah Habib Umar	29
Gambar 4. 21 Brafing Tugas Grafik Investasi Kab Gresik.....	30
Gambar 4. 22 Editing Desain Grafik Ivestasi Kab Gresik	31
Gambar 4. 23 Hasil Desain Grafik Ivestasi Kab Gresik	31
Gambar 4. 24 Brafing Tugas Grafik Statistik Sosial Media radargresik.id	32
Gambar 4. 25 Editing Desain Grafik Statistik Sosial Media Radar Gresik	33
Gambar 4. 26 Hasil Desain Statistik Sosial Media Radar Gresik	33
Gambar 4. 27 Brafing Tugas Grafik Statistik Sosial Media radargresik.id	34
Gambar 4. 28 Editing Grafik 10 Penyakit Terbanyak Kab Gresik	35
Gambar 4. 29 Hasil Desain Grafik 10 Penyakit Terbanyak Kab Gresik	35
Gambar 4. 30 Breafing Tugas Desain Grafik Jumlah Wisatawan Kab Gresik.....	36
Gambar 4. 31 Editing Desain Grafik Jumlah Wisatawan Kab Gresik.....	37
Gambar 4. 32 Hasil Desain Grafik Jumlah Wisatawan Kab Gresik	37
Gambar 4. 33 Breafing Tugas Desain Grafik Jumlah Kemiskinan Kab Gresik	38
Gambar 4. 34 Editing Desain Grafik Jumlah Kemiskinan Kab Gresik	39
Gambar 4. 35 Hasil Desain Grafik Jumlah Kemiskinan Kab Gresik.....	39
Gambar 4. 36 Breafing Tugas Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik	40
Gambar 4. 37 Editing Desain Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik	41
Gambar 4. 38 Hasil Desain Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik.....	41

Gambar 4. 39 Breafing Tugas Desain IPM Kab Gresik.....	42
Gambar 4. 40 Editing Desain Grafik IPM Kab Gresik	43
Gambar 4. 41 Hasil Desain Grafik IPM Kab Gresik	43
Gambar 4. 42 Brafing Tugas Desain Grafik Luas Kecamatan Kab Gresik	44
Gambar 4. 43 Editing Desain Grafik Luas Kecamatan Kab Gresik	45
Gambar 4. 44 Hasil Desain Grafik Luas Kecamatan Kab Gresik.....	45
Gambar 4. 45 Tugas Desain Modus Penipuan Phising Via WA.....	46
Gambar 4. 46 Editing Desain Modus Phising WA	47
Gambar 4. 47 Hasil Desain Modus Phising WA.....	47
Gambar 4. 48 Breafing Tugas Grafik Kondisi Ketenagakerjaan Kab Gresik.....	48
Gambar 4. 49 Editing Gafik Kondisi Ketenagakerjaan Kab Gresik	49
Gambar 4. 50 Hasil Grafik Ketenagakerjaan Kab Gresik.....	49
Gambar 4. 51 Breafing Tugas Ucapan Hari Pamong Praja	50
Gambar 4. 52 Editing Desain Ucapan Hari Pamong Praja	51
Gambar 4. 53 Hasil Desain Ucapan Hari Pamong Praja.....	51
Gambar 4. 54 Brafing Tugas Grafik Jumlah Sekolah, Guru, Dan Murid	52
Gambar 4. 55 Editing Desain Grafik Jumlah Sekolah, Guru, Murid.....	53
Gambar 4. 56 Hasil Desain Grafik Jumlah Sekolah, Guru, Murid	53
Gambar 4. 57 Breafing Tugas Lipuran Video Rebo Wekasan Desa Suci 2023	54
Gambar 4. 58 Editing Video Reals Acara Rebo Wekasan Desa Suci 2023.....	55
Gambar 4. 59 Hasil Video Reals Acara Rebo Wekasan Desa Suci 2023	55
Gambar 4. 60 Brafing Tugas Grafik Jumlah Produksi Sayuran Kab Gresik	56
Gambar 4. 61 Editing Grafik Jumlah Produksi Sayuran Kab Gresik	57
Gambar 4. 62 Hasil Desain Greafik Jumlah Produksi Sayuran Kab Gresik.....	57
Gambar 4. 63 Breafing Tugas Desain 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17	58
Gambar 4. 64 Editing Desain 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17	59
Gambar 4. 65 Hasil Desain 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17.....	59
Gambar 4. 66 Breafing Tugas Fakta Fakta Kasus Penusukan Mata	60
Gambar 4. 67 Ediring Tugas Desain Fakta Fakta Kasus Penusukan Mata	61
Gambar 4. 68 Hasil Desain Fakta Fakta Kasus Penusukan Mata	61
Gambar 4. 69 Breafing Desain Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023.....	62
Gambar 4. 70 Editing Desain Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023.....	63
Gambar 4. 71 Hasil Desain Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023	63
Gambar 4. 72 Breafing Tugas Desain Ucapan Maulid Nabi Muhammad SAW ...	64
Gambar 4. 73 Proses Desain Ucapan Maulid Nabi Muhammd SAW	65
Gambar 4. 74 Hasil Desain Ucapan Maulid Nabi Muhammad SAW.....	65
Gambar 4. 75 Peliputan Acara CCG PT. Petro Graha Medika.....	66
Gambar 4. 76 Peliputan Acara Pembukaan Pameran Lukisan.....	67
Gambar 4. 77 Peliputan Acara Jalan Sehat K3S SD Kecamatan Kebomas.....	67
Gambar 4. 78 Peliputan Pembagian Sembako Caleg DPRD	68
Gambar 4. 79 Peliputan Acara Meet And Great Film Di Gress Mall.....	68

Gambar 7. 1 Surat Diterima Kerja Praktik.....	72
Gambar 7. 2 Sertifikat Kerja Praktik.....	73
Gambar 7. 3 Lembar Kehadiran 1.....	74
Gambar 7. 4 Lembar Kehadiran 2.....	75
Gambar 7. 5 Lembar Kehadiran 3.....	76
Gambar 7. 6 Lembar Asistensi.....	77
Gambar 7. 7 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 1.....	78
Gambar 7. 8 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 2.....	78
Gambar 7. 9 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 3.....	79
Gambar 7. 10 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 4.....	79
Gambar 7. 11 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 5.....	80
Gambar 7. 12 Foto Sidang Kerja Praktik.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Organisasi Radar Gresik	7
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Radar Gresik	13
Tabel 4. 2 Skema Kerja Praktik	14
Tabel 4. 2 Skema Kerja Praktik	14
Tabel 4. 3 Tugas Harian	15
Tabel 4. 4 Jadwal Jam Kerja Praktik.....	15
Tabel 4. 5 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik.....	16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri media informasi dan berita telah mengalami transformasi yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, dengan pergeseran besar-besaran menuju platform digital sebagai sumber utama informasi. Dalam konteks ini, peran desain komunikasi visual menjadi semakin krusial dalam menarik perhatian dan mempertahankan audiens. Desain grafis yang menarik dan elemen visual yang memikat memiliki peranan penting dalam menyampaikan informasi secara efisien dan membangun koneksi emosional dengan pembaca.

Dikutip Dari Radargresik.id, Radar Gresik Merupakan media *siber* dari harian lokal Radar Surabaya yang merupakan penyedia informasi dan berita terlengkap, terdepan, dan terpercaya. Radar Gresik, sebagai salah satu media dalam menyediakan informasi dan berita di wilayah Gresik dan sekitarnya, menjalankan tanggung jawab penting dalam memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Dalam lingkup lokal, Radar Gresik memiliki dampak yang besar dalam membentuk opini, memperkuat partisipasi warga, dan memberikan gambaran komprehensif tentang peristiwa dan isu-isu terkini. Oleh karena itu, perusahaan ini membutuhkan kontribusi yang kuat dari bidang Desain Komunikasi Visual guna memastikan penyampaian informasi yang efektif, menarik, dan sesuai konteks.

Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu program studi di bidang seni dan kreativitas yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam merancang dan menyampaikan pesan visual secara efektif melalui berbagai media komunikasi. Dalam perkembangan dunia industri dan kreatif, keahlian dalam Desain Komunikasi Visual menjadi semakin penting untuk mendukung berbagai kebutuhan komunikasi visual seperti desain iklan, desain poster, media sosial, identitas merek, dan lain sebagainya.

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang melakukan kerja praktik di Radar Gresik memiliki peluang untuk menerapkan pengetahuan teoritis yang diperoleh selama studi mereka dalam situasi nyata. Dengan berada di tengah lingkungan industri media yang dinamis, mereka akan menghadapi tantangan aktual yang memerlukan kemampuan adaptasi dan kreativitas dalam menghasilkan desain-

desain yang relevan. Selain itu, interaksi dengan tim redaksi, wartawan, dan fotografer Radar Gresik akan memberi wawasan tentang bagaimana kolaborasi antar-disiplin bekerja dalam menciptakan konten media yang komprehensif.

Tujuan utama laporan kerja praktik ini adalah untuk menyeimbangkan kemampuan mahasiswa agar tidak hanya unggul pada teori, tetapi pada praktik secara langsung di lapangan. Laporan ini akan menunjukkan bagaimana mahasiswa beradaptasi di lingkungan kerja yang dinamis, menangani proyek-proyek desain dari konseptual hingga di realisasikan, serta menggambarkan peran kontributif mereka dalam meningkatkan kualitas visual dan estetika konten media Radar Gresik. Melalui laporan ini akan harapannya dapat menunjukkan pentingnya peran desain komunikasi visual dalam konteks industri media informasi dan berita.

1.2 Tujuan Dan Manfaat Kerja Praktik

1.2.1 Tujuan Umum

1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan dalam dunia kerja.
2. Mahasiswa mendapatkan gambaran dalam kondisi kerja yang sebenarnya yang sesuai dengan bidang penjurusannya.
3. Mahasiswa dapat melatih kemampuan pada potensi dirinya, keterampilan dalam beradaptasi dan komunikasi dalam dunia kerja.
4. Mahasiswa dapat membentuk pola pikir yang maju dalam menghadapi permasalahan yang ada pada dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus

1. Untuk memenuhi beban satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia.
2. Mengetahui proses kerja di PT. Radar Media Surabaya (Biro Gresik).
3. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia.
4. belajar mengelola tenggat waktu yang ketat dalam lingkungan industri media yang serba cepat. Tujuan ini mencakup kemampuan untuk bekerja efisien tanpa mengorbankan kualitas desain.

5. Memiliki kesempatan berinteraksi dengan tim redaksi, jurnalis, dan fotografer Radar Gresik.
6. Melalui kerja praktik ini merupakan salah satu cara untuk memperkaya dan menambah portofolio dengan proyek-proyek desain yang relevan dengan industri media.

1.2.3 Manfaat Kerja Praktik

1. Bagi Perguruan Tinggi
 - a) Sebagai sarana membangun kerja sama yang baik antara Perusahaan dengan Perguruan tinggi.
 - b) Sebagai tolak ukur penilaian persiapan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja.
 - c) Meningkatkan relevansi kurikulum sebagai program mata kuliah Desain Komunikasi Visual pada dunia kerja.
2. Bagi Perusahaan
 - a) Membantu menyelesaikan permasalahan dalam dunia kerja 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.
3. Bagi Mahasiswa
 - a) Mahasiswa bisa mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga dapat melahirkan wawasan yang luas.
 - b) Mahasiswa akan mendapatkan kesempatan untuk mengalami situasi dan tantangan nyata di lingkungan kerja profesional.
 - c) Mahasiswa akan mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah mereka pelajari di kampus dalam proyek-proyek nyata.
 - d) Mahasiswa akan mengasah pola berpikir kreatif dan berinovasi dalam menyelesaikan tugas-tugas desain yang berbeda.
 - e) Mempelajari berkomunikasi dengan benar dan tepat sehingga dapat menjalin sebuah hubungan yang baik.
 - f) Kerja praktik membantu untuk siap terjun ke dunia kerja dan menjadi profesional desain komunikasi yang kompeten.

- g) Dapat mengetahui secara lebih mendalam dan mendetail gambaran tentang kondisi nyata dunia kerja sehingga diharapkan nantinya mampu menerapkan atau mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dalam aktivitas yang ada dalam dunia kerja.

1.3 Metodologi Pengumpulan data

Metodologi yang digunakan untuk memperoleh data yang ada dalam pelaksanaan kerja praktik di RADAR GRESIK melalui beberapa tahapan meliputi *briefing*, melakukan *research*, dan setelah data sudah terkumpul, maka ada beberapa tahapan yang digunakan untuk memvisualisasikan data tersebut hingga menjadi sebuah desain yang sesuai dengan *brief*. Tahapan tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. *Briefing*

Tahapan awal melakukan diskusi singkat atau rapat ringkas, tujuan dilakukan *briefing* adalah untuk mengingatkan sekaligus menegaskan apa yang akan dilakukan oleh pendamping kerja praktik pada masing-masing pengampu tugas. Selain itu pada tahap *breafing* juga mencakup *research* dan juga *moodboard* tentang bagaimana isi dari konten, format konten, durasi atau bentuk konten, dan lain-lain yang nantinya akan dibuat.

2. Digitalisasi

Digitalisasi merupakan proses atau tahapan dari hasil *breafing* menjadi digital melalui *software* desain dan editing seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw, Cap Cut dan lain sebagainya.

3. Revisi

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

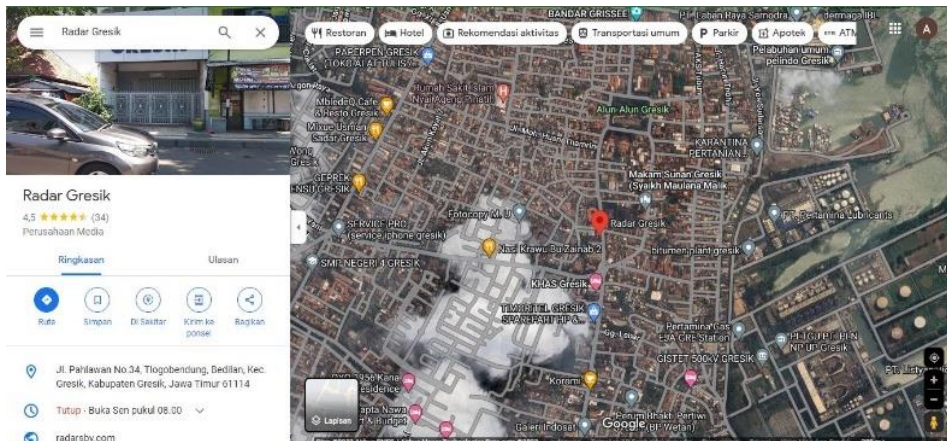
4. *Finishing*

Finishing yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan dan juga apabila ada revisi yang diberikan.

5. Publikasi

Tahapan terakhir yakni publikasi dimana ini merupakan upaya menyebarkan informasi bermanfaat seperti desain yang telah dibuat.

1.3 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik



Gambar 1. 1 Google Maps Lokasi Radar Gresik

Lokasi : RADAR GRESIK

Alamat : Jl. Pahlawan No.34, Tlogobendung, Bedilan, Kec.Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61114

Waktu : 11 Agustus 2023 - 29 September 2023

1.4 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Unit Kerja : Devisi Redaksi Media Digital Radar Gresik

BAB II

PROFIL RADAR GRESIK

2.1 Sejarah Dan Perkembangan Radar Gresik

Radar Gresik, sebuah surat kabar harian yang terbit di Gresik, Jawa Timur, telah mengalami perjalanan sejarah yang luar biasa seiring dengan perkembangan zaman yang pesat. Dengan menjadi bagian dari Jawa Pos Group, harian ini berpusat di kawasan kabupaten Gresik dan sekitarnya. Sejak tanggal 1 Maret 2012, Radar Gresik telah hadir dalam kehidupan masyarakat kota Gresik selama lebih dari 11 tahun. Kantor Radar Gresik sendiri berlokasi di Jl. Pahlawan No.34, Tlogobendung, Bedilan, Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

Kepala Biro Radar Gresik saat ini dipimpin oleh Ibu Siti Umi Hanik Akasah, M.Pd. Meskipun masih tergolong sebagai koran harian lokal yang relatif muda, Radar Gresik telah menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Keberadaannya telah sangat dinantikan oleh masyarakat Gresik dan sekitarnya. Dengan 80% halaman koran berisi berita lokal, Radar Gresik menjadi salah satu sumber informasi bagi masyarakat Gresik dan sekitarnya.

Melalui tampilan media cetak yang dinamis dan liputan yang kreatif, Radar Gresik berusaha memenuhi kebutuhan informasi masyarakat dan selalu mendekati preferensi publik. Langkah ini turut berkontribusi dalam meningkatkan minat membaca dan interaksi dengan koran tersebut. Namun, perkembangan Radar Gresik tidak berhenti di situ. Meskipun telah meraih pencapaian yang berarti, mereka terus mengembangkan inovasi dan meningkatkan kualitas serta kuantitas berita, termasuk investasi dalam sumber daya manusia.

Mengikuti perkembangan teknologi dan era digital, mereka meluncurkan radargresik.id pada tanggal 20 Juli 2020. Situs ini menjadi wadah media digital yang mewakili Radar Gresik dalam menyampaikan berita, laporan khusus, yang relevan bagi masyarakat Gresik. Selain platform digital berupa website, Radar Gresik juga merambah ke platform media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, dan YouTube. Langkah ini menunjukkan komitmen Radar Gresik untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman yang cepat, agar layanan informasi dan berita dapat diakses dan dinikmati oleh semua kalangan.

2.2 Visi Dan Misi Radar Gresik

2.2.1 Visi Radar Gresik

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

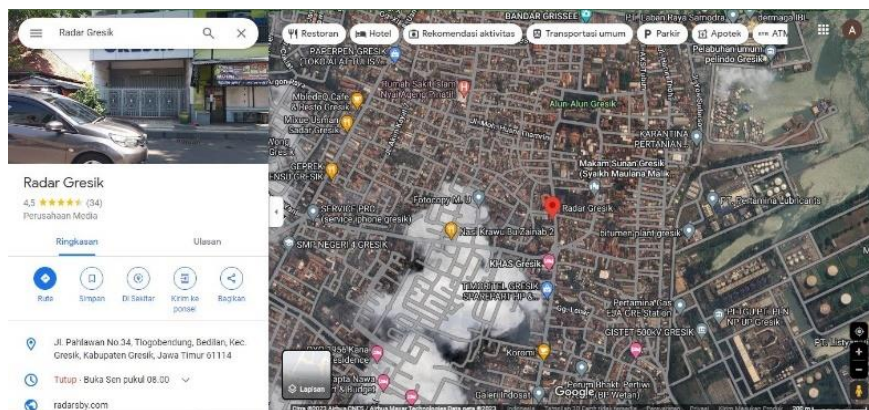
2.2.2 Misi Radar Gresik

Misi Radar Gresik adalah sebagai berikut :

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

2.3 Lokasi Radar Gresik

Kantor Radar Gresik berlokasi di Jl. Pahlawan No.34, Tlogobendung, Bedilan, Kec.Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61114.



Gambar 2. 1 Google Maps Lokasi Radar Gresik

2.4 Sturktur Organisasi Radar Gresik

Tabel 2. 1 Struktur Organisasi Radar Gresik



BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Desain Komunikasi Visual

DKV atau singkatan dari Desain Komunikasi Visual adalah proses kreatif yang menggabungkan seni visual dan teknologi untuk menyampaikan ide atau informasi. Nah, seperti yang disebutkan sebelumnya, DKV merupakan cabang ilmu seni desain. Di sini, kamu akan mempelajari cara memanfaatkan elemen-elemen visual dengan tujuan tertentu secara efektif, informatif, dan komunikatif. Nggak cuma belajar tentang gambar loh, kamu juga akan mempelajari cara pengolahan kata untuk copywriting, tipografi, dan sebagainya. Produk yang dihasilkan dari sini nantinya akan sangat luas, mulai dari label produk, logo branding, kampanye, sampai iklan media massa. (Fauzia, 2023)

DKV adalah salah satu cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi melalui berbagai media yang dapat berupa gambar, tatanan huruf, video, media interaktif, dan media visual lainnya agar gagasan yang disampaikan dapat diterima dengan baik, lebih menarik, atau sesuai dengan kebutuhan lainnya ketika diterima oleh penerima pesan. Pernyataan diatas, sejalan dengan pendapat Kusrianto. (Gamal, 2022)

3.2 Unsur Desain

3.2.1 Titik

Titik adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar. Titik dapat dikembangkan menjadi garis dan bidang. Titik merupakan unsur penting dalam seni rupa. Sebagai bukti adalah adanya lukisan bergaya impresif dengan teknik mengkombinasikan berbagai variasi ukuran dan warna titik hingga membentuk suatu kesatuan wujud. Lukisan seperti ini sering disebut beraliran pointilisme.

3.2.2 Garis

Garis adalah barisan titik yang memiliki dimensi memanjang dan arah tertentu dengan kedua ujung terpisah. Garis bisa berupa panjang, pendek, tebal, halus, lurus, lengkung, patah, berombak, horizontal, vertikal, diagonal dan sebagainya. Menurut wujudnya ada dua jenis garis. Garis Nyata : adalah garis

yang dihasilkan dari coretan atau goresan langsung. Garis Semu : adalah garis yang muncul karena adanya kesan batas (kontur) dari suatu bidang, warna atau ruang. Sama halnya dengan titik, garis juga dapat dijadikan teknik menggambar atau melukis.

3.2.3 Bidang

Bidang dalam seni rupa dua dimensi terbentuk karena pertautan garis yang membatasi suatu bentuk. Misalnya bidang segi empat dihasilkan dari empat garis yang disambung menjadi satu. Dapat juga hadir dari perluasan warna misalnya bidang biru, bidang merah dan bidang hijau. Bidang atau garis memiliki kesan filosofis. Misalnya bidang rata dan lebar berkesan luas, bidang horizontal berkesan tenang, bidang vertikal berkesan agung dan stabil, bidang diagonal berkesan labil.

3.2.4 Bentuk

Bentuk dibagi menjadi 3 yang pertama Bentuk Figuratif adalah bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan, tumbuhan dan benda. Kedua Bentuk Abstraktif adalah Bentuk Figuratif yang digayakan atau diubah bentuknya (stalisasi). Contohnya wayang kulit/golek, topeng, dekorasi batik dan sebagainya. Yang ketiga Bentuk Abstrak : adalah bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam. Diantaranya adalah bentuk geometris seperti balok, tabung, piramid, kerucut dan bola.

3.2.5 Ruang

Wawasan tentang ruang berguna pada saat merancang desain interior. Ruang yang diisi atau ditempati oleh wujud bentuk disebut ruang positif. Ruang yang mengelilingi wujud bentuk disebut ruang negatif. Ruang memiliki kesan relatif. Semakin besar ruang negatif, wujud bentuk berkesan semakin kecil, dan sebaliknya.

3.2.6 Warna

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh pantulan cahaya pada mata. Warna pokok atau primer ada tiga yaitu merah, kuning dan biru. Percampuran diantara warna-warna primer ini menghasilkan warna sekunder. Putih dan hitam disebut warna netral. Perbedaan warna bisa beragur-

angsur (gradasi) dan mencolok (kontras) Setidaknya ada dua cara menyusun paduan warna, yang pertama Analogus: adalah penyusunan dengan cara meletakkan hasil perpaduan warna primer diantaranya. Yang kedua Monokromatik adalah penyusunan berdasarkan tingka perpaduan dengan warna putih dan hitam.

3.2.7 Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan, bisa halus, kasar, licin, dan lain-lain. Berdasarkan hubungannya dengan indera pengelihatan, tekstur dibagi dua yang pertama Tekstur Nyata adalah bila diraba maupun dilihat, secara fisik terasa kasar-halusnya. Yang kedua Tekstur Semu adalah tidak memiliki kesan yang sama antara pengelihatan dan perabaan. Tekstur semu ini bisa terbentuk karena kesan perspektif dan gelap terang.

3.2.8 Gelap Terang

Gelap Terang terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu objek. Suatu gambar akan terbentuk karena adanya gelap terang. Gelap terang menimbulkan kesan tekstur dan kedalaman.

3.3 Prinsip Desain

3.3.1 Kesatuan

Prinsip pertama adalah kesatuan, yang memiliki arti sebagai salah satu prinsip dasar desain grafis yang sangat penting. Apabila tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan terlihat kacau dan tidak sedap dipandanginya. Prinsip dari kesatuan dalam komposisi adalah semua bagian bentuk harus saling memiliki keterkaitan. Keterkaitan bisa diciptakan dari sebuah bentuk lainnya yang saling menghubungkan seluruh bentuk tersebut atau disebut dengan prinsip hubungan. Kesatuan membantu membuat elemen-elemen pada sebuah objek saling berdekatan, sehingga mereka akan terlihat bersatu/milik bersama.

3.3.2 Keseimbangan

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

nyaman melihatnya. Keseimbangan terbagi menjadi dua macam, yakni keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

1. Keseimbangan simetris (formal balance) adalah susunan elemen yang meratakan sisi pusat atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Keseimbangan ini sifatnya sederhana dan formal.
2. Keseimbangan asimetris (informal balance) adalah pengaturan berbeda dengan berat yang sama dari komposisinya pada setiap sisi halaman. Keseimbangan asimetris biasanya banyak digunakan untuk desain kontemporer atau desain modern.

3.3.3 Proporsi

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

3.3.4 Irama

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

3.3.5 Kontras

Tak kalah penting, terdapat hal untuk menghindari elemen desain dalam satu halaman yang terlihat sama atau serupa yang disebut dengan kontras. Kontras diciptakan dari suatu hal yang berbeda, perbedaan tersebut bisa dilihat dari warna perbedaan ukuran sekarang bentuk dan lain sebagainya. Terkadang, kontras menjadi visualisasi yang paling menarik perhatian orang dalam melihat sebuah halaman tersebut.

3.3.6 Harmoni

Selanjutnya ada prinsip harmoni atau keserasian yang memiliki fungsi sebagai faktor yang mengamankan agar suatu desain tidak terkesan terlalu raman.

Jika, kontras memberikan kesan kuat dan aktif sehingga menarik perhatian, harmoni justru akan menunjukkan kesan pasif.

3.3.7 Emphasis

Terakhir, desain perlu memiliki prinsip penekanan yang berarti suatu hal yang menjadi fokus atau yang mendapatkan perhatian pertama. Pada bagian penekanan ini, tata letak merupakan kebutuhan yang penting untuk menarik atau memfokuskan pandangan setiap orang.

3.4 Desain Grafis

Menurut ahli seni visual Duane dan Sarah Preble, desain grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dwimatra atau dua dimensi yang bervariasi. Desain grafis merupakan karya padat teknologi yang memiliki dampak komprehensif kepada khalayak sasaran karena keberadaannya mampu menginformasikan produk baru kepada konsumen. Di Indonesia, desain grafis disebut juga desain komunikasi visual karena tuntutan industri yang ingin menambah cakupan materi dan memperluas target desain grafis. Oleh karena itu, istilah desain grafis mengacu pada profesi yang lebih dulu ada, yakni saat ruang lingkup desain grafis lebih banyak menggunakan media cetak. (Yulianti, 2023)

3.5 Media Informasi Dan Berita

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium. Sementara itu, kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini, perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan (a source) dan adanya penerima pesan atau informasi (a receiver). Maka dari itu, sering sekali kita melihat media yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti koran, artikel online, film, televisi, dan masih banyak lagi. (Amira, 2023)

Berita adalah sekumpulan informasi yang dikemas menjadi satu dan disebarluaskan oleh wartawan melalui media massa. Dikutip dari buku *Jurnalistik Teori dan Praktik* karya Kusumaningrat, pengertian berita adalah informasi aktual tentang fakta-fakta dan berbagai opini yang menarik perhatian orang. Berbagai informasi tentunya akan sangat dibutuhkan oleh masyarakat setiap harinya, seperti untuk mengikuti perkembangan. (Natasya, 2023)

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja

Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Radar Gresik



4.2 Tugas Unit Kerja

Dalam Kerja Praktik yang di laksanakan pada tanggal 11 Agustus 2023 sampai 29 September 2023 di Radar Gresik. Penulis ditempatkan pada divisi redaksi yang di bimbing langsung oleh Ibu Siti Umi Hanik Akasah, M.Pd. selaku kepala biro Radar Gresik dan M. Firman Syah selaku kepala staff divisi Redaksi. Adapun tugas atau kegiatan dari divisi Redaksi yakni melakukan peliputan berita dan juga tanggung jawab atas berita yang telah diterbitkan oleh media.

Selain itu, divisi redaksi juga mengendalikan kegiatan keredaksian di perusahaan yang meliputi penyajian berita, penentuan liputan, pencarian fokus pemberitaan, penentuan topik, pemilihan berita utama, berita pembuka halaman, dan sebagainya. Adapun tugas atau kegiatan yang di lakukan penulis diantaranya melakukan peliputan berupa foto dan video, menulis berita dari peliputan yang sudah di lakukan, pembuatan konten *feed* dan *reels Instagram* Radar Gresik, dan juga pembuatan konten short video *YouTube* Radar Gresik.

4.3 Kegiatan Kerja Praktik

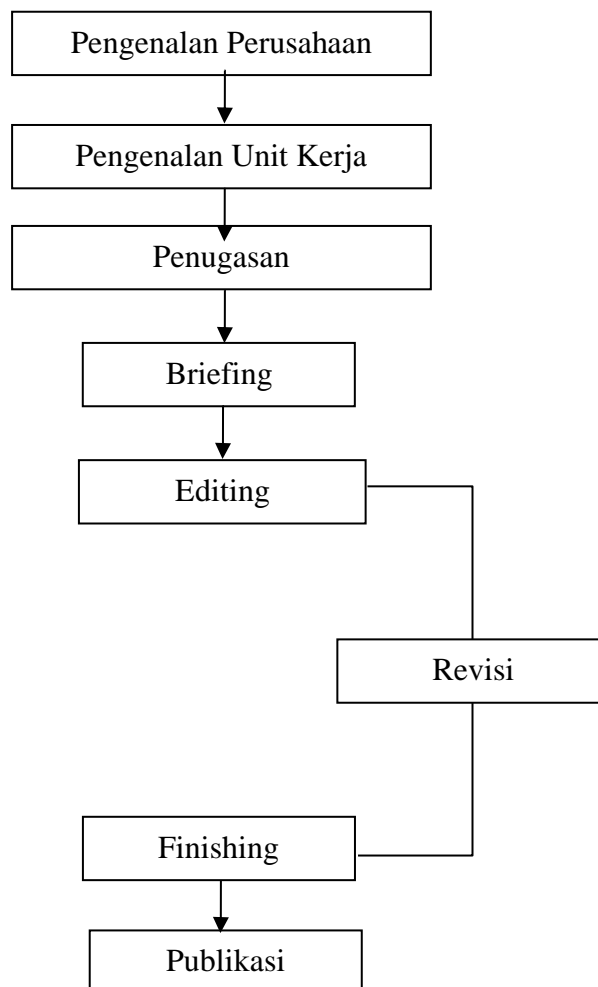
Kegiatan Kerja praktik yang dilakukan di Radar Gresik dapat memberikan penulis pengalaman lapangan yang sangat berharga dalam mengaplikasikan pengetahuan teoritis mereka ke dalam dunia nyata. Beberapa kegiatan kerja

praktik yang meliputi kegiatan di lapangan tepatnya di Divisi Redaksi Radar Gresik, di dalamnya mencakup beberapa aktivitas, yaitu:

1. Pengenalan Perusahaan pada bidang divisi Redaksi Radar Gresik.
2. Pengenalan atau penjelasan lebih lanjut tentang proses kerja dan brief dari tugas lapangan yang akan diberikan nantinya.
3. Melakukan tugas lapangan.
4. Pembuatan laporan.
5. Laporan selesai dan mulai penyerahan laporan.

4.4 Skema Proses Kerja Praktik

Tabel 4. 2 Skema Kerja Praktik



Tabel 4. 3 Skema Kerja Praktik

4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Adapun tugas atau kegiatan dari divisi Redaksi yakni melakukan peliputan berita dan juga tanggung jawab atas berita yang telah diterbitkan oleh media. Selain itu, divisi redaksi juga bertanggung jawab untuk penyajian berita, penentuan liputan, pencarian fokus pemberitaan, penentuan topik, pemilihan berita utama, berita pembuka halaman, dan sebagainya.

Adapun tugas atau kegiatan yang di lakukan penulis diantaranya melakukan peliputan berupa foto dan video, menulis berita dari peliputan yang sudah di lakukan, pembuatan konten feed dan reels Instagram Radar Gresik, dan juga pembuatan konten short video You Tube Radar Gresik. Berikut tugas harian penulis di divisi Redaksi Radar Gresik :

Tabel 4. 4 Tugas Harian

Tugas Harian
1. Pembuatan Desain Feed dan reels Instagram
2. Melakukan peliputan berupa foto dan video
3. Menulis berita dari peliputan yang sudah di lakukan
4. Pembuatan konten short video You Tube Radar Gresik

4.6 Jadwal Kerja Praktik

Kerja Praktik dilakukan selama kurang lebih 2 bulan yang di mulai pada tanggal 11 Agustus 2023 sampai 29 September tepatnya di divisi Redaksi Radar Gresik. Berikut jadwal pelaksanaan kerja praktik :

Tabel 4. 5 Jadwal Jam Kerja Praktik

Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	09.00 WIB	15.00 WIB
Selasa	09.00 WIB	15.00 WIB
Rabu	09.00 WIB	15.00 WIB
Kamis	09.00 WIB	15.00 WIB
Jum'at	09.00 WIB	15.00 WIB
Sabtu & Minggu	LIBUR	LIBUR

Adapun jadwal kegiatan kerja praktik disusun dan diatur sesuai proposal yang sudah di setujui oleh dosen pembimbing sebelumnya. Jadwal tersebut akan mencakup berbagai aktivitas akan dilakukan oleh penulis diantaranya :

Tabel 4. 6 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik

Kegiatan	Minggu ke-						
	1	2	3	4	5	6	7
1. Pengenalan Perusahaan pada bidang divisi industri kreatif atau publikasi media.							
2. Pengenalan atau penjelasan lebih lanjut tentang proses kerja dan brief dari tugas lapangan yang akan diberikan nantinya.							
3. Melakukan tugas lapangan.							
4. Pembuatan laporan.							
5. Laporan selesai dan mulai penyerahan laporan.							

4.7 Tugas Kerja Praktik

4.7.1 Tugas Primer

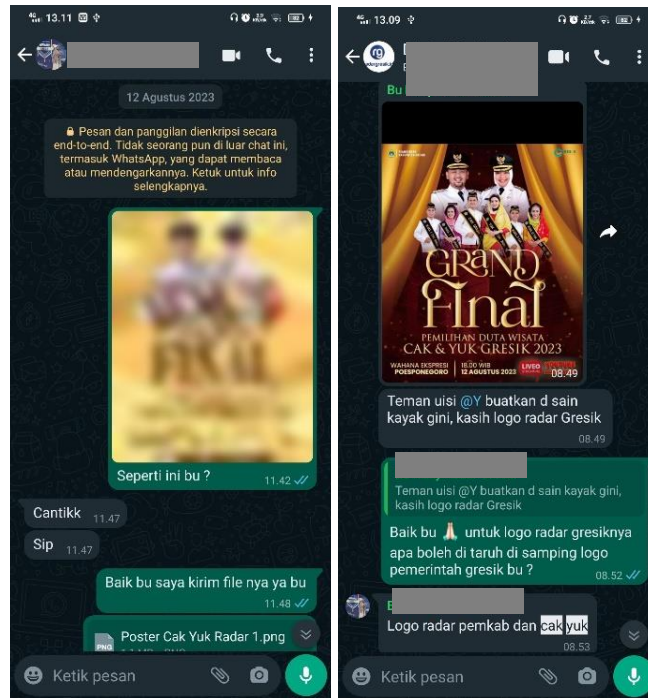
Tugas primer merupakan tugas utama yang menjadi focus dalam pengerjaan Kerja Praktik yang terlaksana di Radar Gresik. Tugas primer yang diberikan yaitu berupa desain feeds Instagram, editing konten reals Intagram, pembuatan video serta editing video dari beberapa liputan Radar Gresik

1. Desain Feed Instagram Radar Gresik acara Grand Final Duta Wisata Cak & Yuk Gresik 2023

Pembuatan desain feed instagram Radar Gresik acara Grand Final Duta Wisata Cak & Yuk Gresik 2023 ini merupakan desain feed yang bertujuan untuk mempromosikan acara tersebut. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing*, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan *finishing*.

a. Briefing

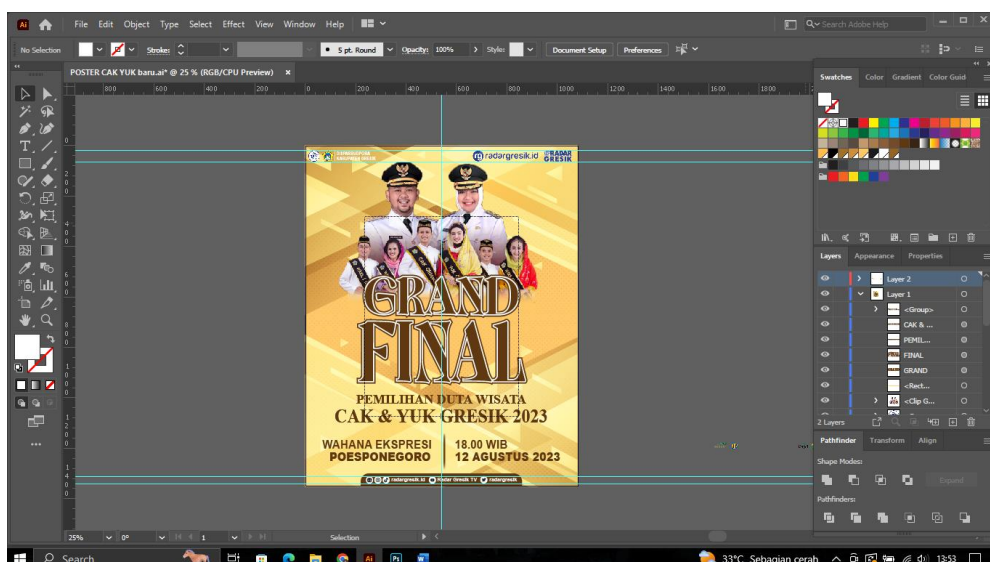
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 1 Breafing Tugas Desain Grand Final Cak & Yuk Gresik

b. Editing

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 2 Editing Desain Grand Final Cak & Yuk Gresik

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan *detail* kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



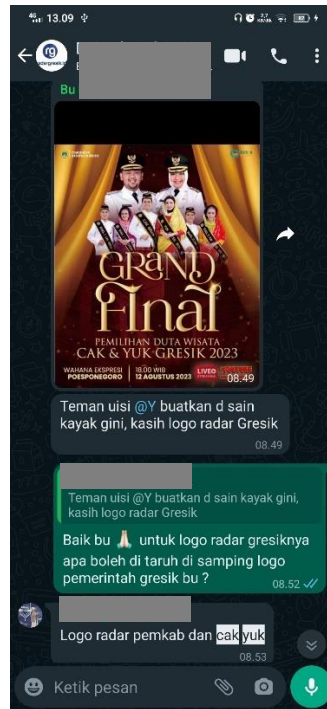
Gambar 4. 3 Hasil Desain Grand Final Cak & Yuk Gresik

2. Editing Video Reals Grand Final Cak & Yuk Gresik 2023

Editing video reals instagram ini bertujuan untuk mengisi konten instagram Radar Gresik. Proses editing dilakukan melalui beberapa tahapan yakni briefing konsep, kemudian tahap pengerjaan dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga finishing.

a. *Briefing*

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



Gambar 4. 4 Brafiging Tugas Reals Grand Final Cak&Yuk Gresik

b. Editing

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



Gambar 4. 5 Editing Video Relas Grand Final Cak&Yuk Gresik

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detil kecil Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



Gambar 4. 6 Hasil Video Reals Grand Final Cak&Yuk Gresik

3. Desain Feed Instagram Ucapan Hari Jadi Pramuka Ke 62

Pembuatan desain feed instagram ini bertujuan untuk memberikan ucapan Hari Jadi Pramuka Ke 62. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni briefing konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga finishing.

a. *Briefing*

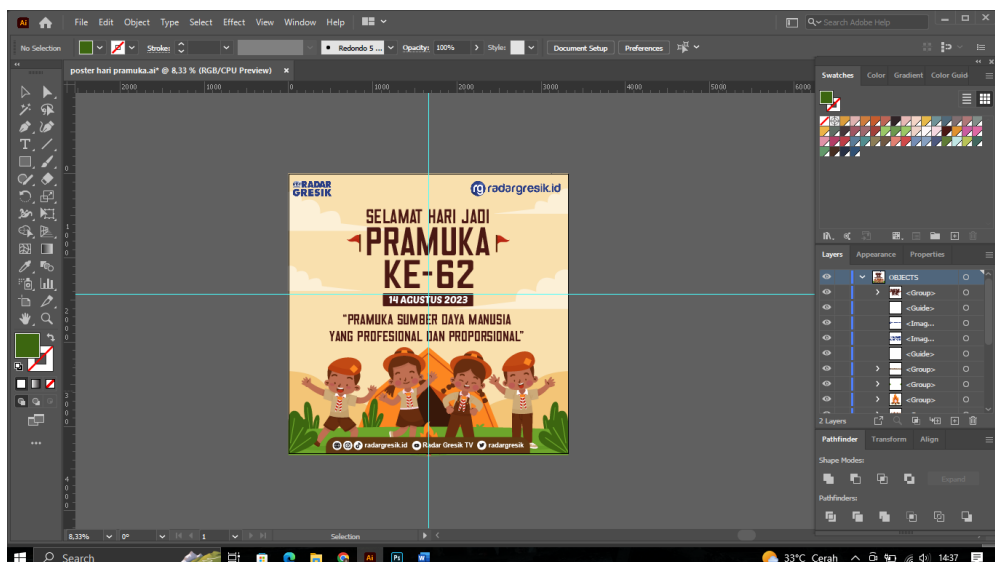
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 7 Brafinf Tugas Desain Ucapan Hari Jadi Pramuka

b. Editing

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 8 Editing Desain Ucapan Hari Jadi Pramuka

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



Gambar 4. 9 Hasil Desain Ucapan Hari Jadi Pramuka

4. Desain Feed Instagram Ucapan HUT K3PG Gresik Ke 39

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk memberikan ucapan HUT K3PG Gresik Ke 39. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni briefing konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga finishing.

a. *Briefing*

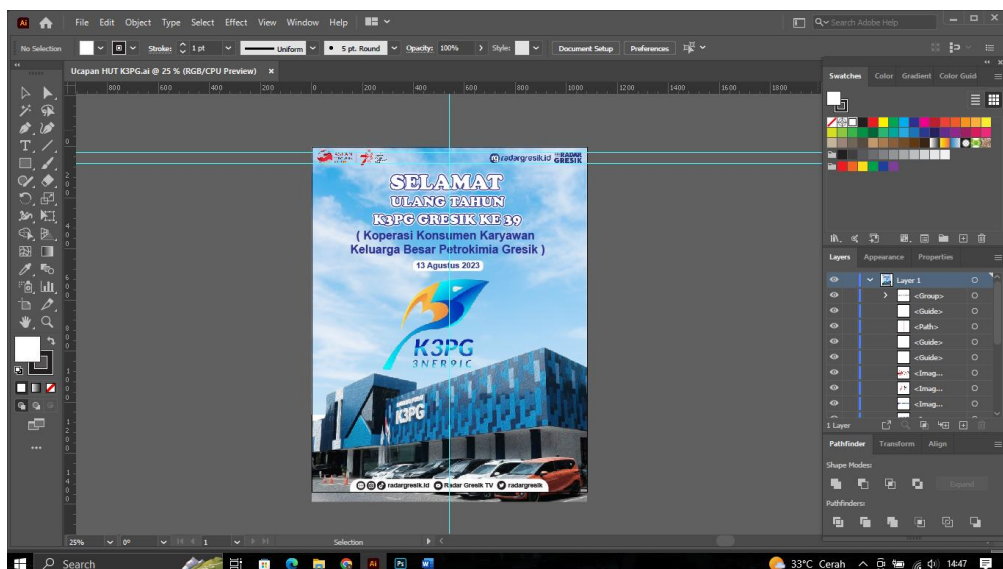
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 10 Brafinf Tugas Desain Ucapan HUT K3PG Gresik Ke 39

b. Editing

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 11 Editing Desain Ucapan HUT K3PG Gresik 39

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detil kecil Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



Gambar 4. 12 Hasil Desain Ucapan HUT K3PG Gresik Ke 39

5. Editing Video Makam wali kutub Abu Bakar bin Muhammad bin Umar Assegaf Gresik

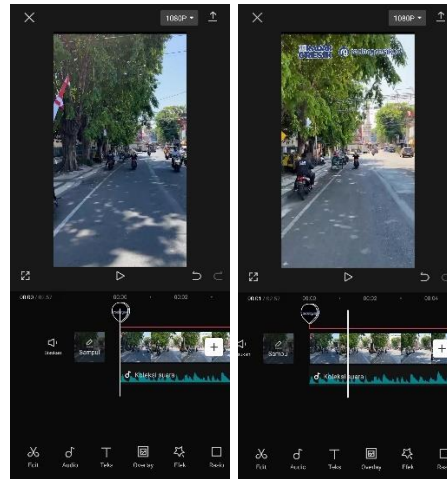
Editing video ini bertujuan untuk mengisi konten *YouTube* Radar Gresik. Proses editing dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. *Briefing*

Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan secara langsung untuk membuat konten tentang makam wali kutub. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan dengan jelas dan tepat waktu.

b. *Editing*

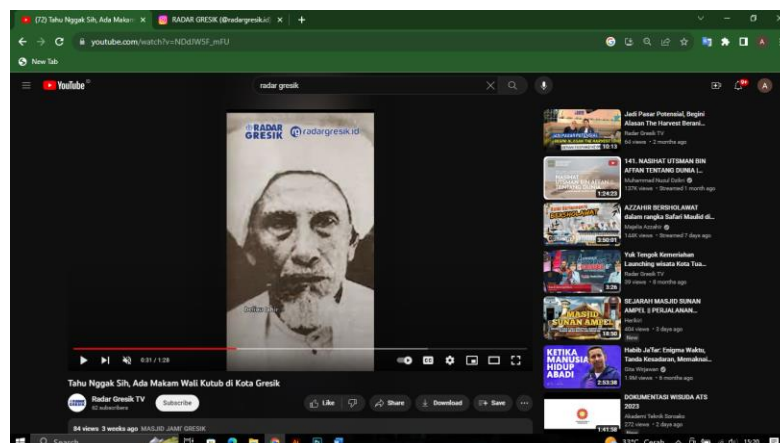
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software CapCut*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten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



Gambar 4. 13 Editing Video Relas Wali Kutub Gresik

c. *Finishing*

Proses selanjutnya finishing yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



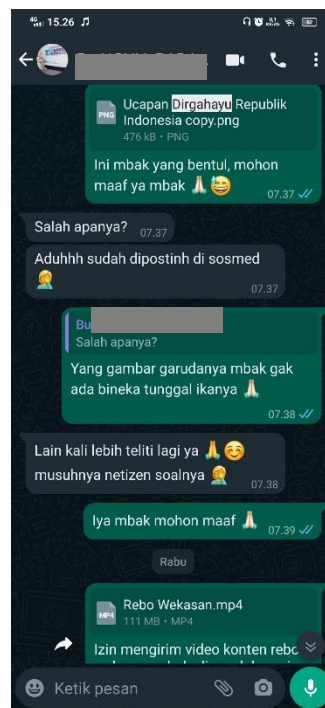
Gambar 4. 14 Hasil Video Makam wali kutub Gresik

6. Desain *Feed Instagram* Ucapan Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk memberikan ucapan Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjutkan dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. *Briefing*

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



Gambar 4. 15 Brafing Tugas Ucapan Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78

b. *Editing*

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 16 Editing Desain Ucapan Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78

c. *Finishing*

Proses selanjutnya yakni *finishing* yang proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detil kecil Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



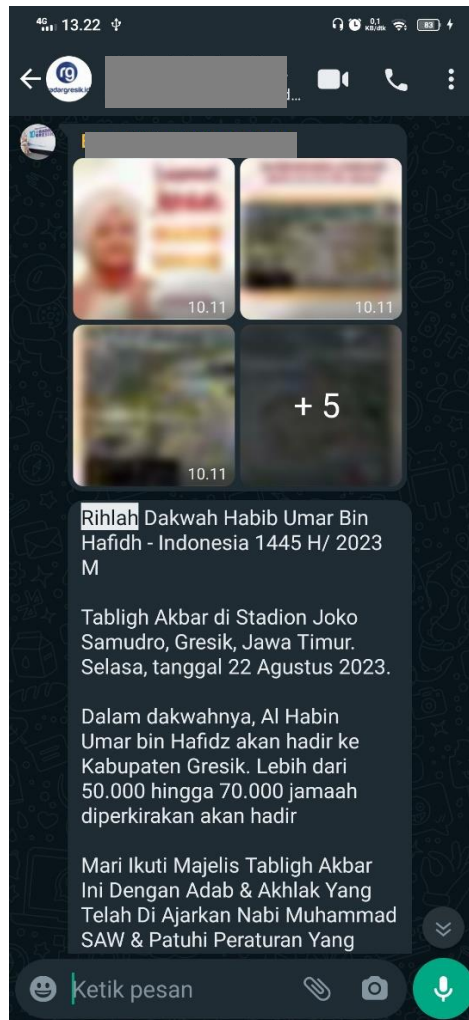
Gambar 4. 17 Hasil Desain Ucapan Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78

7. Desain *Feed Instagram* Rihlah Habib Umar Di Stadion Glora Joko Samudro

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai acara Rihlah Habib Umar Di Stadion Glora Joko Samudro. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. *Briefing*

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



Gambar 4. 18 Brafing Tugas Desain Acara Habib Umar

b. *Editing*

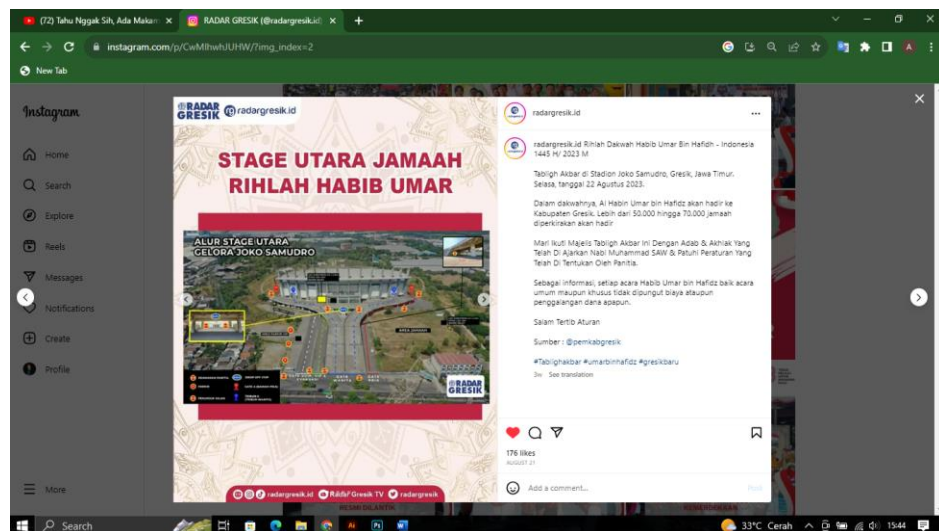
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 19 Editing Desain Acara Rihlah Habib Umar

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



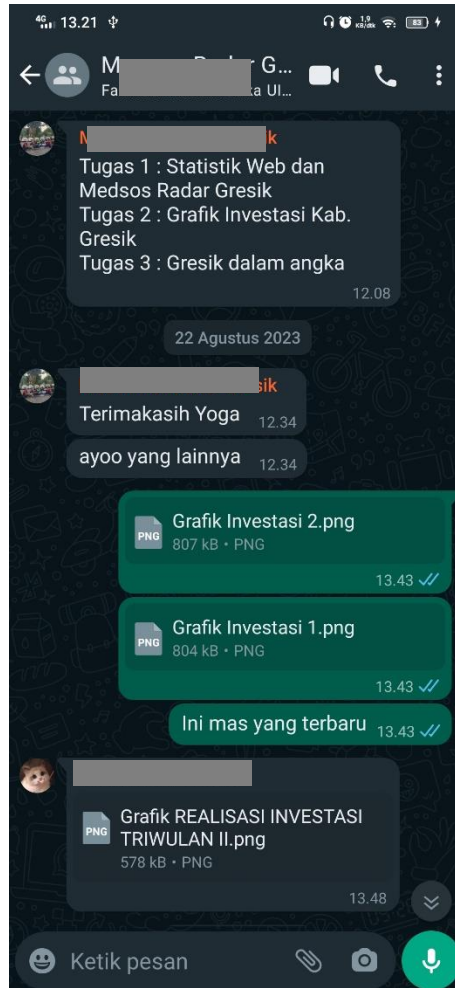
Gambar 4. 20 Hasil Desain Acara Rihlah Habib Umar

8. Desain Grafik Investasi PMDN Triwulan II Gresik Tahun 2023 Kab.Gresik

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Investasi PMDN Triwulan II Gresik Tahun 2023 Kab.Gresik. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. *Briefing*

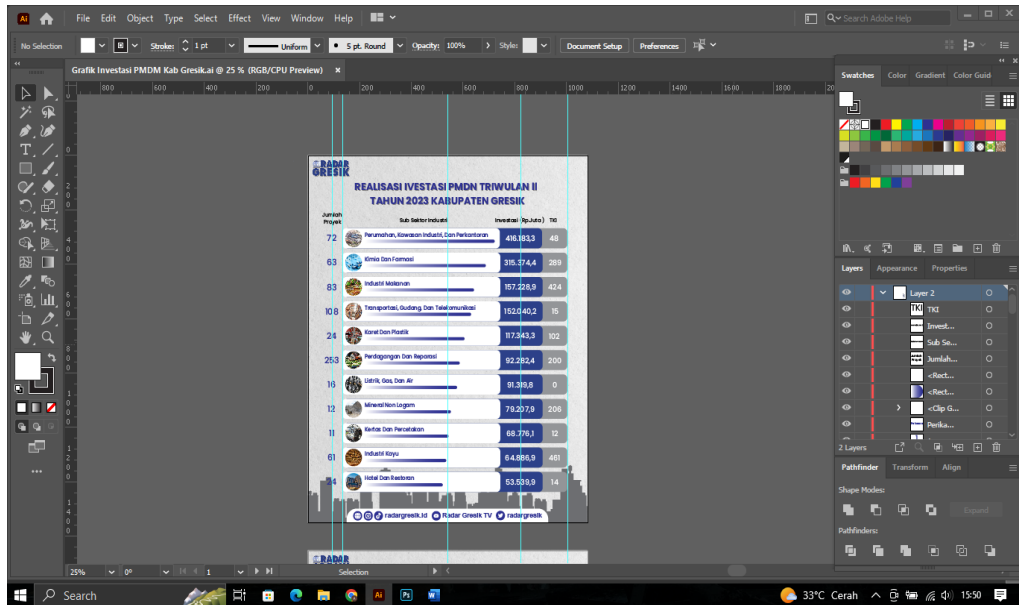
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 21 Brafing Tugas Grafik Investasi Kab Gresik

b. *Editing*

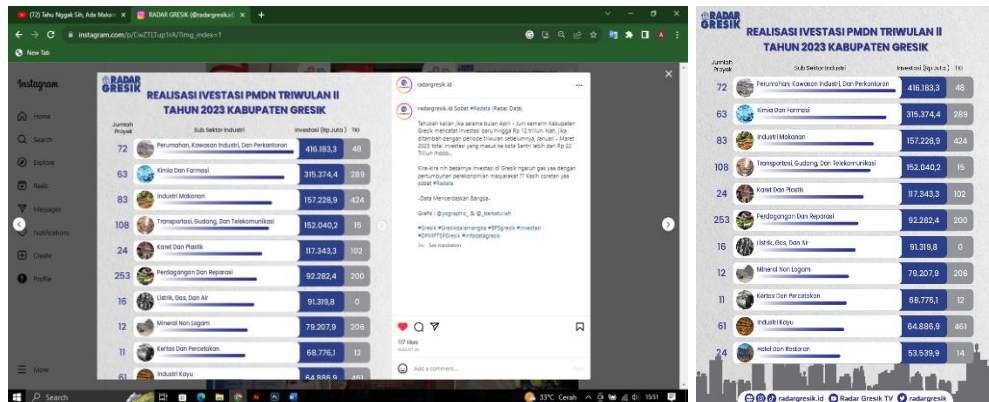
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi software desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 22 Editing Desain Grafik Ivestasi Kab Gresik

c. Finishing

Proses selanjutnya yakni finishing yang proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. Finishing mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil Setelah tahap finishing selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



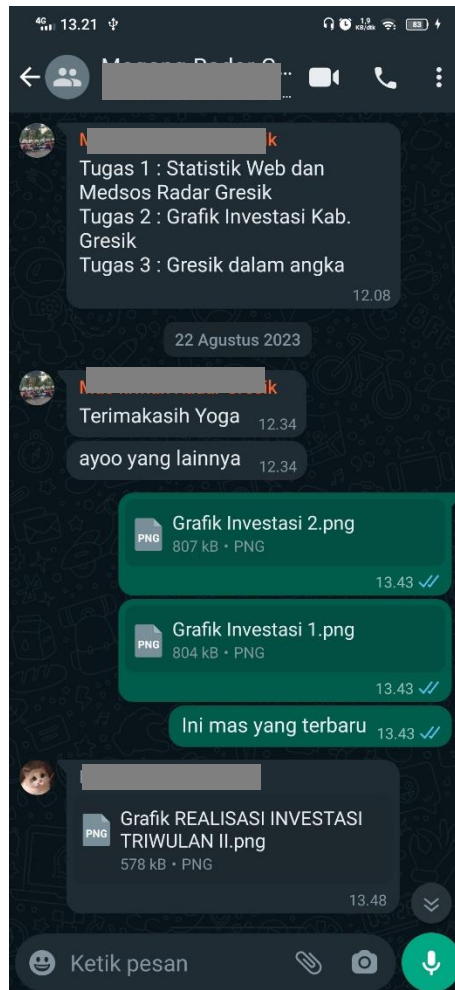
Gambar 4. 23 Hasil Desain Grafik Ivestasi Kab Gresik

9. Desain Grafik Statistik Sosial Media Instagram radargresik.id

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Statistik Sosial Media Instagram radargresik.id. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni briefing konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. *Briefing*

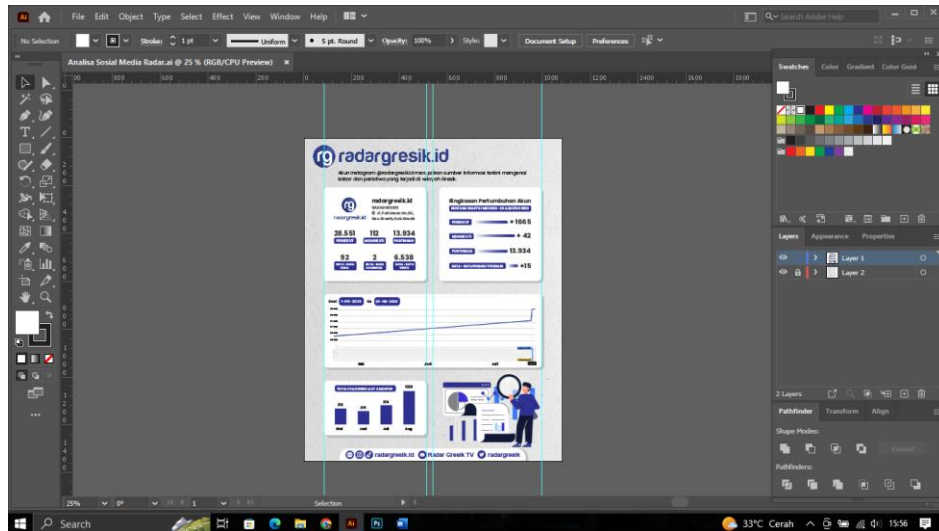
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 24 Brafing Tugas Grafik Statistik Sosial Media radargresik.id

b. *Editing*

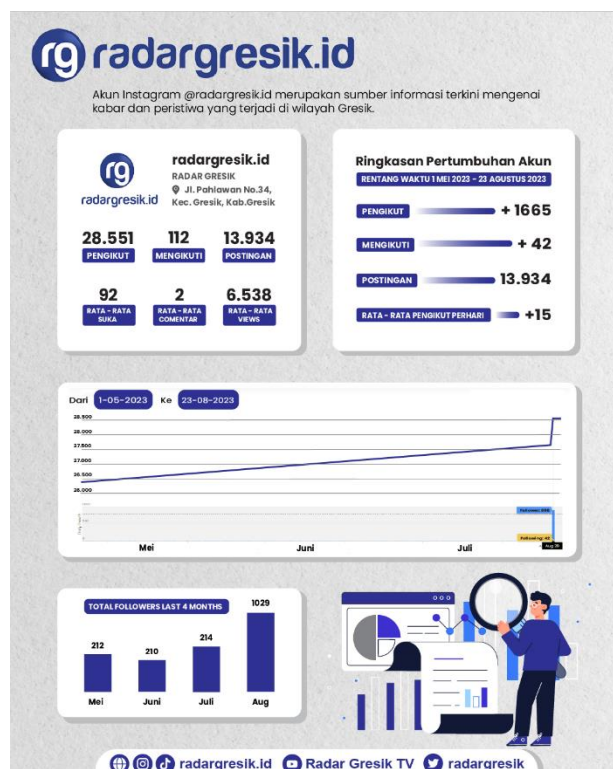
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi software desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 25 Editing Desain Grafik Statistik Sosial Media Radar Gresik

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



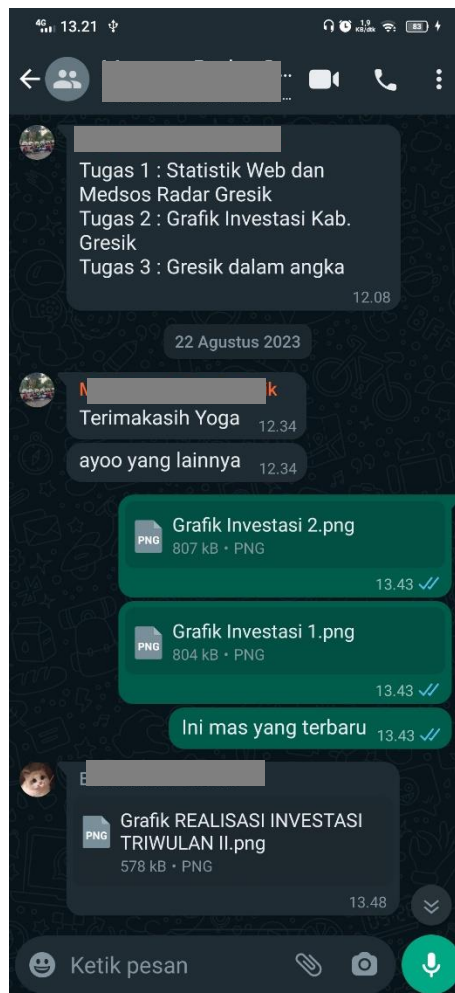
Gambar 4. 26 Hasil Desain Statistik Sosial Media Radar Gresik

10. Desain Grafik 10 Kasus Penyakit Terbanyak Rawat Inap Kabupaten Gresik 2022

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai 10 Kasus Penyakit Terbanyak Rawat Inap Kabupaten Gresik 2022. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

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



Gambar 4. 27 Brafing Tugas Grafik Statistik Sosial Media radargresik.id

b. Editing

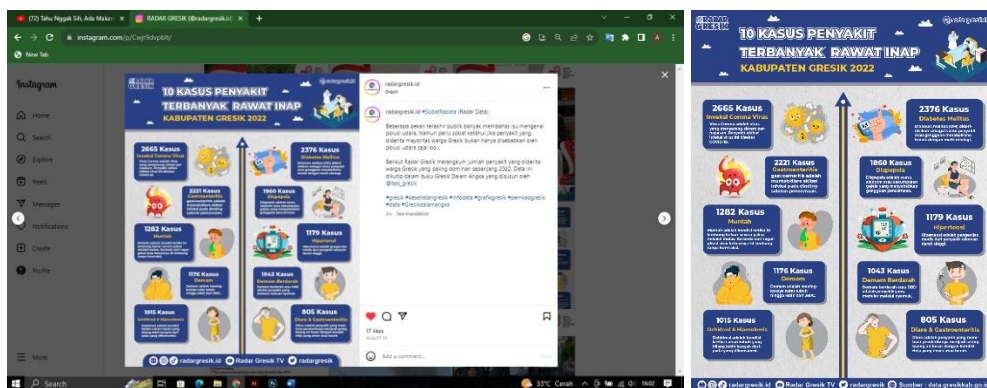
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 28 Editing Grafik 10 Penyakit Terbanyak Kab Gresik

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. Finishing mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



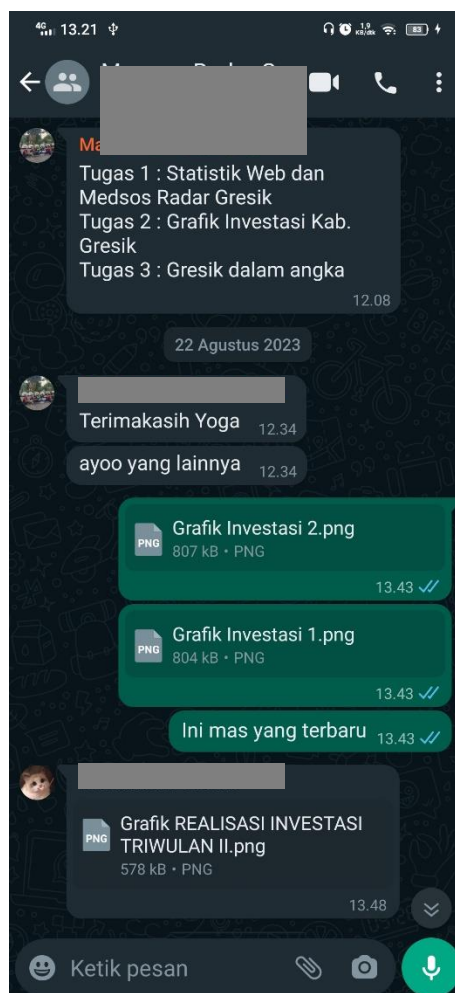
Gambar 4. 29 Hasil Desain Grafik 10 Penyakit Terbanyak Kab Gresik

11. Desain Grafik Jumlah Wisatawan Mancanegara & Domestik Kabupaten Gresik 2016-2022

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Jumlah Wisatawan Mancanegara & Domestik Kabupaten Gresik 2016-2022. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

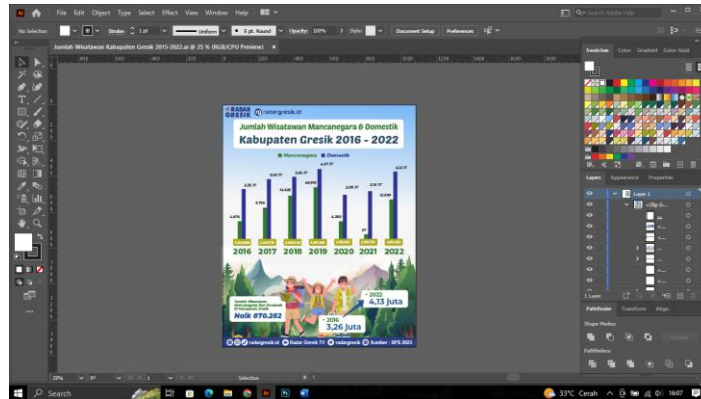
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 30 Breafing Tugas Desain Grafik Jumlah Wisatawan Kab Gresik

b. *Editing*

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses *revisi* dan *fiksasi* desain. Proses *revisi* adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya *fiksasi* desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 31 *Editing* Desain Grafik Jumlah Wisatawan Kab Gresik

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



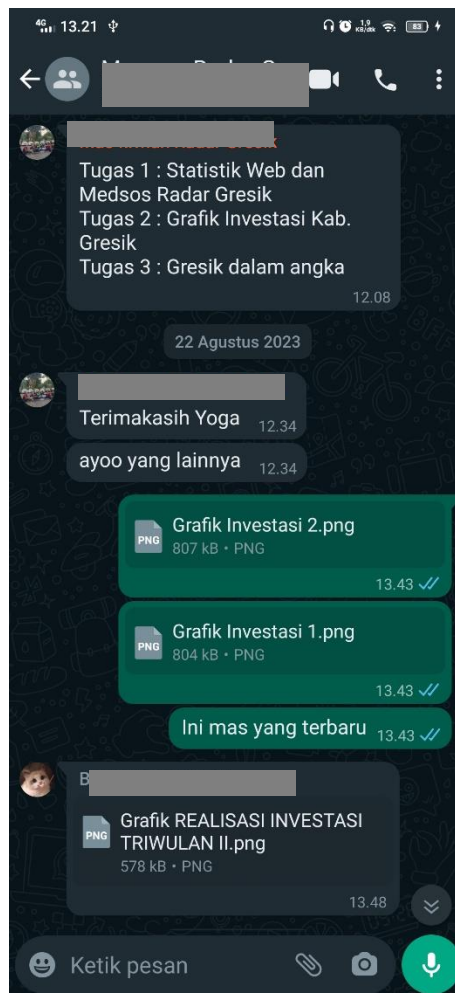
Gambar 4. 32 Hasil Desain Grafik Jumlah Wisatawan Kab Gresik

12. Desain Grafik Jumlah & Presentase Kemiskinan Kabupaten Gresik 2016-2022

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Jumlah & Presentase Kemiskinan Kabupaten Gresik 2016-2022. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

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



Gambar 4. 33 Breafing Tugas Desain Grafik Jumlah Kemiskinan Kab Gresik

b. Editing

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 34 Editing Desain Grafik Jumlah Kemiskinan Kab Gresik

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



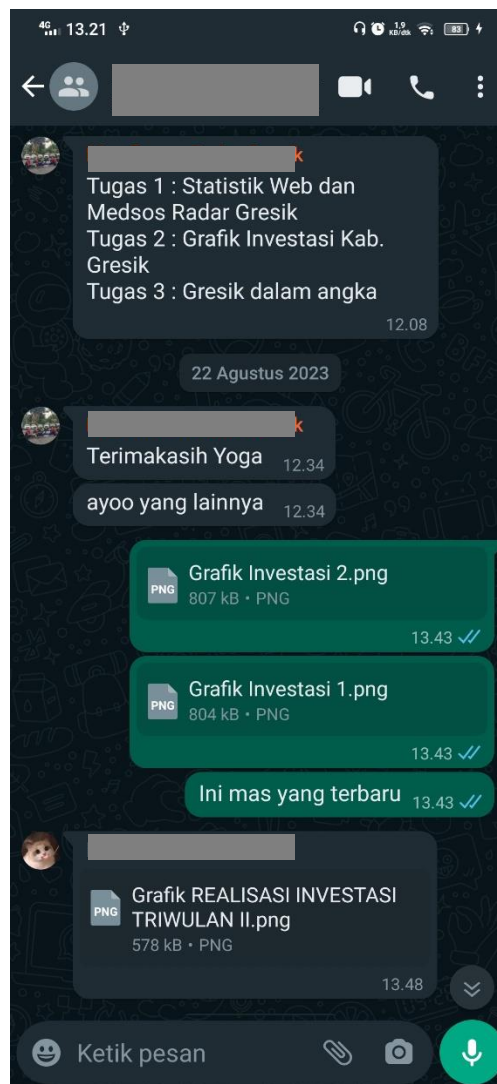
Gambar 4. 35 Hasil Desain Grafik Jumlah Kemiskinan Kab Gresik

13. Desain Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik Tahun 2022

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik Tahun 2022. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

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



Gambar 4. 36 Briefing Tugas Desain Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik

b. *Editing*

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 37 Editing Desain Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



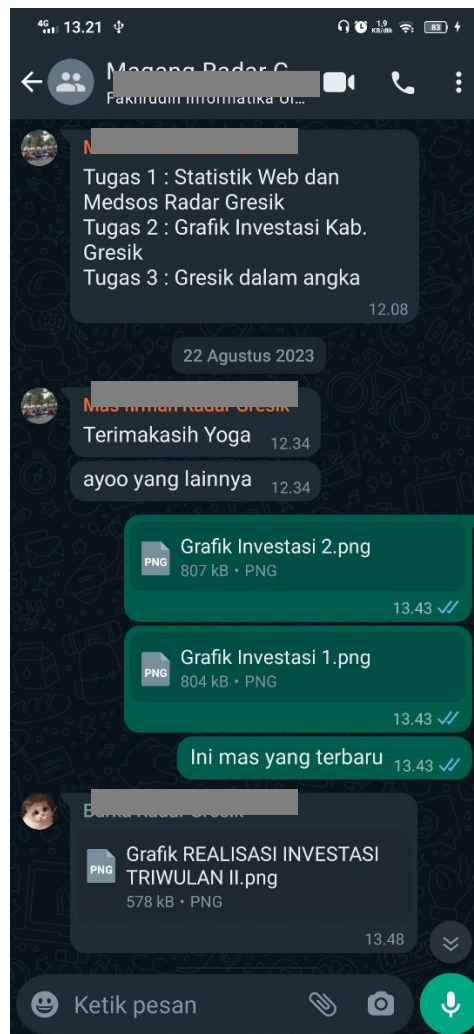
Gambar 4. 38 Hasil Desain Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik

14. Desain Grafik Indeks Pembangunan Manusia Kab Gresik Tahun 2022

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Indeks Pembangunan Manusia Kab Gresik Tahun 2022. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

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



Gambar 4. 39 Briefing Tugas Desain IPM Kab Gresik

b. *Editing*

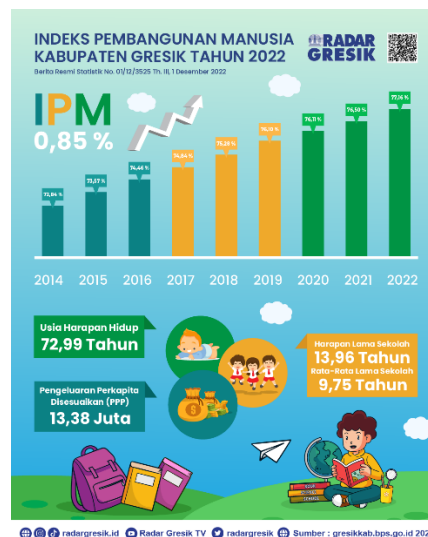
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses *revisi* dan *fiksasi* desain. Proses *revisi* adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya *fiksasi* desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 40 Editing Desain Grafik IPM Kab Gresik

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



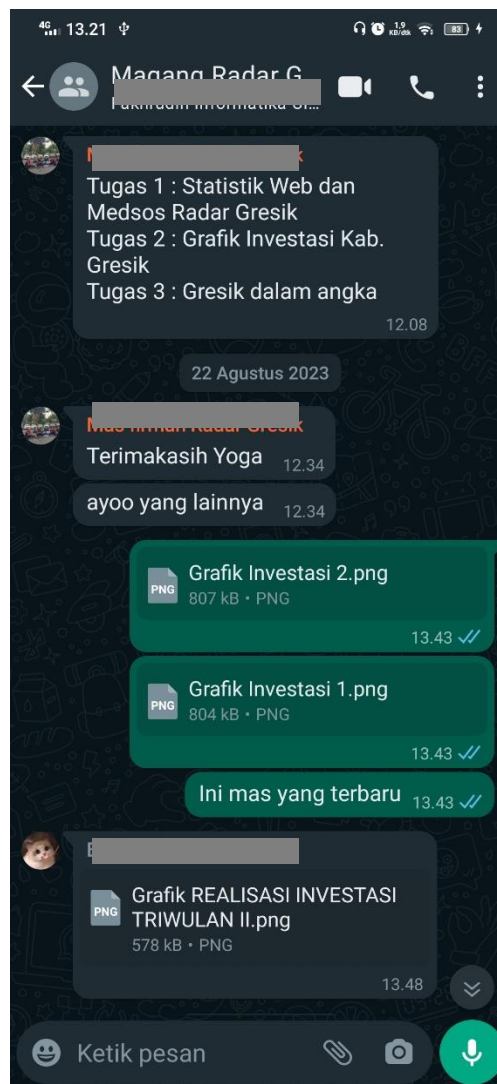
Gambar 4. 41 Hasil Desain Grafik IPM Kab Gresik

15. Desain Grafik Luas Tiap Kecamatan Kab Gresik Tahun 2022

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Luas Tiap Kecamatan Kab Gresik Tahun 2022. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

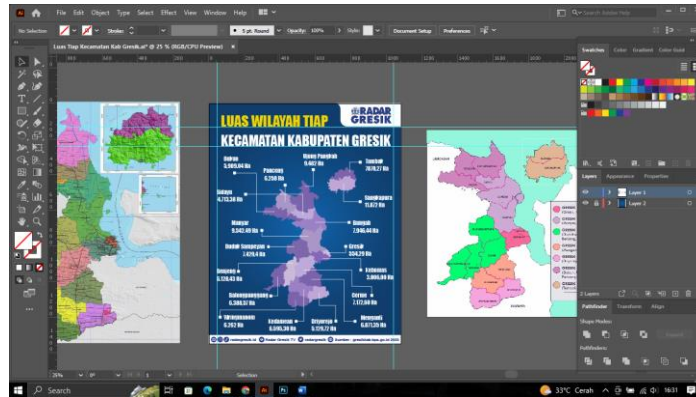
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 42 Briefing Tugas Desain Grafik Luas Kecamatan Kab Gresik

b. Editing

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi software desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 43 Editing Desain Grafik Luas Kecamatan Kab Gresik

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detil kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



Gambar 4. 44 Hasil Desain Grafik Luas Kecamatan Kab Gresik

16. Desain Grafik Modus Penipuan Phising Via WA

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Modus Penipuan *Phising* Via WA. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjutkan dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

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



Gambar 4. 45 Tugas Desain Modus Penipuan Phising Via WA

b. Editing

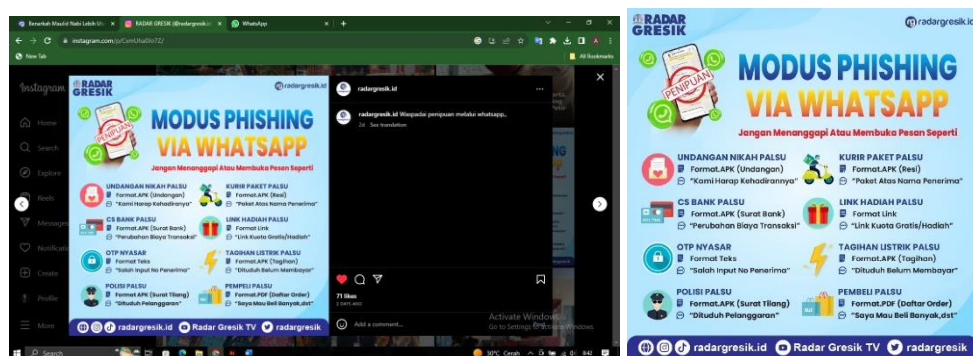
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software* desain *Adobe Illustrator*. Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 46 Editing Desain Modus Phising WA

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detil kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



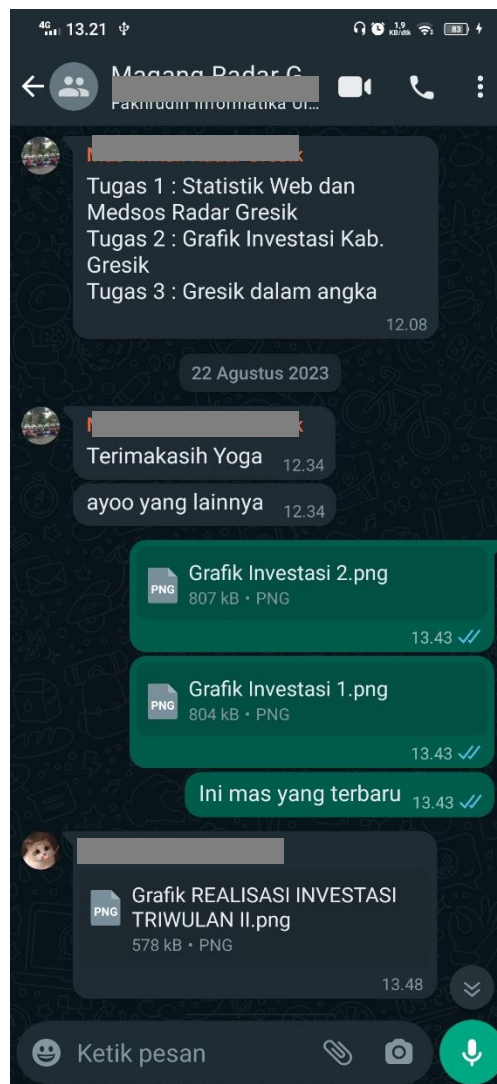
Gambar 4. 47 Hasil Desain Modus Phising WA

17. Desain Grafik Kondisi Ketenagakerjaan Kab Gresik 2022

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Luas Tiap Kecamatan Kab Gresik Tahun 2022. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

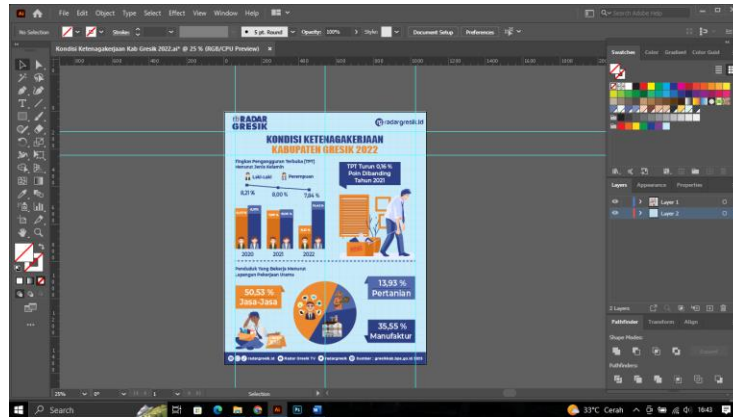
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 48 Breafing Tugas Grafik Kondisi Ketenagakerjaan Kab Gresik

b. Editing

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software desain Adobe Illustrator*. Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 49 Editing Grafik Kondisi Ketenagakerjaan Kab Gresik

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



Gambar 4. 50 Hasil Grafik Ketenagakerjaan Kab Gresik

18. Desain Ucapan Hari Pamong Praja 8 September 2023

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk mengucapkan Hari Pamong Praja 8 September 2023. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjutkan dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

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



Gambar 4. 51 Breafing Tugas Ucapan Hari Pamong Praja

b. *Editing*

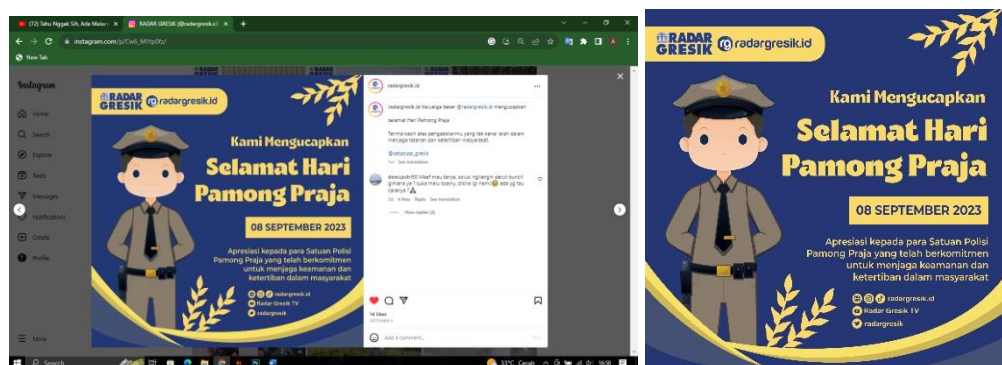
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software desain Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 52 Editing Desain Ucapan Hari Pamong Praja

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



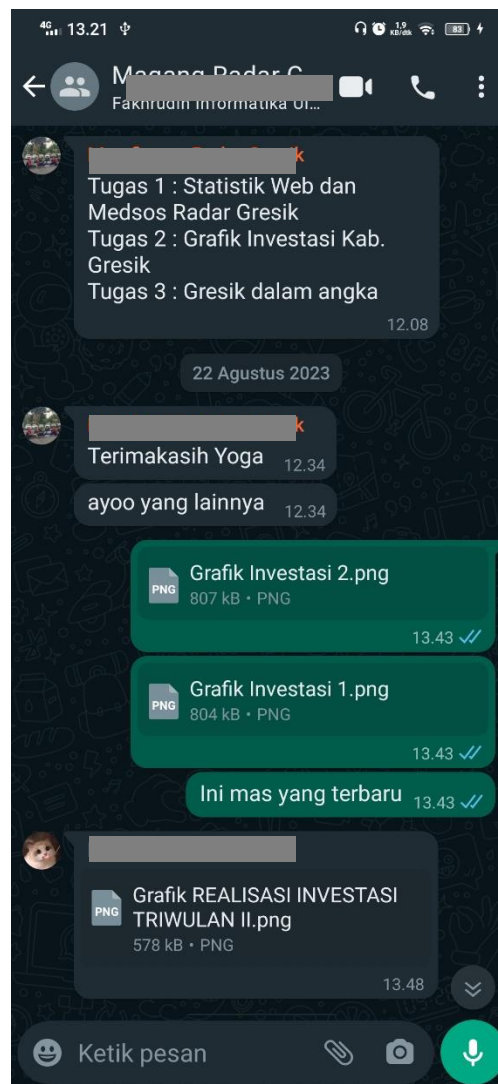
Gambar 4. 53 Hasil Desain Ucapan Hari Pamong Praja

19. Desain Grafik Jumlah Sekolah, Guru, Murid Kab Gresik

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Jumlah Sekolah, Guru, Murid Kab Gresik. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

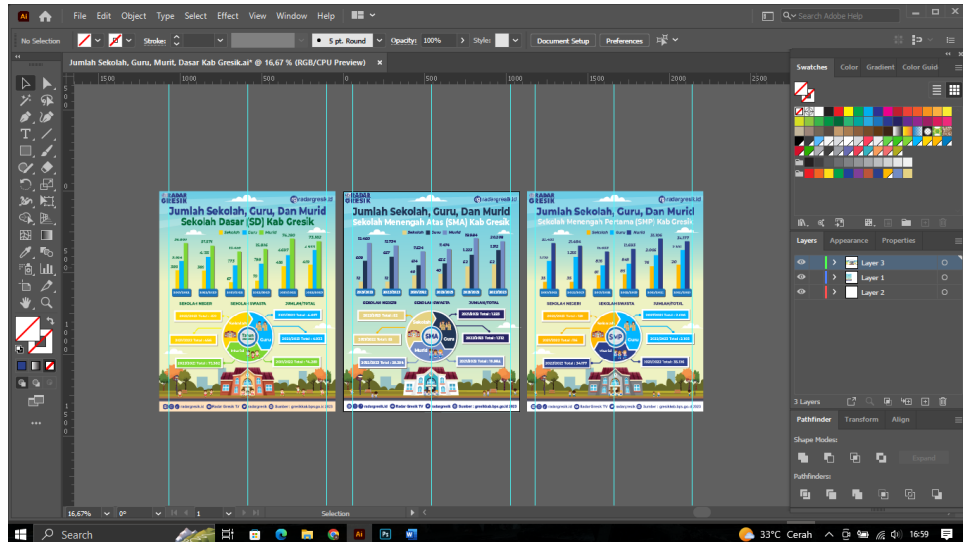
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 54 Briefing Tugas Grafik Jumlah Sekolah, Guru, Dan Murid

b. *Editing*

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software desain Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 55 Editing Desain Grafik Jumlah Sekolah, Guru, Murid

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



Gambar 4. 56 Hasil Desain Grafik Jumlah Sekolah, Guru, Murid

20. Editing Video Reals Instagram Rebo Wekasan Desa Suci 2023

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Acara Rebo Wekasan Desa Suci 2023. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjutkan dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

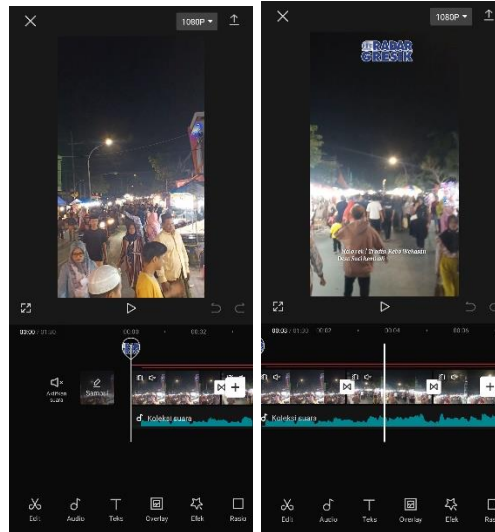
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 57 Breafing Tugas Lipuran Video Rebo Wekasan Desa Suci 2023

b. Editing

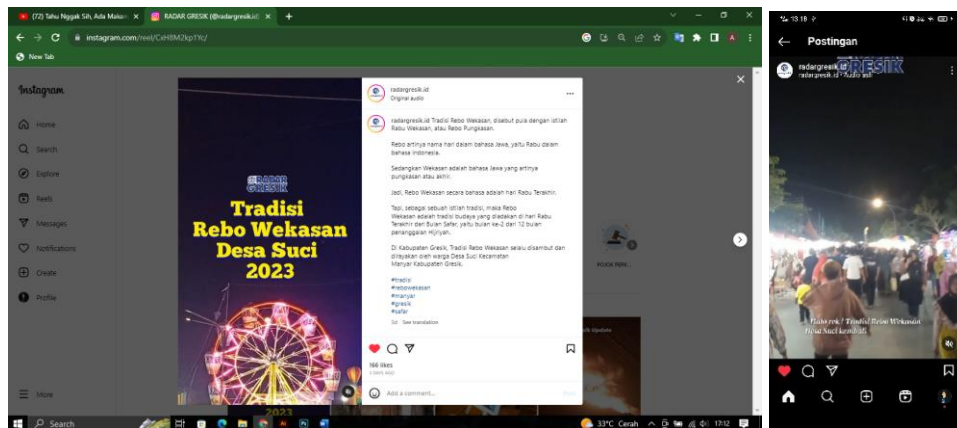
Pada proses *editing*, penulis menggunakan *aplikasi CapCut*. Dalam proses *editing* ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah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



Gambar 4. 58 Editing Video Reals Acara Rebo Wekasan Desa Suci 2023

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detil kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



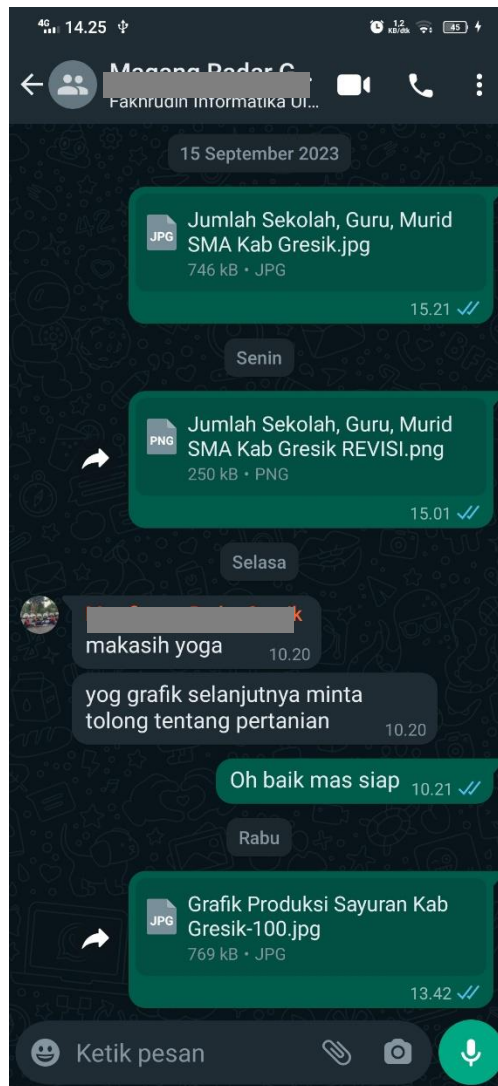
Gambar 4. 59 Hasil Video Reals Acara Rebo Wekasan Desa Suci 2023

21. Desain Grafik Jumlah Produksi Sayuran Kabupaten Gresik

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Jumlah Produksi Sayuran Kabupaten Gresik. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

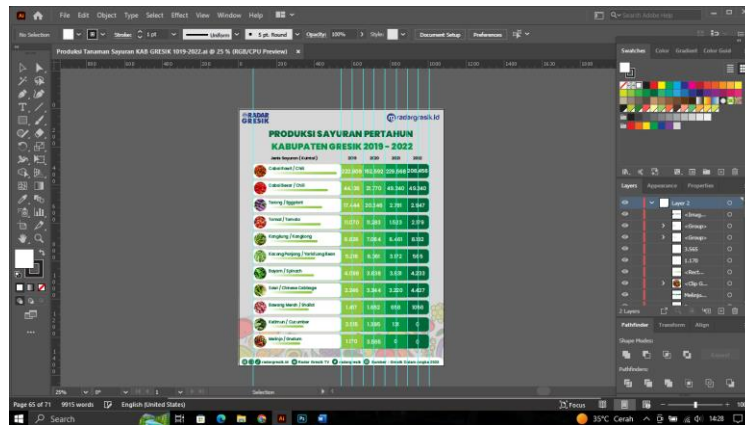
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 60 Brafiging Tugas Grafik Jumlah Produksi Sayuran Kab Gresik

b. *Editing*

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software desain Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 61 Editing Grafik Jumlah Produksi Sayuran Kab Gresik

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



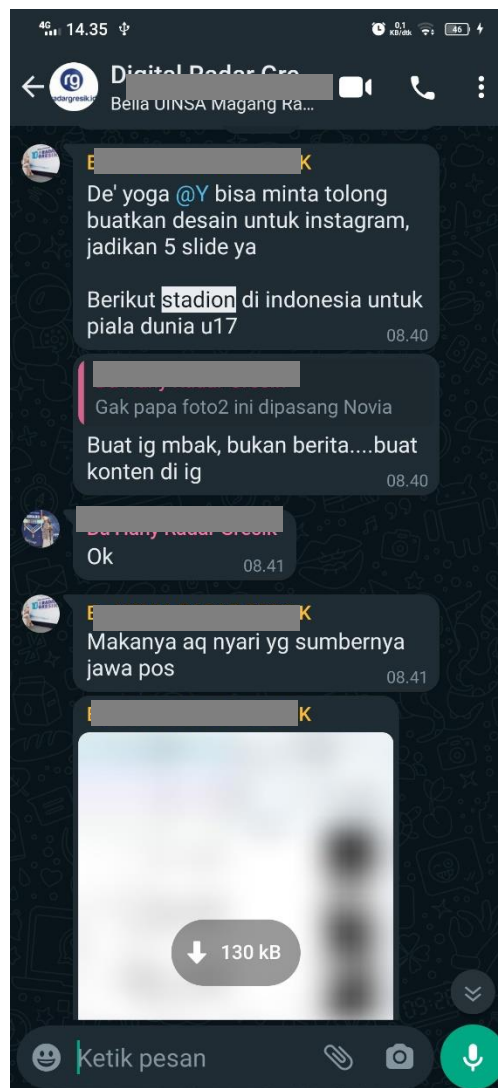
Gambar 4. 62 Hasil Desain Grafik Jumlah Produksi Sayuran Kab Gresik

22. Desain *Feed Instagram* 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17 2023

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17 2023. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjutkan dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. *Briefing*

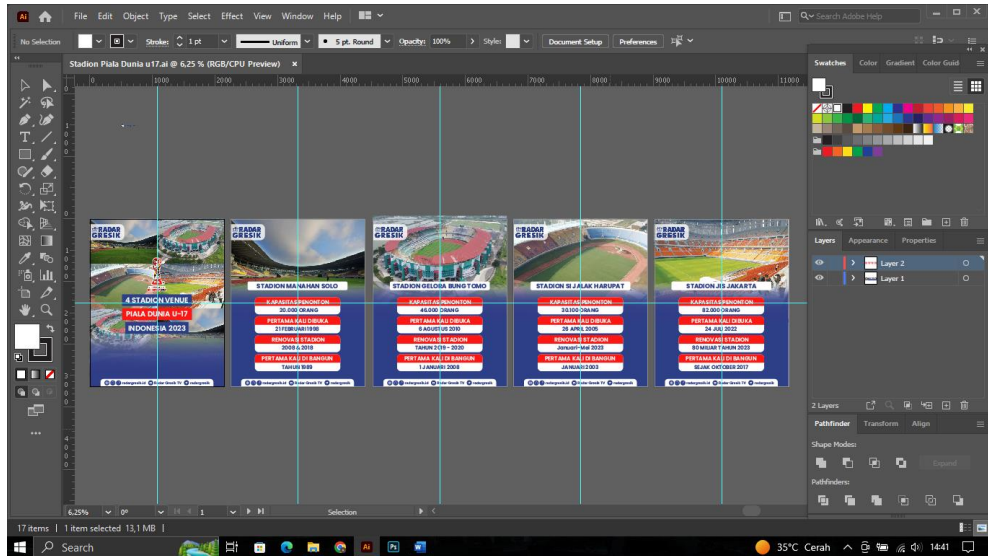
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 63 Breafing Tugas Desain 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17

b. Editing

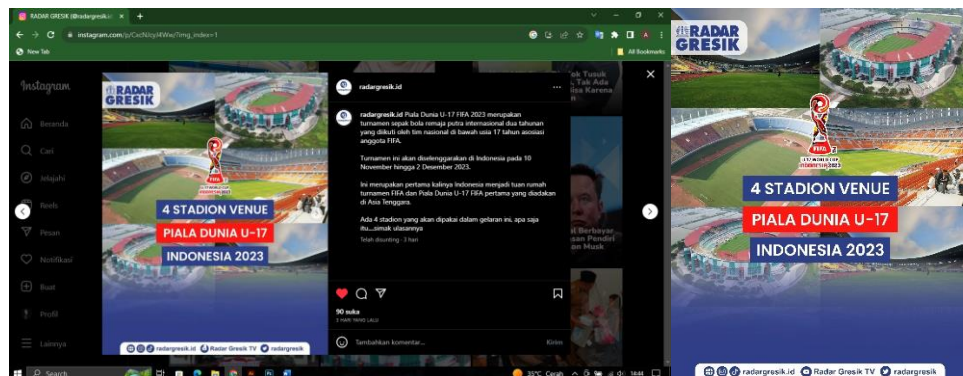
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software desain Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 64 Editing Desain 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



Gambar 4. 65 Hasil Desain 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17

23. Desain Grafik Fakta Kasus Tusukan Mata Pada Siswa Di Menganti Gresik

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai 4 Grafik Fakta Kasus Tusukan Mata Pada Siswa Di Menganti Gresik. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

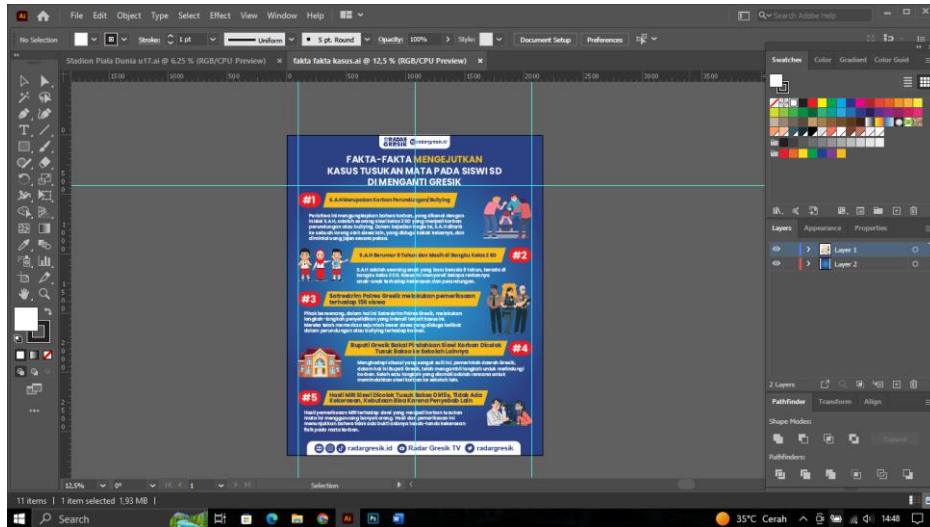
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 66 Breafing Tugas Fakta Fakta Kasus Penusukan Mata

b. Editing

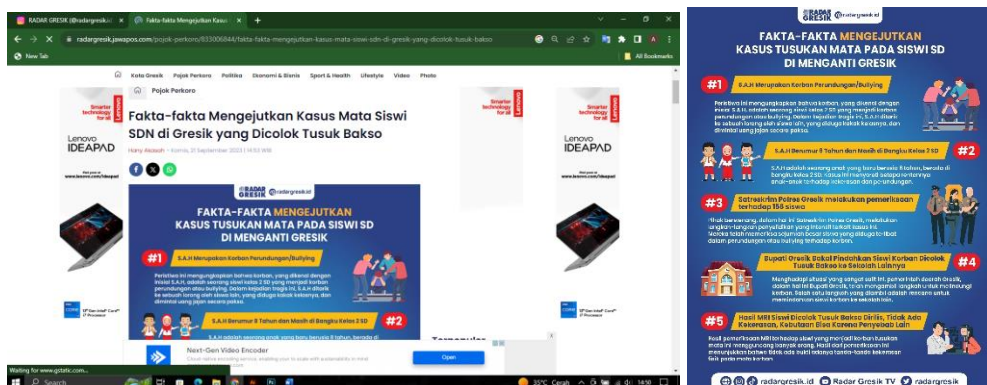
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software desain Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 67 Ediring Tugas Desain Fakta Fakta Kasus Penusukan Mata

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detil kecil Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



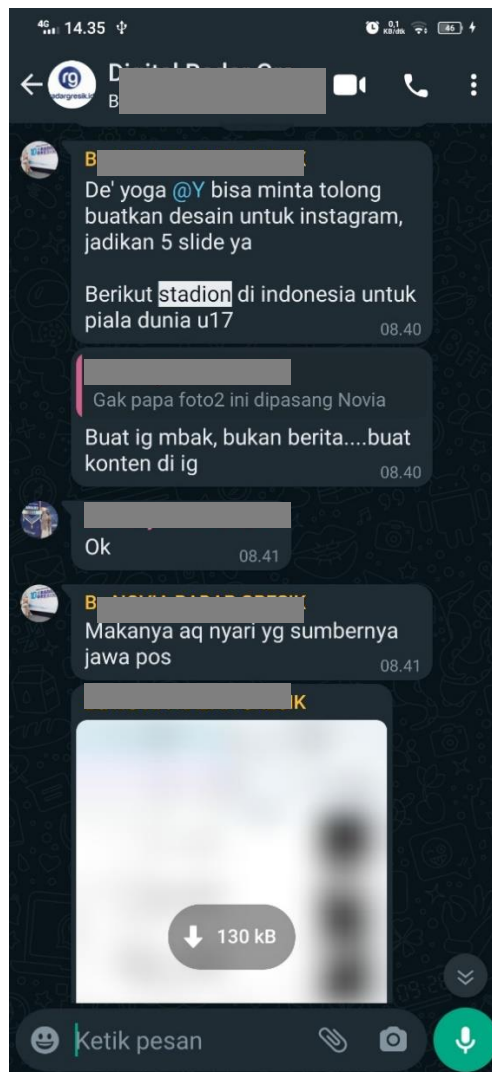
Gambar 4. 68 Hasil Desain Fakta Fakta Kasus Penusukan Mata

24. Desain Feed Instagram Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Desain *Feed Instagram* Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

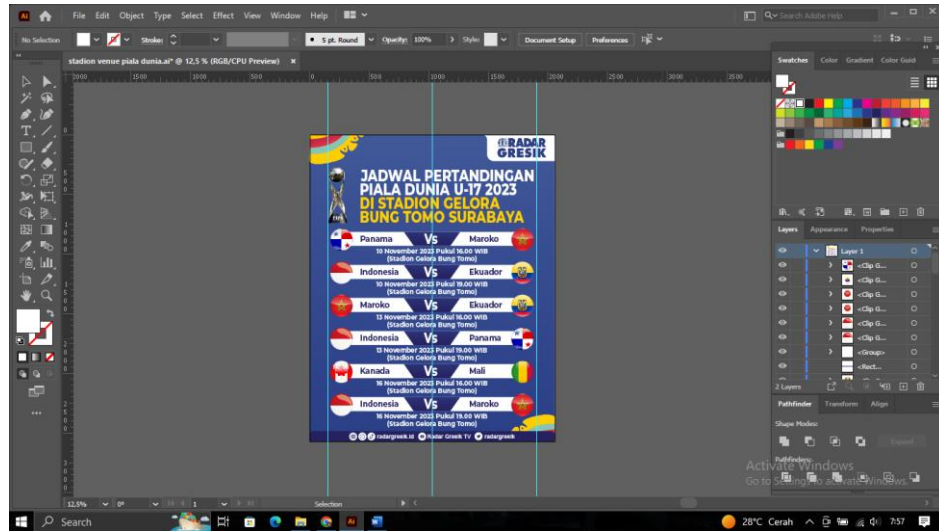
Proses *briefing* diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media *WhatsApp* secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien dan *real-time* antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan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



Gambar 4. 69 Breafing Desain Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023

b. *Editing*

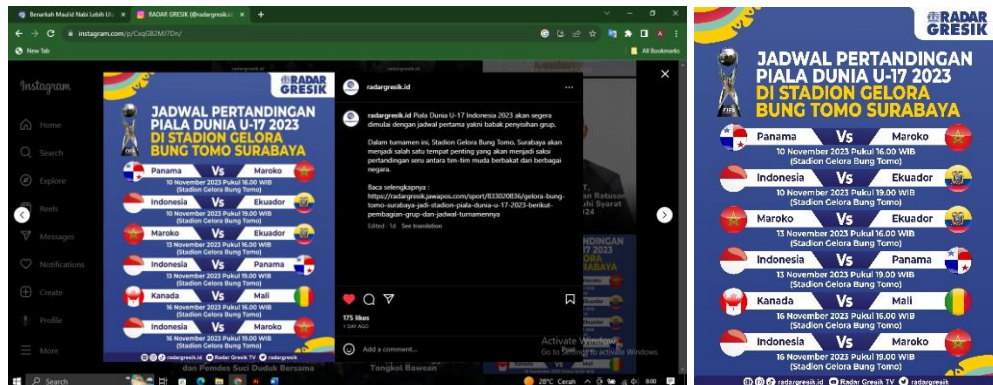
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software desain Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 70 Editing Desain Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023

c. *Finishing*

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



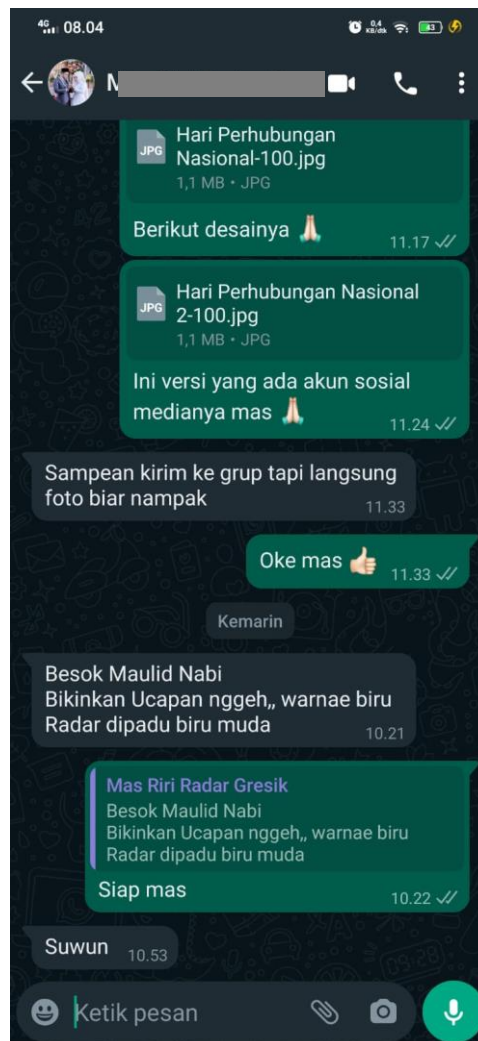
Gambar 4. 71 Hasil Desain Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023

25. Desain Ucapan Selamat Pemperingati Maulid Nabi Muhammd SAW

Pembuatan desain *feed instagram* ini bertujuan untuk informasi mengenai Ucapan Selamat Pemperingati Maulid Nabi Muhammd SAW. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni *briefing* konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga *finishing*.

a. Briefing

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



Gambar 4. 72 Breafing Tugas Desain Ucapan Maulid Nabi Muhammad SAW

b. Editing

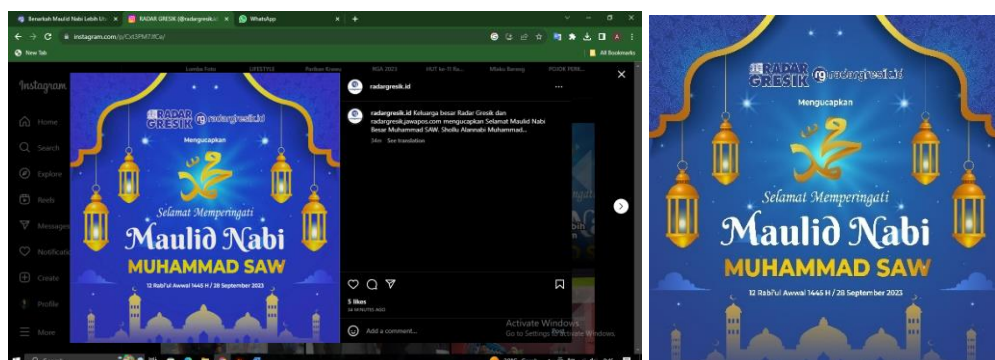
Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi *software desain Adobe Illustrator*. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual dan konten sudah sesuai. Selanjutnya fiksasi desain yakni tahap di mana desain dianggap sudah final dan tinggal *finishing*.



Gambar 4. 73 Proses Desain Ucapan Maulid Nabi Muhammd SAW

c. Finishing

Proses selanjutnya *finishing* yakni proses untuk penyempurnaan desain. Pada tahap ini, semua elemen visual dan konten telah disusun dengan cermat sesuai dengan brief yang telah diberikan. *Finishing* mencakup pengoptimalan desain, penyesuaian warna, dan perbaikan detail kecil. Setelah tahap *finishing* selesai, desain dianggap sudah siap untuk dipublikasikan.



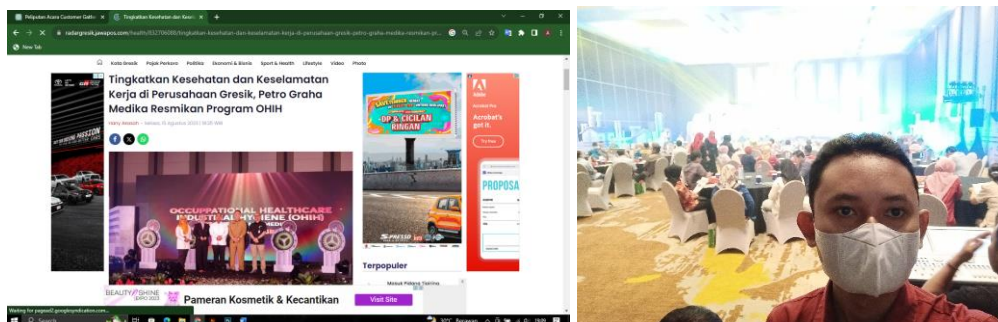
Gambar 4. 74 Hasil Desain Ucapan Maulid Nabi Muhammad SAW

4.7.2 Tugas Sekunder

Tugas sekunder merupakan tugas yang diberikan diluar dari tugas utama atau tugas primer. Tugas sekunder menjadi tugas tambahan dalam pengerjaan Kerja Praktik yang dilaksanakan di Radar Gresik. Tugas sekunder yang diberikan yaitu berupa peliputan berita, menulis berita, menulis artikel, desain pemenang undian ballot, dan lain sebagainya.

1. Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Corporate Customer Gathering PT. Petro Graha Medika

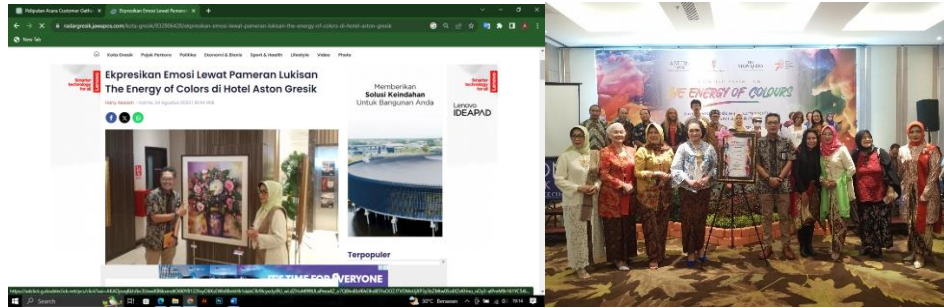
Pada tugas ini penulis melakukan Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Corporate Customer Gathering PT. Petro Graha Medika, hasil dari kegiatan peliputan ini nantinya akan dibuat berita dan publikasikan melalui media cetak koran dan juga *website* digital radargresik.id. Proses peliputan ini adalah bagian dari tugas yang di berikan oleh pembimbing lapangan pada saat kerja praktik. Berita yang dihasilkan nantinya akan menjadi sumber informasi bagi masyarakat, *stakeholder*, dan pihak terkait lainnya.



Gambar 4. 75 Peliputan Acara CCG PT. Petro Graha Medika

2. Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Pembukaan Pameran Lukisan Bertema *The Energy Of Colour*

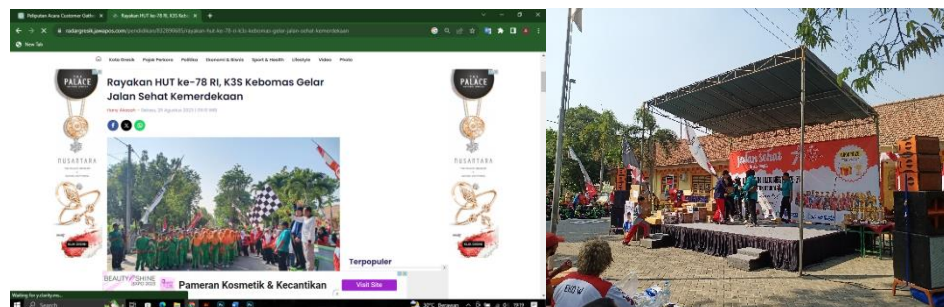
Pada tugas ini penulis melakukan Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Pembukaan Pameran Lukisan Bertema *The Energy Of Colour*, hasil dari kegiatan peliputan ini nantinya akan dibuat berita dan publikasikan melalui media cetak koran dan juga *website* digital radargresik.id. Proses peliputan ini adalah bagian dari tugas yang di berikan oleh pembimbing lapangan pada saat kerja praktik. Berita yang dihasilkan nantinya akan menjadi sumber informasi bagi masyarakat, *stakeholder*, dan pihak terkait lainnya.



Gambar 4. 76 Peliputan Acara Pembukaan Pameran Lukisan

3. Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Jalan Sehat K3S SD Kecamatan Kebomas

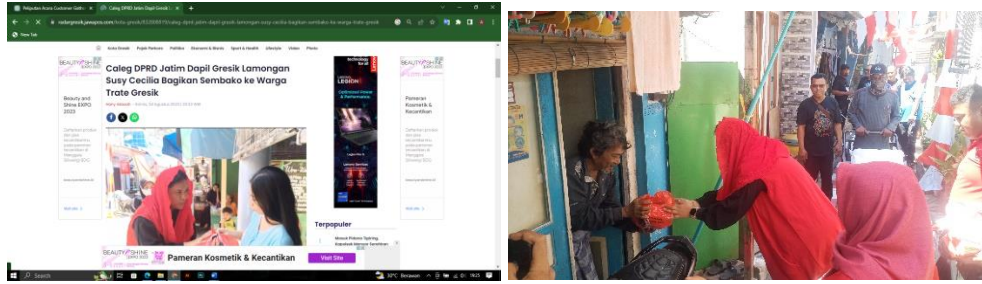
Pada tugas ini penulis melakukan Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Jalan Sehat K3S SD Kecamatan Kebomas, hasil dari kegiatan peliputan ini nantinya akan dibuat berita dan publikasikan melalui media cetak koran dan juga *website* digital radargresik.id. Proses peliputan ini adalah bagian dari tugas yang di berikan oleh pembimbing lapangan pada saat kerja praktik. Berita yang dihasilkan nantinya akan menjadi sumber informasi bagi masyarakat, *stakeholder*, dan pihak terkait lainnya.



Gambar 4. 77 Peliputan Acara Jalan Sehat K3S SD Kecamatan Kebomas

4. Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Pembagian Sembako Caleg DPRD

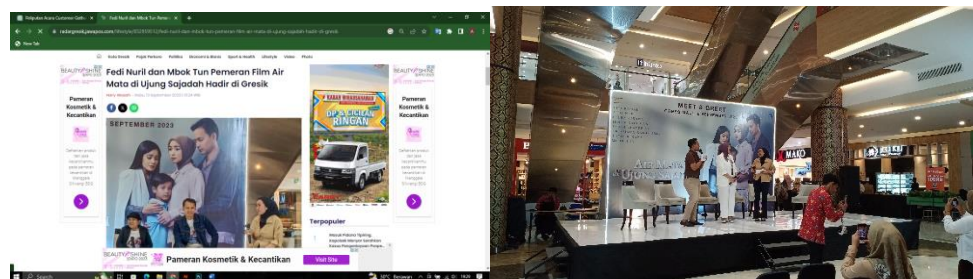
Pada tugas ini penulis melakukan Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Pembagian Sembako Caleg DPRD, hasil dari kegiatan peliputan ini nantinya akan dibuat berita dan publikasikan melalui media cetak koran dan juga *website* digital radargresik.id. Proses peliputan ini adalah bagian dari tugas yang di berikan oleh pembimbing lapangan pada saat kerja praktik. Berita yang dihasilkan nantinya akan menjadi sumber informasi bagi masyarakat, *stakeholder*, dan pihak terkait lainnya.



Gambar 4. 78 Peliputan Pembagian Sembako Caleg DPRD

5. Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara Meet And Great Film Di Gress Mall

Pada tugas ini penulis melakukan Peliputan Berupa Foto Dan Video Acara *Meet And Great Film* Di Gress Mall, hasil dari kegiatan peliputan ini nantinya akan dibuat berita dan publikasikan melalui media cetak koran dan juga *website* digital *radargresik.id*. Proses peliputan ini adalah bagian dari tugas yang di berikan oleh pembimbing lapangan pada saat kerja praktik. Berita yang dihasilkan nantinya akan menjadi sumber informasi bagi masyarakat, *stakeholder*, dan pihak terkait lainnya.



Gambar 4. 79 Peliputan Acara Meet And Great Film Di Gress Mall

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulanya selama dua bulan praktik kerja, penulis telah diberikan kesempatan emas untuk merasakan pengalaman langsung dalam dunia pekerjaan, khususnya sebagai bagian dari Tim Redaksi Radar Gresik yang fokus pada penerapan ilmu Desain Komunikasi Visual. Melalui program praktik ini, penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

Selain itu, praktik kerja juga membawa manfaat tambahan bagi mahasiswa, seperti memperluas jaringan hubungan, peluang berbagi ide, dan berkolaborasi dalam sesi "*brainstorming*" dengan anggota tim Radar Gresik. Tidak hanya itu, praktik kerja juga memberikan wawasan baru yang tak terhingga, termasuk pemahaman mendalam tentang sistem kerja di Radar Gresik serta pandangan lebih dalam mengenai kehidupan sehari-hari para pekerja di sana.

Semua pengalaman ini menjadi pengetahuan berharga yang belum pernah penulis dapatkan selama masa perkuliahan. Diharapkan ilmu yang diperoleh selama praktik ini akan menjadi bekal berharga untuk masa depan penulis dalam menghadapi dunia kerja sesungguhnya.

5.2 Saran

Hasil dari pelaksanaan kerja praktik di Radar Gresik memberikan harapan bahwa mahasiswa yang terlibat akan dapat mengembangkan kemampuan profesional mereka dengan ide-ide baru dan kreatif. Tujuan utamanya adalah agar mereka mampu bersaing dengan desainer lain di ranah industri ekonomi kreatif di masa depan.

Selain itu, pengalaman ini juga membuka pandangan yang lebih luas bahwa seorang desainer tidak hanya memiliki potensi untuk bekerja di agensi kreatif atau studio desain, tetapi juga memiliki peran yang penting dalam industri media informasi dan berita. Meskipun demikian, laporan ini diakui

masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, masukan dan saran akan sangat dihargai guna memperbaiki kualitas laporan ini.

Selain itu, penulis kerja praktik juga ingin memberikan saran kepada Radar Gresik dalam upaya meningkatkan kualitas layanan mereka yakni diantaranya sebagai berikut :

1. Perlu ditekankan bahwa perusahaan harus menjaga konsistensi dalam penerapan unsur visual tanpa menjadikannya terlalu monoton. Dengan konsistensi ini, perusahaan dapat membangun *brand awareness* yang kuat dan menjadikannya mudah diingat oleh *audiens*.
2. Pentingnya memanfaatkan berbagai media lainnya sebagai sarana untuk menyebarkan informasi dan berita. Seperti televisi, radio dan lain sebagainya sebagai alat untuk menarik *audience* yang lebih besar.
3. Penting untuk aktif di media sosial, seperti *Instagram @radargresik.id*, dengan cara menampilkan postingan yang interaktif. Ini bisa mencakup pengadaan sesi tanya jawab (Q&A), penyelenggaraan kompetisi foto atau video dan lain sebagainya.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan Radar Gresik dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih besar di industri media informasi dan berita, serta menjadi lebih efektif dalam mencapai target audiensnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Fauziyah. (2023). *Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) Gabungan antara Seni dan Komunikasi*. Diakses pada 3 September 2023, dari <https://www.brainacademy.id/blog/jurusan-desain-komunikasi-visual-dkv>
- Amira. (2023). *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-Jenis*. Diakses pada 3 September 2023, dari <https://www.gramedia.com/literasi/media/>
- Humaira, Natasya. (2023). *Pengertian Berita dari Para Ahli, Jenis, dan Contoh Teksnya*. Diakses pada 3 September 2023, dari <https://www.detik.com/pengertian-berita-dari-para-ahli-jenis-dan-contoh-teksnya>
- Khoida. (2021). *7 Prinsip Dasar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur-unsurnya*. Diakses pada 3 September 2023, dari <https://www.detik.com/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>
- Radargresik.id. (2020). *Tentang Kami*. Diakses pada 10 September 2023, dari <https://radargresik.jawapos.com/about-us>
- Thabroni, Gamal. (2022). *Desain Komunikasi Visual (DKV): Penjelasan Lengkap*. Diakses pada 3 September 2023, dari <https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>
- Wijaya, Ardi. (2015). *Unsur-unsur Dasar Seni Rupa : Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Ruang, Warna, Tekstur dan Gelap Terang*. Diakses pada 3 September 2023, dari <http://salam-pengetahuan.blogspot.com>
- Yulianti, Cincin. (2023). *Apa Itu Desain Grafis: Pengertian, Prinsip, dan Prospek Kerja*. Diakses pada 3 September 2023, dari <https://www.detik.com/edu/apa-itu-desain-grafis-pengertian-prinsip-dan-prospek-kerja>

LAMPIRAN

- Surat Penerimaan Kerja Praktik



Kantor Pusat : Jl. Kembang Jepun 167 - 169 Surabaya Telp. (031) 3559494, 3559498, 3565054 Fax. (031) 3559493
Jakarta : Jl. Kabayoran Lama 12 Jakarta Selatan 12210 Telp. (021) 53699523 Fax. (021) 53661854

SURAT KETERANGAN MAGANG

Nomor : 71/Red-Radar Gresik/VIII/2023

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

Nama : Ahmad Yoga Satria Pamungkas
NIM : 3032010005
Asal Sekolah : 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 **11 Agustus s/d 29 September 2023**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan dengan semestinya.

Gresik, 29 September 2023
Mengetahui,



Siti Umi Hanik
Kepala Biro Radar Gresik

PT. Radar Media Surabaya

Gambar 7. 1 Surat Diterima Kerja Praktik

- Sertifikat Kerja Praktik



Gambar 7. 2 Sertifikat Kerja Praktik

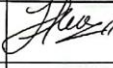









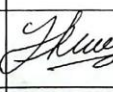



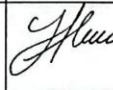



• Lembar Kehadiran



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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Ahmad Yoga Satria Pamungkas
 NIM : 3032010005
 Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Lingkup Industri Media Informasi Dan Berita Di Radar Gresik

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	11/08/2023	Interview dan pengenalan perusahaan pada bidang divisi team digital Radar Gresik.		
2	12/08/2023	Mengerjakan poster feed instagram "Grand Final Pemilihan Duta Wisata Cak & Yuk Gresik 2023", Serta melakukan peliputan berupa video dan foto pada saat acara.		
3	13/08/2023	- (Libur Hari Minggu)		
4	14/08/2023	Mengerjakan desain feed instagram ucapan hari jadi Pramuka ke 62, mengerjakan desain feed instagram ucapan HUT K3PG Gresik ke 39, mengerjakan video reels Instagram peliputan "Grand Final Pemilihan Duta Wisata Cak & Yuk Gresik 2023".		
5	15/08/2023	Melakukan peliputan berupa foto dan video dalam acara "Corporate Customer Gathering PT. Petro Graha Medika" di Ballroom Hotel Aston Inn Gresik sekaligus mengerjakan video reels Instagram acara tersebut.		
6	16/08/2023	Mengerjakan pembuatan storyboard sekaligus mengambil video atau footage konten Instagram "Makam wali kutub Abu Bakar bin Muhammad bin Umar Assegaf Gresik", Mengerjakan desain feed Instagram ucapan "Dirgahayu Republik Indonesia Ke 78".		
7	17/08/2023	- (Libur Hari Kemerdekaan Indonesia 78)		
8	18/08/2023	Mengerjakan editing video reels Instagram "Makam Wali Kutub Abu Bakar Bin Muhammad Bin Umar Assegaf Gresik".		
9	19/08/2023	Melakukan peliputan berupa foto dan video dalam acara "Pembukaan Pameran Lukisan Bertema The Energy Of Colour" di Hotel Aston Gresik, Peliputan berupa foto dan video dalam acara pembagian sembako Caleg DPRD.		
10	20/08/2023	- (Libur Hari Minggu)		
11	21/08/2023	Mengerjakan desain feed instagram acara "Rihlah Habib Umar Di Stadion Glora Joko Samudro", Melakukan briefing tugas kerja praktik kedepannya		
12	22/08/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Grafik Investasi PMDN Triwulan II Gresik Tahun 2023 Kabupaten Gresik"		

Gambar 7. 3 Lembar Kehadiran 1



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

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



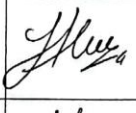
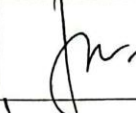
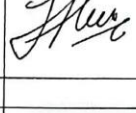

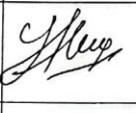
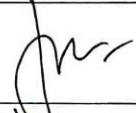
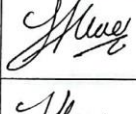



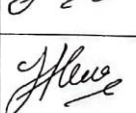

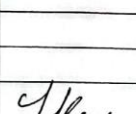



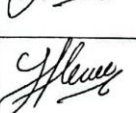
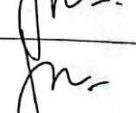
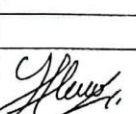
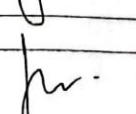
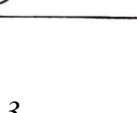
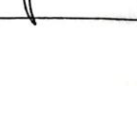
13	23/08/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Statistik Sosial Media Instagram radargresik.id"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
14	24/08/2023	Melakukan Peliputan berupa foto dan video dalam acara "Peresmian Dan Tasyakuran Penempatan Kantor Baru Radar Sidoarjo Oleh Bupati Sidoarjo Bapak H. Ahmad Muhdlor Ali, S.Ip."	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
15	25/08/2023	Mengerjakan desain feed instagram "10 Kasus Penyakit Terbanyak Rawat Inap Kabupaten Gresik 2022"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
16	26/08/2023	Melakukan Peliputan berupa foto dan video dalam acara "Jalan Sehat K3S SD Kecamatan Kebomas"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
17	27/08/2023	- (Libur Hari Minggu)		
18	28/08/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Jumlah Wisatawan Mancanegara & Domestik Kabupaten Gresik 2016-2022"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
19	29/08/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Jumlah & Presentase Kemiskinan Kabupaten Gresik 2016-2022", & " Pengumuman Lelang PT.Smelting"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
20	30/08/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Pertumbuhan Ekonomi Kab Gresik Tahun 2022"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
21	31/08/2023	Mengerjakan desain twibbon feed dan story instagram Radar Gresik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
22	1/09/2023	Mengerjakan desain Struktur Organisasi Pegawai Radar Gresik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
23	2/09/2023	(Libur Hari Sabtu)		
24	3/09/2023	(Libur Hari Minggu)		
25	4/09/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Indeks Pembangunan Manusia Kab Gresik Tahun 2022"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
26	5/09/2023	Mengikuti Materi Marketing, dll Dari Bapak Dirut PT. Radar Media Surabaya Bapak Lilik.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
27	6/09/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Luas Tiap Kecamatan Kab Gresik Tahun 2022, Feed Instagram Modus Penipuan Phising Via WA"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
28	7/09/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Kondisi Ketenagakerjaan Kab Gresik 2022"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
29	8/09/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Ucapan Hari Pamong Praja 8 September 2023", Melakukan Peliputan berupa foto dan video dalam acara "Meet And Great Film Di Gress Mall"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
30	9/09/2023	(Libur Hari Sabtu)		
31	10/09/2023	(Libur Hari Minggu)		
32	11/09/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Jumlah Sekolah, Guru, Murid SD Kab Gresik"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
33	12/09/2023	Mengerjakan Desain Cover Video Radar Gresik, Melakukan peliputan Berupa foto dan video acara "Rebo Wekasan Desa Suci 2023"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
34	13/09/2023	Mengerjakan editing Konten Reals Instagram acara "Rebo Wekasan Desa Suci 2023", mengerjakan desain flyer "Eco Masjid Dewan Masjid Indonesia"	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Gambar 7. 4 Lembar Kehadiran 2



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

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

34	13/09/2023	Mengerjakan editing Konten Reals Instagram acara "Rebo Wekasan Desa Suci 2023", mengerjakan desain flayer "Eco Masjid Dewan Masjid Indonesia"		
35	14/09/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Jumlah Sekolah, Guru, Murid SMP Kab Gresik", Menulis Artikel Radar Gresik.		
36	15/09/2023	Mengerjakan desain feed instagram "Jumlah Sekolah, Guru, Murid SMA Kab Gresik", Menulis Artikel Radar Gresik.		
37	16/09/2023	(Libur Hari Sabtu)		
38	17/09/2023	(Libur Hari Minggu)		
39	18/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik, Mengerjakan revisian desain feed Instagram "Jumlah Sekolah, Guru, Murid SMA Kab Gresik"		
40	19/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik "Atap Asbes Berbahaya Bagi Kesehatan" Dan "Perolehan Mendali Kab Gresik PORPROV Jatim 2023"		
41	20/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik, Mengerjakan desain feed instagram "Produksi Sayuran Kabupaten Gresik"		
42	21/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik, Mengerjakan desain feed instagram "Grafik Fakta Kasus Tusukan Mata Pada Siswa Di Menganti Gresik"		
43	22/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik, Mengerjakan desain feed instagram "Desain Feed Instagram 4 Stadion Venue Piala Dunia U-17 2023"		
44	23/09/2023	(Libur Hari Sabtu)		
45	24/09/2023	(Libur Hari Minggu)		
46	25/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik, Mengerjakan desain feed instagram "Produksi Buah-buahan Kabupaten Gresik"		
47	26/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik, Mengerjakan desain feed instagram "Jadwal Pertandingan Piala Dunia U-17 2023 Stadion Gelora Bung Tomo"		
48	27/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik, Mengerjakan desain feed instagram "Ucapan Selamat Memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW"		
49	28/09/2023	(Libur Hari Maulid Nabi Muhammad SAW)		
50	29/09/2023	Menulis Artikel Radar Gresik, Melakukan Penilaian Kerja Praktik Oleh Pembimbing Lapangan Sekaligus Berpamitan.		

Gambar 7. 5 Lembar Kehadiran 3

- Lembar Asistensi 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 ASSISTENSI KERJA PRAKTIK

Nama : Ahmad Yoga Satria Pamungkas
NIM : 3032010005
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Lingkup Industri Media
Informasi Dan Berita Di Radar Gresik

Kerja Praktik dilaksanakan terhitung mulai: 11 Agustus 2023 s/d 29 September 2023
Laporan harus sudah dikumpul :

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
1	24/07/2023	Asistensi: Proposal Kerja Praktik Radar Gresik Revisi 1	
2	1/08/2023	Asistensi: Proposal Kerja Praktik Radar Gresik Revisi 2 & Acc	
3	27/01/2023	Asistensi: Laporan Kerja Praktik Radar Gresik Revisi 1	
4	28/11/2023	Asistensi: Laporan Kerja Praktik Radar Gresik Revisi 2 & Acc	

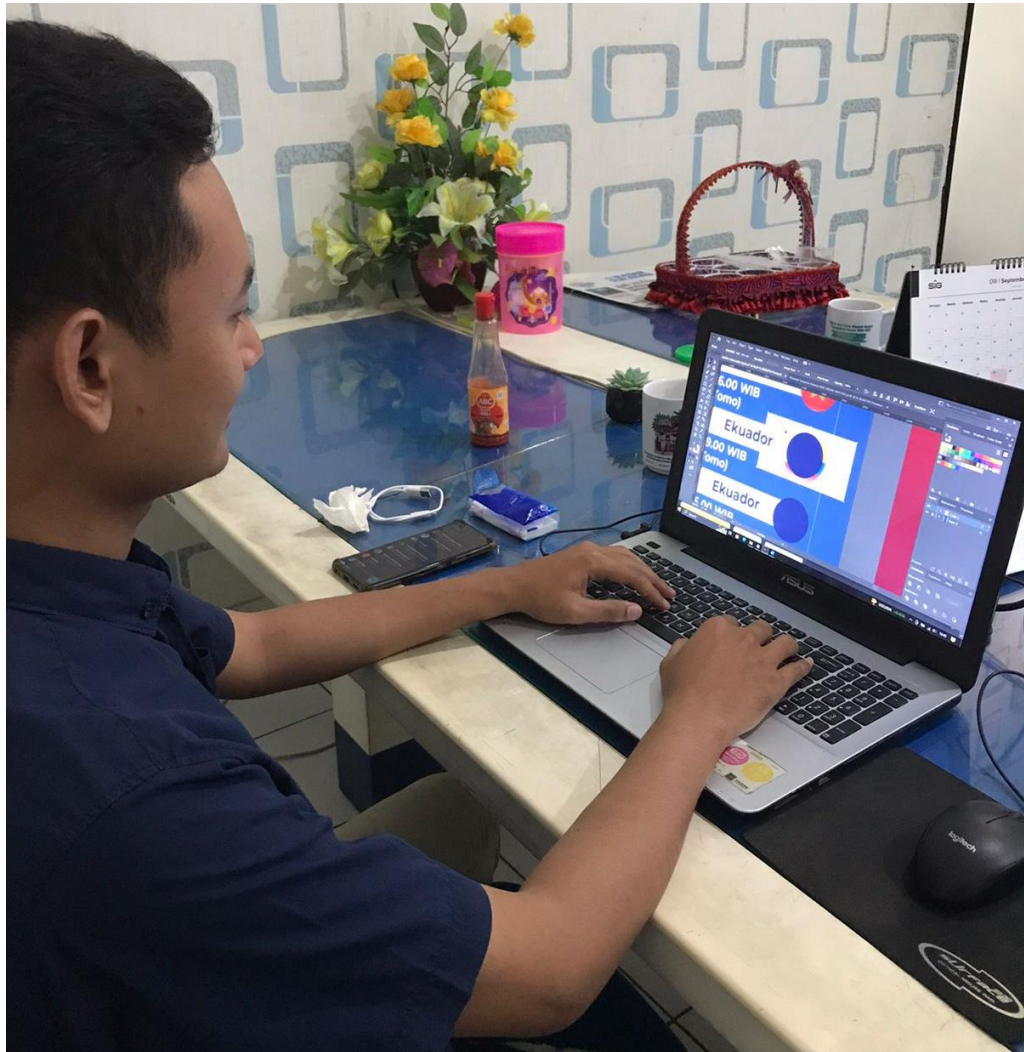
Gresik, 27 November 2023
Dosen Pembimbing Kerja Praktik



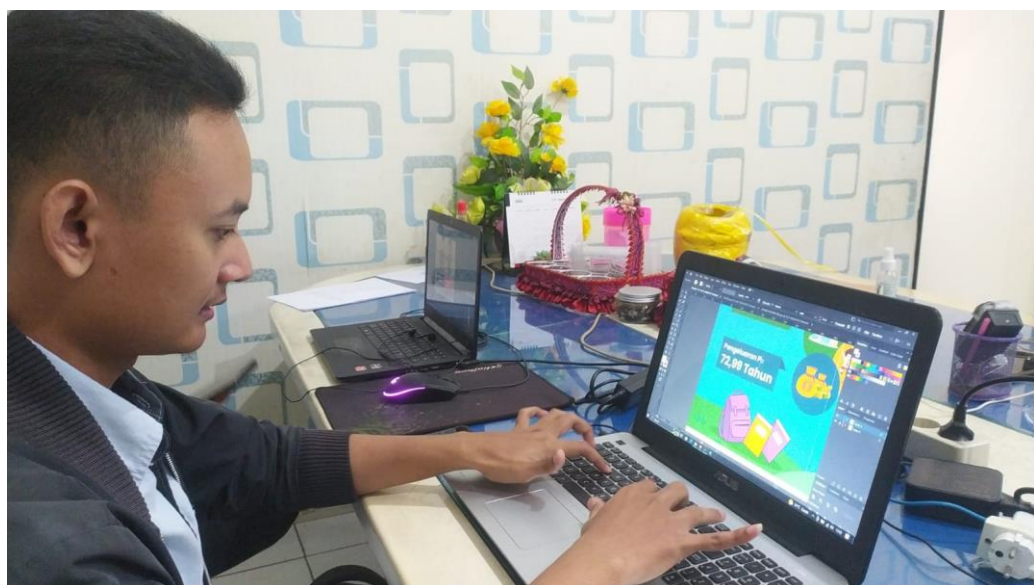
Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn.
NIP. 9521357

Gambar 7. 6 Lembar Asistensi

- Dokumentasi



Gambar 7. 7 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 1



Gambar 7. 8 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 2



Gambar 7. 9 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 3



Gambar 7. 10 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 4



Gambar 7. 11 Foto Dokumentasi Kerja Praktik 5



Gambar 7. 12 Foto Sidang Kerja Praktik