

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**PERAN DESAIN GRAFIS DALAM PENYAMPAIAN**  
**INFORMASI KEPADA KHAYALAK YANG DIBUAT**  
**OLEH BIDANG MARKETING DAN KOMUKASI**  
**DALAM LINGKUP ICON MALL**



**Disusun Oleh:**  
**MUHAMMAD YAHYA HADI WIJAYA (3031810027)**

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

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**PERAN DESAIN GRAFIS DALAM PENYAMPAIAN**  
**INFORMASI KEPADA KHAYALAK YANG DIBUAT**  
**OLEH BIDANG MARKETING DAN KOMUKASI**  
**DALAM LINGKUP ICON MALL**



**Disusun Oleh:**  
**MUHAMMAD YAHYA HADI WIJAYA (3031810027)**

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


**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**DI ICON MALL**  
**DIVISI MARKETING DAN KOMUNIKASI**  
**(Periode : 8 Agustus 2022 s.d 8 September 2022)**

Disusun Oleh:

**MUHAMMAD YAHYA HADI WIJAYA (3031810027)**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual



**Nova Ridho Sisprasodjo, S.Sn., M.Ds.**  
NIP. 8816234

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Kerja Praktek



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

Gresik, 15 September 2022

**ICON MALL**

Mengetahui,

Kepala Divisi Marketing dan Komunikasi



**( Agva Angelita, S.Sn., M.M. )**

Menyetujui,

Pembimbing Lapangan



**( Dwimas Dhanang, S.Ds. )**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan judul “Peran Desain Grafis Dalam Penyampaian Informasi Kepada Khayalak Yang Dibuat Oleh Bidang Marketing Dan Komukasi Dalam Lingkup Icon Mall”.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penulisan laporan ini dan juga kepada pembimbing lapangan divisi Marketing dan Komunikasi Icon Mall, yang telah memberikan banyak ilmu kerja praktik di lapangan. Berkat kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak, penulis berhasil menyelesaikan laporan kerja praktik. Penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan berkontribusi dalam penyelesaian laporan ini.

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

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

Gresik, 15 September 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Halaman Pengesahan</b> .....	<b>ii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>iv</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>v</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.2.1 Tujuan .....	3
1.2.2 Manfaat .....	3
1.3 Metodologi Pengumpulan Data .....	4
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik .....	5
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik .....	5
<b>BAB II PROFIL PERUSAHAAN</b>	
2.1 Sejarah dan Perkembangan .....	6
2.2 Lokasi Icon Mall .....	7
2.3 Struktur Organisasi Divisi Marcom .....	8
2.4 Jasa .....	8
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b>	
3.1 Desain Grafis .....	10
3.2.1 Prinsip-prinsip Desain .....	10
3.2.2 Elemen-elemen Desain .....	11
3.2.3 Tipografi .....	12
3.2.4 Layout .....	13
3.2 Media Promosi Sosial .....	13
3.2.1 Jenis Media Promosi .....	13
3.3 Media Sosial .....	14
3.3.1 Fungsi Media Sosial .....	15
<b>BAB IV PEMABAHASAN</b>	
4.1 Skema Proses Kerja Praktik .....	17
4.2 Tugas Premier .....	17

---

4.2.1 Korean Season .....	18
4.2.1 Poster Kalender Event .....	21
4.2.1 Poster Oretachi .....	25
4.2.1 Poster Happy Birthday Indonesia dan Kamu .....	24
4.3 Tugas Sekunder .....	25
4.3.1 Gate Korean Season .....	25
4.3.2 Reels Instagram .....	27

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	32
5.2 Saran .....	33

## **DAFTAR PUSTAKA .....**

### **LAMPIRAN**

- i. Daftar Hadir
- ii. Surat Pemberitahuan Diterima
- iii. Lembar Evaluasi
- iv. Bukti Seselai Sidang Kerja Praktik
- v. Hasil Karya
- vi. Dokumentasi Kerja Praktik

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Icon Mall .....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Divisi Marcomm Icon Mall .....	8
Gambar 4.1 Skema Proses Kerja Praktik .....	17
Gambar 4.2 Sketsa Logo Event .....	18
Gambar 4.3 Sketsa Poster Korean Season .....	19
Gambar 4.4 Warna Logo Event .....	20
Gambar 4.5 Warna Poster Korean Season .....	21
Gambar 4.6 Aset Gambar Poster Kalender Event .....	22
Gambar 4.7 Hasil Editing Poster Kalender Event .....	22
Gambar 4.8 Poster Kalender Event .....	23
Gambar 4.9 Aset Gambar Happy Birthday Indonesia dan kamu .....	24
Gambar 4.10 Poster Happy Birthday Indonesia dan kamu .....	25
Gambar 4.11 Aset Gambar Gate Event Korean Season .....	26
Gambar 4.12 Visualisasi Digital Gate Event Korean Season .....	27
Gambar 4.13 Reels Instagram Scene 1 .....	28
Gambar 4.14 Reels Instagram Scene 2 .....	29
Gambar 4.15 Reels Instagram Scene 3 .....	30

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sketsa Korean Season .....	19
Tabel 4.2 Warna Korean Season .....	21
Tabel 4.3 Reels Instagram .....	28



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam membentuk keterampilan seseorang dalam dunia kerja maupun kehidupannya, salah satunya dibidang ilmu Desain Komunikasi Visual. Keilmuan ini mempelajari tentang bagaimana cara menyelesaikan sebuah permasalahan komunikasi atau penyampaian pesan dalam bentuk visual seperti tulisan, gambar atau foto. Penyampaian pesan yang ideal adalah penyampaian pesan yang tidak menimbulkan kesalah pahaman antara pemberi pesan dan penerima pesan. Di era digital mengharuskan sebuah produk atau jasa disampaikan secara detail, akurat, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari setiap perusahaan.

Kerja Praktik (KP) merupakan kegiatan yang meliputi pemahaman teori atau konsep ilmu pengetahuan yang diaplikasikan dalam pekerjaan sesuai profesi bidang studi yang diambil. Kerja praktik sendiri merupakan kegiatan yang wajib dilakukan oleh para mahasiswa yang tengah menempuh pendidikan di Universitas Internasional Semen Indonesia. UISI (Universitas Internasional Semen Indonesia) merupakan universitas di bawah naungan PT Semen Indonesia yang terletak di Kabupaten Gresik. Salah satu program studi di Universitas Internasional Semen Indonesia yang melakukan kegiatan Kerja Praktik adalah prodi Desain Komunikasi Visual. Program Studi Desain Komunikasi Visual UISI mewajibkan setiap mahasiswanya untuk melaksanakan program kerja praktik, karena dengan adanya kerja praktik mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar atau praktik secara langsung di masyarakat guna meningkatkan wawasan dan keterampilan mahasiswa. Dengan adanya Kerja Praktik mahasiswa akan mengetahui secara langsung proses kinerja dan pelayanan yang terjadi di lapangan dan menerapkan ilmu yang telah diterima pada saat perkuliahan.

---

Desain grafis memiliki perananan sebagai media informasi dan komunikasi. Pesan visual yang disampaikan dapat berupa informasi produk, jasa atau gagasan secara komunikatif dan persuasif (tujuan publikasi, promosi, dan pemasaran) menggunakan media informasi. Desain grafis membuat pesan yang ingin disampaikan lebih efektif dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap audience, sesuai dengan tujuan pemasaran. (Rio, Andriyat, 2020)

PT Raya Bumi Nusantara Permai adalah perusahaan yang bergerak di bidang properti yang diantaranya merupakan komplek apartement, mall, rumah serta ruko yang berlokasi di Jawa Timur. Setiap proyek yang dibangun oleh PT Raya Bumi Nusantara Permai, selalu terletak di lokasi yang strategis serta diminati oleh konsumen dan investor. Karena itu, PT Raya Bumi Nusantara Permai memilih Gresik sebagai lokasi pembangunan. Sebab, pertumbuhan ekonomi di Gresik sangat maju pesat, salah satunya adalah Icon Mall yang merupakan pusat perbelanjaan yang dikembangkan oleh PT Raya Bumi Nusantara Permai (RBNP) dan berada di Jalan Dr Wahidin Sudirohusodo, Gresik. Icon Mall Gresik menyediakan gaya hidup urban yang modern yang diperuntukkan bagi segala umur, dan dikenal sebagai lingkungan yang mempersatukan kehidupan modern masyarakat menjadi satu.

Oleh karena itu untuk lebih menguasai bidang keahlian yang ada di lapangan dan sehubungan dengan adanya praktik langsung di dunia kerja diharapkan penulis mampu memahami keadaan di lapangan dan mendapatkan banyak pengalaman di Icon Mall. Sebuah pengaplikasian secara langsung untuk memulai kerja praktik di Icon Mall, penulis ingin mengetahui kegiatan nyata yang dilakukan Icon Mall dalam disiplin ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah yang dirasa sesuai di Bidang Komunikasi dan Media. Penulis ingin belajar secara praktik tentang apa saja yang sudah dipelajari secara teoritis dalam pengaplikasiannya di dunia kerja. Berdasarkan uraian di atas penulis memilih Icon Mall yang berada dalam naungan PT Raya Bumi Nusantara Permai sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau kerja praktik dengan mengambil tema “Peran Desain Grafis dalam Penyampaian Informasi Kepada Khalayak”.

---

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan**

Adapun tujuan dilaksanakannya Kerja Praktik di Icon Mall yakni:

1. Melaksanakan mata kuliah Kerja Praktik Desain Komunikasi Visual sebagai syarat kelulusan universitas.
2. Menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual pada dunia kerja.
3. Memperoleh pengalaman kerja yang relevan, sehingga memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan pada bidangnya.
4. Mengetahui rasa disiplin dan tanggung jawab dalam menjalankan proses kerja dari perusahaan, baik dalam kelompok atau individu.
5. Mengetahui bagaimana Desain Grafis berperan dalam marketing dan komunikasi di Icon Mall
6. Mengetahui luaran apa saja yang diproduksi Bidang Marketing dan Komunikasi.

### **1.2.2 Manfaat**

Adapun beberapa manfaat dalam kegiatan kerja praktek di Icon Mall adalah sebagai berikut:

#### **1. Bagi Fakultas**

- Sarana memperkenalkan Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia ke perusahaan dan masyarakat luas serta membangun hubungan baik dengan instansi terkait.
- Sebagai sarana untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan di masa yang akan datang.

#### **2. Bagi Instansi**

- Perusahaan mendapatkan Sumber Daya Manusia (SDM) tanpa harus melakukan perekrutan karyawan tetap.
  - Mendapatkan sumbangan ide kreatif desain dan pembuatan konten untuk perusahaan.
-

### **3. Bagi Mahasiswa**

- Memperoleh pandangan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan teori yang telah didapatkan pada saat diperguruan.
- Memperluas wawasan, pengetahuan, dan pengalaman sebelum terjun di bidang yang sesungguhnya dalam sebuah lapangan pekerjaan.
- Melatih agar tanggap dan peka ketika menghadapi masalah dalam lingkungan kerja.
- Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi dengan tim.
- Meningkatkan dan memperdalam kualitas keterampilan, daya kreatifitas, kemampuan dan pengalaman di bidang desain grafis.

### **1.3 Metodologi Pengumpulan Data**

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan kerja praktik, antara lain:

#### **1. Wawancara**

Menurut Sugiyono (2017), Wawancara adalah suatu bentuk pertemuan antara dua individu yang bertujuan untuk saling bertukar informasi dan ide melalui serangkaian tanya jawab. Dengan demikian, wawancara dapat membantu membentuk makna dalam konteks topik tertentu. Wawancara sering digunakan sebagai teknik pengumpulan data, terutama dalam studi pendahuluan, untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diteliti. Selain itu, wawancara juga bermanfaat ketika peneliti ingin memahami secara lebih mendalam pandangan atau pengalaman responden.

#### **2. Dokumentasi**

Menurut Sugiyono (2018) dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung sebuah penelitian.

#### **1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik**

- **Lokasi:**

PT Raya Bumi Nusantara Permai (Icon Mall)

: Jl. DR. Wahidin Sudiro Husodo No.788, Kembangan, Dahanrejo, Kec. Kebomas, Kab. Gresik, Jawa Timur. Kode pos 61161

- Waktu : 8 Agustus – 8 September 2022

#### **1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik**

Dalam pelaksanaan kerja praktik, penulis tergabung dalam unit kerja *Marketing, Communication and Tenancy* yang memiliki peran promosi melalui media cetak dan elektronik, dekorasi mall, melaksanakan program rutin divisi, membuat serta menjalankan event, bekerjasama dengan pihak luar dalam pengadaan event atau pameran. Tidak hanya itu, *Marketing, Communication and Tenancy* juga sebagai pihak yang menjadi penghubung antara pihak manajemen dengan pihak tenant (penyewa).

## BAB II

### PROFIL PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah dan Perkembangan Perusahaan

Icon Mall merupakan the best choice lifestyle and entertainment, yang terdiri dari beberapa brand nasional dan internasional, dan berada di lokasi yang sangat strategis di Gresik. Icon Mall memiliki 4 lantai dengan luasan 12.500 m<sup>2</sup> perlantainya



Gambar 2.1 Logo Icon Mall

Pembangunan dan pertumbuhan ekonomi di Surabaya sebagai ibu kota provinsi Jawa Timur mulai diikuti oleh kota-kota lain di sekitarnya. Kota-kota seperti Malang dan Banyuwangi terus berkembang di sektor pariwisata, sementara Sidoarjo dan Gresik fokus pada pengembangan sektor industri. Meskipun demikian, kekurangan fasilitas publik di Gresik membuat Sidoarjo lebih maju sebagai kota yang dapat memenuhi kebutuhan penduduknya. Dengan hadirnya proyek Icon Mall, Hotel & Convention Gresik, kota ini akan semakin bersemangat dan juga akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi di wilayah seluas 1,2 juta kilometer persegi tersebut.

Owner bertujuan untuk membangun bangunan yang efisien dan dapat memenuhi kebutuhan warga kota, serta menjadi superblok pertama di Gresik, Jawa Timur. Bangunan ini terletak di sebelah gedung parkir dan apartemen yang sedang dibangun. Dalam perancangannya oleh Paulus Hariadi Architect & Partners,

Icon Mall mengusung desain yang terinspirasi khas Gresik, yaitu ikan bandeng dan kapal, mengingat kota ini merupakan salah satu pelabuhan penting di Jawa Timur.

Bentuk yang unik tersebut menjadi pusat perhatian dalam superblock ini. Bangunan yang panjang dan massif ini dirancang untuk menyatu dengan bangunan hotel yang dominan menggunakan material kaca. Kombinasi ini menciptakan kesan yang megah ketika dilihat dari jalan raya atau jalan tol. Massa bangunan yang panjang ini juga menggunakan material berwarna-warni untuk memberikan kesan ceria pada siang dan malam hari. Hal ini kontras dengan lingkungan sekitar Icon Mall, Hotel & Convention Gresik yang didominasi oleh pabrik.

## **2.2 Lokasi Icon Mall**

PT Raya Bumi Nusantara Permai (Icon Mall)

Alamat: Jl. DR. Wahidin Sudiro Husodo No.788, Kembangan, Dahanrejo,  
Kec. Kebomas, Kab. Gresik, Jawa Timur. Kode pos 61161

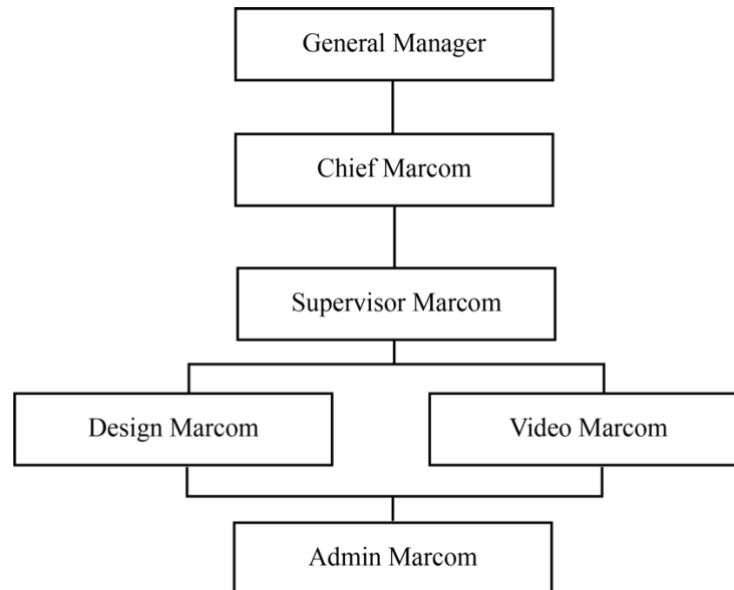
Instagram : @ICONMALL\_OFFICIAL

Facebook : @ICONMALL\_OFFICIAL

Twitter : @gresikicon

### 2.3 Struktur Organisasi Divisi Marcomm and Tenancy Icon Mall

Berikut adalah struktur organisasi di dalam management yang didalamnya terdapat kepala divisi dan juga anggotanya



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Divisi Marcomm and Tenancy Icon Mall Management

### 2.4 Jasa

Berikut adalah beberapa jasa yang ditawarkan oleh Icon Mall:

#### a. Persewaan Stand

Icon Mall menyewakan tempat bagi para tenant untuk berjualan maupun pameran.

#### b. Persewaan Atrium

Atrium juga disewakan untuk kebutuhan para tenant yang membutuhkan tempat yang luas dan strategis untuk promosi maupun berjualan. Tidak hanya berjualan, Atrium juga dapat disewa untuk pameran maupun *event*.

#### c. Penyelenggara Event

Icon Mall juga sebagai penyelenggara *event* untuk meningkatkan minat pengunjung sekaligus meningkatkan penjualan dari para *tenant* akibat dari event yang diselenggarakan.

---



**d. Pusat Perbelanjaan**

Icon Mall menyediakan jasa persewaan toko bagi para *tenant* atau perusahaan untuk mendirikan toko dan menjual produk mereka.

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 Desain Grafis**

Istilah "desain" merupakan padanan kata dalam bahasa Indonesia untuk kata "design" dalam bahasa Inggris. Sebenarnya, kata "rancang" atau "merancang" dapat digunakan sebagai terjemahan yang tepat. Namun, seiring perkembangannya, kata "desain" mengalami pergeseran makna yang menyebabkan kata "rancang" tidak lagi dapat mencakup seluruh aktivitas, ilmu pengetahuan, ruang lingkup, dan prestise profesi atau kompetensi desainer (Kursianto, 2000).

Menurut Suyanto, desain grafis dapat didefinisikan sebagai penerapan keterampilan seni dan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan bisnis dan industri. Penerapan ini meliputi kegiatan periklanan dan penjualan produk, pembuatan identitas visual untuk institusi, produk, dan perusahaan, serta lingkungan grafis. Desain juga mencakup desain informasi dan penyempurnaan visual pesan dalam publikasi.

##### **3.1.1 Prinsip-Prinsip Desain**

###### **1. Keseimbangan (Balance)**

Keseimbangan menciptakan stabilitas melalui pengaturan visual berat dari titik pusat yang terbagi secara merata di setiap sisi. Berat visual dari setiap elemen desain menyesuaikan faktor-faktor seperti ukuran, bentuk, warna, dan tekstur mereka. Saat desain ditempatkan dengan rapi, menciptakan komposisi yang terlihat seimbang secara keseluruhan. Ada dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris memiliki berat visual yang seimbang dan stabil dari semua sisi (atas, bawah, kanan, dan kiri) dengan komposisi yang teratur. Sedangkan keseimbangan asimetris memiliki berat visual yang stabil meskipun penempatan komposisinya tidak teratur. (Landa et all, 2011).

---

## 2. Tekanan (Emphasis)

Emphasis bisa diperoleh melalui berbagai cara, seperti pengaturan tata letak, ukuran, kontras, arah, dan struktur diagram. Dalam upaya menciptakan penekanan, seorang desainer harus mempertimbangkan tampilan konten yang teratur secara logis, serta mengendalikan bagaimana informasi atau pesan dapat diterima dan disampaikan. (Landa et all, 2011).

## 3. Irama (Rhythm)

Dengan menggunakan repetisi dalam berbagai elemen desain, dapat diciptakan pola dan ritme. Ritme tersebut memiliki kemampuan untuk menghasilkan gambar atau desain yang menarik dan juga dapat menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang tak terduga. (Landa et all, 2011).

## 4. Kesatuan (Unity)

Untuk menciptakan sebuah struktur komposisi dan perpaduan yang teratur antara elemen-elemen desain, penting bagi desainer grafis untuk memahami bagaimana menyusun dan mengatur elemen-elemen tersebut ke dalam sebuah desain yang menampilkan kesatuan visual di antara mereka. (Landa et all, 2011).

### **3.1.2 Elemen-Elemen Desain**

#### 1. Titik

Titik adalah unit terkecil dalam desain. Dari titik, unsur-unsur desain lainnya dapat diatur untuk membentuk keseluruhan bentuk desain. (Landa et all, 2011).

#### 2. Garis

Garis merupakan elemen dasar dalam desain yang memiliki fungsi yang beragam. Garis dapat digunakan untuk membentuk objek atau desain dengan menghubungkan titik-titik secara bertahap, sehingga menciptakan kesatuan yang utuh. Dengan kata lain, garis dapat menyampaikan tarikan

---

dari satu titik ke titik lainnya dan berperan penting dalam menciptakan keutuhan sebuah objek atau desain. (Poulin, 2011).

### 3. Bentuk

Bentuk adalah salah satu unsur dasar dalam desain yang terdiri dari garis yang digunakan untuk menciptakan tampilan dua dimensi yang datar atau rata. Bentuk terbentuk melalui penggabungan titik-titik sehingga menghasilkan bidang. Dari bentuk tersebut, dapat diciptakan tata letak, pola, dan berbagai komposisi lainnya (Poulin, 2011).

### 4. Warna

Warna memiliki peran menginformasikan pesan serta kesan yang terkandung dalam sebuah desain. Warna juga mampu menjadi elemen desain yang memiliki daya tarik dalam desain, sehingga para pengamatnya dapat tertarik untuk memahami maksud dari pesan yang ingin disampaikan dalam desain tersebut (Poulin, 2011).

### 5. Tekstur

Tekstur adalah penampilan permukaan suatu objek atau desain yang dapat dirasakan dengan sentuhan, sehingga karakteristik lapisan objek atau desain tersebut memberikan kesan dan penilaian yang unik bagi pengamat dan perasaannya (Poulin, 2011).

### **3.1.3 Tipografi**

Tipografi merupakan pengetahuan atau keterampilan dalam mengatur huruf atau karakter dalam konteks visual, baik dalam bentuk cetak maupun non cetak (Adi Kurisanto, 2010). Tipografi berperan sebagai asisten dalam merangkai dan mengatur kata-kata menjadi bentuk tulisan, sehingga memungkinkan konten atau pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan secara efektif (Squire, 2006).

Seorang desainer harus memiliki pemahaman yang luas tentang berbagai aspek visual dan elemen desain, termasuk tipografi, serta kemampuan untuk menggunakannya dengan efektif dalam menyusun pesan yang dapat dikomunikasikan dengan jelas kepada audien (Rustan, 2010).

---

### **3.1.4 Layout**

Layout adalah pengaturan atau penempatan berbagai elemen desain dalam suatu area tertentu yang digunakan dalam berbagai media. Fungsi dari layout adalah untuk memperjelas informasi dan konsep yang ada dalam suatu area dan media tersebut (Rustan, 2009)

## **3.2 Media Promosi**

Media adalah segala bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan untuk mempengaruhi pikiran, emosi, dan perhatian. (Punamawati dan Eldarni, 2001:4). Sedangkan, promosi adalah tindakan yang dilakukan oleh perusahaan guna menyampaikan keuntungan produknya serta membujuk konsumen agar melakukan pembelian. Julian Cummins (1991, 11) mendefinisikan promosi sebagai serangkaian teknik yang digunakan untuk mencapai sasaran penjualan atau pemasaran dengan menggunakan biaya yang efektif, dengan memberikan nilai tambah pada produk atau jasa baik kepada perantara atau pemakai langsung. Biasanya tidak dibatasi dalam jangka waktu tertentu, Philip Kotler (1997, 142).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media promosi merupakan sebuah sarana atau perangkat untuk mengirimkan pesan dan sebagai sarana komunikasi kepada calon konsumen. Salah satu bentuk media promosi tertua adalah melalui komunikasi lisan. Meskipun media ini efektif, namun tidak efisien karena kecepatan penyebaran informasi yang sulit diukur dan diperkirakan.

### **3.2.1 Jenis Media Promosi**

#### **1. Promosi Secara Fisik**

Promosi jenis ini tentu sangat mudah untuk kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saja, pada saat event atau konser tertentu, seperti konser, bazar, pameran, dan masih banyak lagi. Kegiatan promosi seperti ini biasanya bisa diterapkan dengan membuka booth atau tempat yang bisa digunakan untuk menawarkan barang produk atau jasanya.

---

## 2. Promosi Media Tradisional

Promosi jenis ini bisa dikatakan sebagai cara atau jenis promosi yang sangat efektif untuk menjangkau calon konsumen sehingga mampu meningkatkan penjualan. Media tradisional sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan media seperti, koran, majalah, pamflet, TV, radio, billboard, iklan banner, dan masih banyak lagi.

Jenis promosi melalui media tradisional ini pun diketahui memiliki banyak keuntungan daripada promosi secara fisik. Promosi melalui media tradisional akan semakin mudah sebuah perusahaan untuk menjangkau lebih banyak target konsumen dalam periode waktu yang lama. Hanya saja, kekurangan dari promosi melalui media tradisional adalah harga yang mahal untuk melakukan promosi, baik itu dari segi media ataupun biaya promosi itu sendiri.

## 3. Promosi Melalui Media Digital

Jenis promosi yang ketiga ini merupakan jenis promosi yang sedang ramai digunakan belakangan ini, yakni promosi melalui media digital. Seperti yang sudah diungkapkan sebelumnya, bahwa media tradisional merupakan sebutan bagi media yang belum tersambung dengan internet.

Media digital bisa dikatakan sebagai media promosi yang paling modern saat ini. Seiring dengan perkembangan teknologi dan juga media informasi yang sangat pesat, cara suatu atau perusahaan untuk memperkenalkan produk atau jasa juga mengalami perusahaan yang signifikan. Promosi yang bisa dilakukan secara digital sendiri antara lain, yaitu jaringan website, media sosial, mesin pencari, aplikasi, email, dan masih banyak lagi.

### 3.3 Media Sosial

Menurut Henderi (2007) (dalam Armayani, dkk, 2021), media sosial adalah platform berbasis web yang memungkinkan individu untuk membuat profil publik atau semi-publik dalam sistem terbatas, terhubung dengan daftar pengguna lain, dan

menelusuri daftar koneksi yang dibuat oleh orang lain dengan suatu sistem. Media sosial juga memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi teks, gambar, video, dan audio dengan sesama pengguna dan perusahaan (Kotler & Keller, 2012). Dengan demikian, media sosial merupakan sarana yang memfasilitasi interaksi sosial, komunikasi dua arah, dan penyebaran informasi antar individu (Paramitha, 2011).

### 3.3.1 Fungsi Media Sosial

Media sosial telah memiliki peran yang sangat besar dalam mengaruhi pola perilaku dan berbagai bidang dalam kehidupan masyarakat. Berikut adalah beberapa fungsi media sosial yang dapat diidentifikasi:

- a. Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi, di mana pengguna dapat menjadi pembuat pesan mereka sendiri.
- b. Media sosial dirancang untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan internet dan teknologi web, sehingga mengurangi jarak dan waktu dalam berinteraksi.
- c. Media sosial telah mengubah cara komunikasi seperti media siaran dari satu institusi media ke banyak audience, dengan mempraktikkan komunikasi dialogis antara banyak audience.

Sedangkan menurut Puntodi (2011), penggunaan media sosial berfungsi sebagai berikut:

- a. Media sosial membantu dalam membangun personal branding melalui sosial media. Keunggulan ini tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audensilah yang menentukan. Berbagai media sosial menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi, dan bahkan memberikan sebuah popularitas di media sosial.
  - b. Media sosial memberikan peluang yang efektif untuk terlibat secara lebih intim dengan pelanggan. Dengan menggunakan media sosial, berbagai pemasar juga dapat memahami pola perilaku pelanggan
-

mereka dan menjalin interaksi secara pribadi, sehingga mampu membangun minat yang lebih mendalam.

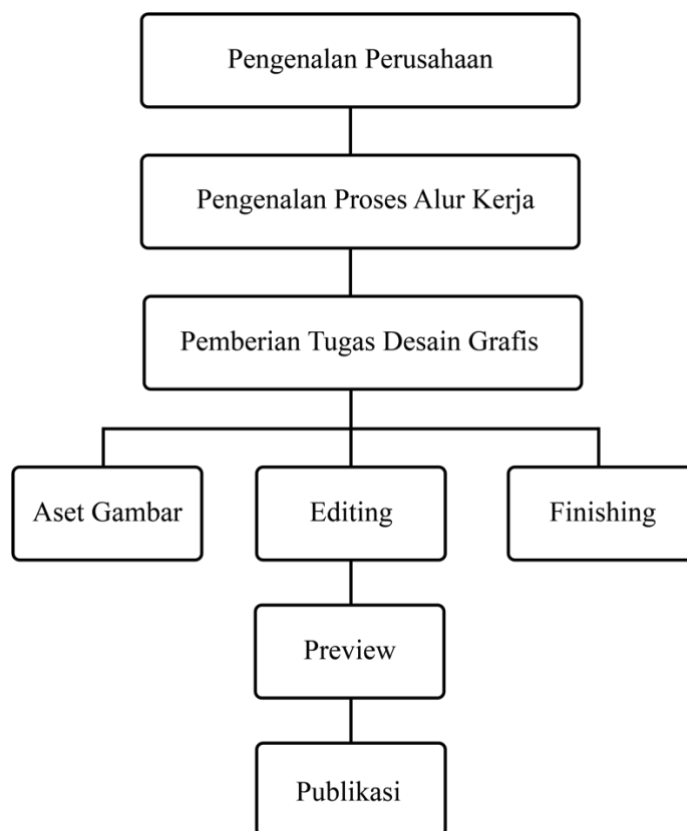


## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Skema Proses Kerja Praktik

Berikut merupakan skema proses kerja praktik di Icon Mall:



Gambar 4.1 Skema Proses Kerja Praktik

#### 4.2 Tugas Primer

Tugas primer merupakan tugas utama yang menjadi fokus pengerjaan dalam melakukan kerja praktik di Icon Mall. Tugas Khusus yang dikerjakan berupa pembuatan media promosi digital maupun tradisional.


#### 4.2.1 Korean Season

Korean Season merupakan salah satu event bertemakan Korea yang diadakan oleh Icon Mall pada tanggal 4 – 18 September 2022. Dalam event ini terdapat sub acara yakni Korean Food Festival dan K-POP Bazar Merch. Pembuatan Poster Korean Season, penulis bertugas sebagai desain grafis yang memvisualisasikan deskripsi kegiatan dan brief yang diberikan. Dalam proses pengerjaan terdapat 3 tahapan yakni sketsa, tahap editing dan tahap finishing

- **Sketsa**

Pada tahap awal pengerjaan, sketsa digunakan sebagai langkah permulaan. Tujuannya adalah untuk mempermudah proses berikutnya, karena dalam fase sketsa, perubahan bentuk masih sederhana dan fleksibel. Sketsa dilakukan secara digital dengan menggunakan aplikasi Procreat. Sketsa Korean Season dalam poster yang dibuat penulis adalah berikut:


No	Sketsa Korean Season	Deskripsi
1	<p><b>Logo Event</b></p>  <p>Gambar 4.2 Sketsa Logo Event</p>	<p>Logo event dibuat dengan typografi bertuliskan “Korean Season” memunculkan kesan feminim dan elegan ala K-POP, dengan ditambahkan elemen elips untuk menciptakan perasaan kesatuan dan kelengkapan. Logo "Korean Season" dengan elemen elips ini mencerminkan keindahan dan keragaman musim di Korea, sambil menunjukkan keunggulan dan estetika budaya Korea yang kaya.</p>


2	<p><b>Poster</b></p>  <p>Gambar 4.3 Sketsa Poster Korean Season</p>	<p>Pada poster disematkan logo Korean Season pada tengah poster, disertai keterangan atau informasi mengenai acara, diantaranya tanggal, lokasi, informasi harga sewa booth dan ukuran booth. Selain itu terdapat juga elemen visual pendukung seperti lampion, awan, motif korea pada atas dan bawah poster. Terdapat juga logo Icon Mall dan Event Korea Gresik.</p>

Tabel 4.1 Sketsa Korean Season

- **Warna**

Pada tahap ini, sketsa awal akan direproduksi dan diwarnai untuk meningkatkan visualisasi dari setiap gambar sketsa. Palet warna yang akan diterapkan sesuai dengan brief yang diberikan. Pada proses desain menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Berikut poster Korean Season yang telah melalui proses pewarnaan dan finishing:

No	Warna Korean Season	Deskripsi
1	<p><b>Logo Event</b></p>  <p>Gambar 4.4 Warna Logo Event</p>	<p>Logo "Korean Season" berwarna putih dengan efek cahaya ungu yang mempesona. Kombinasi kontras antara fill berwarna putih dan efek cahaya ungu menciptakan kesan elegan dan identik dengan K-POP. Logo ini menggambarkan keindahan musim di Korea dengan sentuhan modern yang memukau, seolah-olah mengajak pemirsa untuk menjelajahi pesona yang tersembunyi di bawah cahaya ungu yang berkilauan.</p>

<p>2</p>	<p><b>Poster</b></p>  <p>Gambar 4.5 Warna Poster Korean Season</p>	<p>Poster "Korean Season" dengan latar belakang berwarna pink dan tipografi berwarna putih menghasilkan kombinasi yang kontras agar lebih mudah dibaca. Background pink menciptakan suasana yang lembut dan feminin, sementara teks putih menonjol dengan kontras yang menarik. Poster ini memancarkan sentuhan Korea yang elegan, sekaligus menggambarkan keindahan musim Korea dengan nuansa warna yang menyenangkan.</p>
----------	---	---

Tabel 4.2 Warna Korean Season

#### 4.2.2 Poster Kalender Event

Kalender Event merupakan poster yang dibuat rutin setiap bulan, isi dari Kalender Event adalah mengenai informasi tanggal dan event apa saja yang akan diselenggarakan dalam setiap bulan. Peletakan poster kalender event yaitu pada kaca dari pintu masuk lift di Icon Mall. Terdapat Terdapat 3 tahapan dalam pembuatan poster kalender event. Yaitu pengumpulan aset gambar, editing gambar dan yang terakhir adalah editing poster.

- Aset Gambar

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan beberapa gambar untuk diseleksi mana yang akan dipakai sebagai aspek visual yang ada di dalam poster. Berikut adalah aset gambar yang terpilih:



Gambar 4.6 Aset Gambar Kalender Event

- Editing

Setelah aset gambar didapatkan maka tahapan selanjutnya adalah editing gambar. Editing dilakukan dilakukan dengan gaya digital imaging. Gambar diedit dijadikan satu kesatuan dengan tone warna yang hampir sama sehingga gambar yang dihasilkan akan terkesan lebih rapi dan memiliki warna menarik serta lebih informatif. Editing dilakukan dengan aplikasi Adobe Photoshop . Berikut merupakan hasil dari editing gambar yang telah dilakukan dengan digital imaging:



Gambar 4.7 Hasil Editing

- Poster

Gambar yang telah dibuat akan dimasukkan ke dalam poster. Layouting pada poster dilakukan dengan memperhatikan brand guideline yang telah diberikan. Proses ini dilakukan di aplikasi Adobe Photoshop. Berikut adalah hasil jadi dari poster Event Korean yang telah dibuat:



Gambar 4.8 Poster Kalender Event

### 4.2.3 Poster Happy Birthday Indonesia dan Kamu

Poster Happy Birthday Indonesia dan Kamu merupakan event yang diselenggarakan untuk memperingati hari kemerdekaan Indonesia, dimana pengunjung yang berulang tahun mendapatkan kesempatan undian untuk mendapatkan hadiah.

Terdapat Terdapat 3 tahapan dalam pembuatan poster Happy Birthday Indonesia dan Kamu. Yaitu pengumpulan aset gambar, editing gambar dan yang terakhir adalah editing poster:

- Aset Gambar

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan beberapa gambar untuk diseleksi mana yang akan dipakai sebagai aspek visual yang ada di dalam poster. Berikut adalah aset gambar yang terpilih:



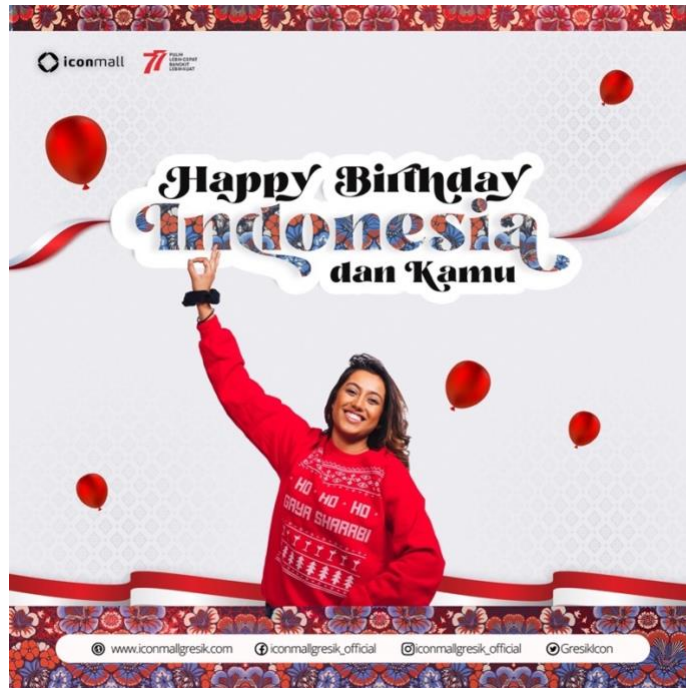
Gambar 4.9 Aset Gambar Happy Birthday Indonesia dan Kamu

- Editing

Setelah aset gambar didapatkan maka tahapan selanjutnya adalah editing gambar. Editing dilakukan dilakukan dengan gaya digital imaging. Gambar diedit dijadikan satu kesatuan dengan tone warna yang hampir sama sehingga gambar yang dihasilkan akan terkesan lebih rapi dan memiliki warna menarik serta lebih informatif. Editing dilakukan



dengan aplikasi Adobe Photoshop. Berikut merupakan hasil dari editing gambar yang telah dilakukan dengan digital imaging



Gambar 4.10 Poster Happy Birthday Indonesia dan Kamu

### 4.3 Tugas Sekunder

Tugas sekunder merupakan tugas yang diberikan diluar tugas utama. Tugas sekunder yang diberikan berupa pengerjaan kalender *event* Korean season untuk event tersebut guna memberikan informasi mengenai detail waktu, tempat serta rangkaian acara pada event tersebut.

#### 4.3.1 Gate Korean Season

Terdapat 2 tahapan dalam pembuatan *banner* gerbang selamat datang Event Korean Yaitu pengumpulan aset gambar dan editing gambar beserta dengan finishing.

- Aset gambar

Aset gambar diambil dari kalender event yang telah dibuat sebelumnya. Dimana di dalamnya memuat aset-aset grafis dan beberapa gambar pendukung. Penulis hanya menabungkan gambar dan me-*layout* ulang sehingga menjadi sebuah *gate* atau gerbang dari event.



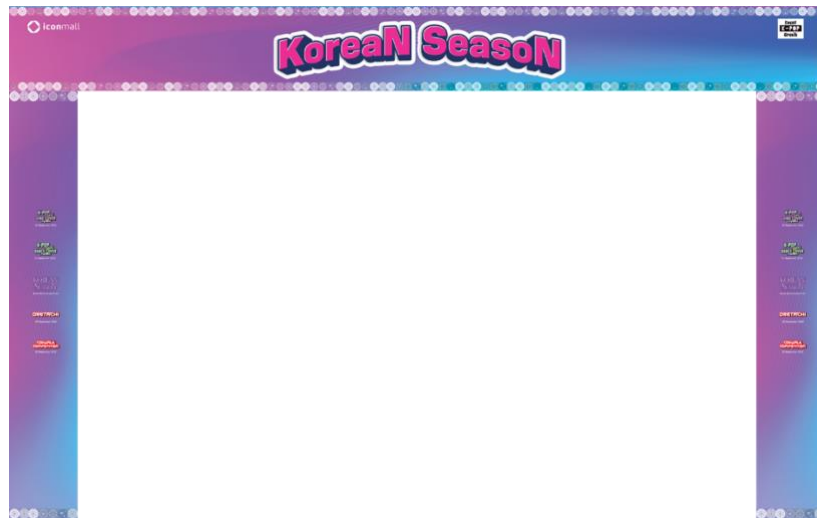
Gambar 4.11 Aset Gambar Gate Korean Season

- Editing dan finishing

Proses editing dilakukan di Adobe Photoshop AI dengan file psd yang telah diberikan. Proses editing gambar dilakukan agar gambar lebih menyatu dengan objek-objek yang lain yang ada di dalam *banner*.

Sedangkan layout dilakukan agar tata letak seluruh komponen tersusun secara terstruktur saat banner di pasang untuk erbang selamat datang.

Berikut adalah hasil dari akhir dari proses editing dan layouting:




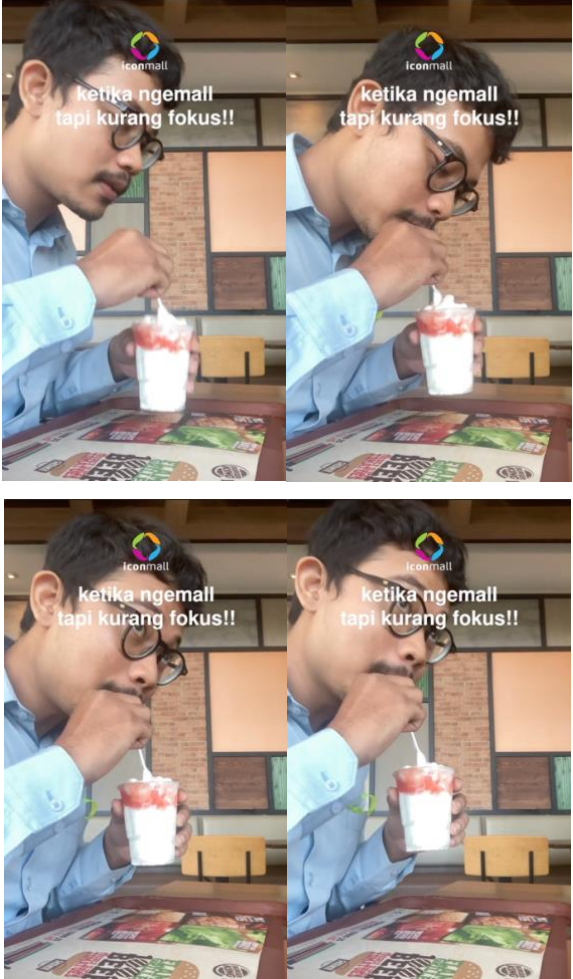
Gambar 4.12 Visualisasi Digital Gate Korean Season

### 4.3.2 Pembuatan Reels Instagram


Setelah berdiskusi dengan rekan tim divisi untuk membuat konten reels di Instagram, dibuatlah sebuah *remake* video komedi yang sedang trend pada saat itu. Tujuan dari pembuatan video reels ini adalah sebagai untuk menarik *attention* para *followers* dan juga promosi pada para tenant yang ada di Icon Mall, namun dengan cara *soft-selling*.

Jobdesk penulis pada proses pembuatan video yaitu sebagai pembuat alur atau jalan cerita dan sebagai talent pada video tersebut, sedangkan editing dikerjakan oleh videographer dari pihak Icon Mall.

No	Scene	Keterangan
1	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.13 Reels Instagram Scene 1</p>	<p>Pada scene ini diawali dengan seorang pria yang berjalan ke arah kasur dengan meregangkan badan. dikarenakan kurang fokus yang seharusnya merebahkan badan dikasur pria tersebut malah tidur di lantai. Terdengar backsound “Salah hei salah” sehingga pria tersebut bangun dan berpindah keatas Kasur.</p>

2		<p>Pada scene kedua, pria tersebut sedang mengaduk sebuah eskrim ingin memakannya. Namun akibat kurangnya fokus sendok dari es krim tersebut dianggap sebagai sedotan. Kembali terdengar <i>backsound</i> “Salah hei salah” sehingga membuat pria Kembali merasa malu.</p>
---	--	--

Gambar 4.14 Reels Instagram Scene 2

<p>3</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 4.15 Reels Instagram Scene 3</p>	<p>Pada scene ketiga pria tersebut mengunjungi trans studio mini, lalu mencoba menaiki sebuah permainan simulasi balap motor. Namun akibat kurang fokus, pria tersebut terbalik saat menaiki simulasi. Sekali lagi terdengar <i>backsound</i> “Salah hei salah” yang membuat pria tersebut tersadar dan membalik posisi duduknya.</p>
----------	---	---

Tabel 4.3 Reels Instagram

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kerja praktik merupakan kegiatan yang wajib dilakukan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia. Pengetahuan yang telah dipelajari dibangku perkuliahan akan diterapkan dalam kerja praktik dilapangan. Cabang keilmuan DKV yang diterapkan dalam kerjapraktik adalah ilustrasi dan desain grafis. Ilustrasi dan desain grafis mempunyai peran penting dalam menyampaikan informasi kepada audience, khususnya pada postingan di media sosial serta memberikan object tambahan saat di perlukan sebagai sarana informasi dan juga dekorasi .

Kerja praktik yang dilakukan selama satu bulan di PT Raya Bumi Nusantara Permai (Icon Mall) Alamat: Jl. DR. Wahidin Sudiro Husodo No.788, Kembangan, Dahanrejo, Kec. Kebomas, Kab. Gresik, Jawa Timur. Kode pos 61161, memberikan banyak pengalaman dan pelajaran bagi penulis. Seperti cara berkomunikasi dengan tim, bekerjasama, memvisualisasikan brief yang diberikan dalam bentuk ilustrasi dan desain. Ilustrasi dan desain yang buat pun harus menyesuaikan, karena setiap instansi memiliki karakter dan selera yang berbeda-beda. Tidak hanya itu, kerja praktik yang dilakukan juga menumbuhkan rasa percaya diri dan membuat penulis lebih membuka diri untuk menerima masukan dari anggota tim selama proses kerja praktik. Banyak pengalaman baru yang didapatkan selama melakukan kerja praktik di PT Raya Bumi Nusantara Permai (Icon Mall).

## 5.2 Saran

Melakukan kerja praktik yang sesuai dengan bidang keahlian merupakan hal yang menyenangkan, dapat menimbulkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa kekeluargaan dan kerjasama tim. Kegiatan kerja praktik juga dapat membangun relasi ke dunia kerja. Jika perusahaan tempat kerja praktik merasa cocok dengan kinerja yang telah dilakukan selama kerja praktik berlangsung, maka terdapat kemungkinan untuk dapat kerja kembali di perusahaan tersebut setelah kelulusan.




## DAFTAR PUSTAKA

- Henderi, dkk. 2007. “Pengertian Media Sosial”. Jakarta: Kencana
- Kotler & Keller. 2012. “Manajemen Pemasaran edisi ketiga belas jilid 1 dan 2 dialih bahasakan oleh Bob Sabran”. Jakarta: Erlangga
- Paramitha, Cindy Rizal Putri. 2011. “Analisis Faktor Pengaruh Promosi Berbasis Media Sosial Terhadap Keputusan Pembelian Pelanggan dalam Bidang Kuliner”. Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro
- Poulin, Richard. 2011. “The Language of Graphic Design – An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles”. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers
- Puntoadi, Danis. 2011. “Menciptakan Penjualan Melalui Social Media”. Jakarta: PT Elex Komputindo
- Rustan, Suriyanto. 2010. “Huruf Font Tipografi”. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama  
Rustan, Suriyanto. 2009. “Layout Dasar dan Penerapannya”. Jakarta: Gramedia
- Rio, Andriyat. 2020. “Peranan Desain Grafis Pada Media”.  
<https://staff.uniku.ac.id/rioandriyat/peran-desain-grafis-pada-media/>.
- Robin, Landa. 2011. “Graphic Design Solutions 4th ed”. Boston, MA: Wadsworth Cengage Learning
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta: Bandung
-

## LAMPIRAN

### I. Daftar Hadir













**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 : Muhammad Yahya Hadi Winaya  
 NIM : 3031810027  
 Judul Kerja Praktik : .....

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1.	Rabu 10 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tenant Gathering</li> <li>Pembuatan desain headline event KPOP</li> </ul>		
2.	Kamis 11 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asistensi logo headline K-Land</li> <li>Pemasangan media promosi</li> <li>Mengumpulkan logo tenant</li> </ul>		
3.	Jumat 12 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengumpulan logo tenant</li> <li>Pembuatan desain voucher</li> <li>Pemotongan &amp; layouting panggung</li> </ul>		
4.	Senin 15 Agustus 2022	(By remote karena sakit) <ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan Feed IG event "Baju Merah jangan sampai lepas"</li> <li>Pembuatan Feed IG event "Happy Birthday Indonesia &amp; kamu"</li> </ul>		
5.	Selasa 16 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan Poster / Feed IG korean season "Beauty Class"</li> <li>Pembuatan Feed IG korean season "Korean Food for UHM"</li> <li>Layouting panggung seminar RS.Semen</li> <li>Pengumpulan Logo tenant</li> </ul>		

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK













Nama : Muhammad Yahya Hadi Wiyaya  
NIM : 3031 810027  
Judul Kerja Praktik : \_\_\_\_\_

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
6.	Rabu 17 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upacara Bendera HUT Indonesia 77th</li> <li>• Pembuatan Instagram story ucapan selamat Grand opening @hola.nails</li> </ul>		
7.	Kamis 18 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Joining meeting internal Martom (tenancy dan event bulan September)</li> <li>• Pengumpulan logo tenant Icon mall</li> <li>• List sisa hadiah</li> <li>• Pembuatan konsep feed event anime coswalle</li> </ul>		
8.	Jum'at 19 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengumpulan revisi event ekcmud ' Baju merah jangan sampai lolo dan Happy Birthday Indonesia dan tamu '</li> <li>• Brainstorming dan pembuatan konsep kalender event bulan September</li> </ul>		
9.	Sabtu 22 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan Feed korean Season ' KPOP bazaar merch '</li> <li>• Pembuatan feed ' Jam Operasional mall '</li> <li>• Pengumpulan logo tenant Icon mall</li> </ul>		
10.	Setelah 23 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengumpulan logo tenant Icon mall</li> <li>• Revisi konten/isi desain anime coswalle dan alternatif baru</li> <li>• Joining meeting martom</li> </ul>		

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK









Nama : Muhammad Yahya Had. Wijaya  
NIM : 3031810027  
Judul Kerja Praktik : .....

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
11.	Rabu 24 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisi konten desain anime coswalk (Judul, back to desain awal, ganti guest star)</li> <li>Pengerjaan kalender event</li> </ul>		
12.	Kamis 25 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisi konten/isi desain KPOP bazaar merch</li> <li>EDU EXPO</li> </ul>		
13.	Jum'at 26 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan 2 feed dan 1 poster tambahan Anime Coswalk (coswalk competition)</li> </ul>		
14.	Senin 29 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisi judul event "Anime Coswalk" menjadi "Oretachi" dan penambahan guest star &amp; syarat teknis</li> <li>Pembuatan kalender event /resize ke sticker Upt</li> </ul>		
15.	Selasa 30 Agustus 2022.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan konsep ku/logo gthn aniv Icon mall</li> <li>Pembuatan desain backdrop kalender event</li> </ul>		
16.	Rabu 31 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Joining meeting markom</li> <li>revisi tanggal &amp; jam korean season (beauty class)</li> <li>Pembuatan desain game korean season</li> <li>Joining meeting (tenancy korean food)</li> </ul>		

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Yanya Had Wijaya  
NIM : 3031810029  
Judul Kerja Praktik : .....

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
17.	Kamis 1 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengukuran media promosi</li> <li>• Pemasangan backdrop kalender event September</li> <li>• pengumpulan logo tenant</li> <li>• pemasangan sticker kalender event &amp; lift</li> </ul>		
18.	Jum'at 2 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengiriman file-file desain korean season</li> <li>• pengumpulan logo tenant kon mall</li> <li>• meeting markom (membahas korean food)</li> </ul>		
19.	Senin 5 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Morning briefing tiap hari Senin</li> <li>• pembuatan feed ucapan selamat ketiba AFGA</li> </ul>		
20.	Selasa 6 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan tambahan feed korean season baru (calling all for UNTM)</li> <li>• melanjutkan pengumpulan logo tenant</li> </ul>		







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



**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

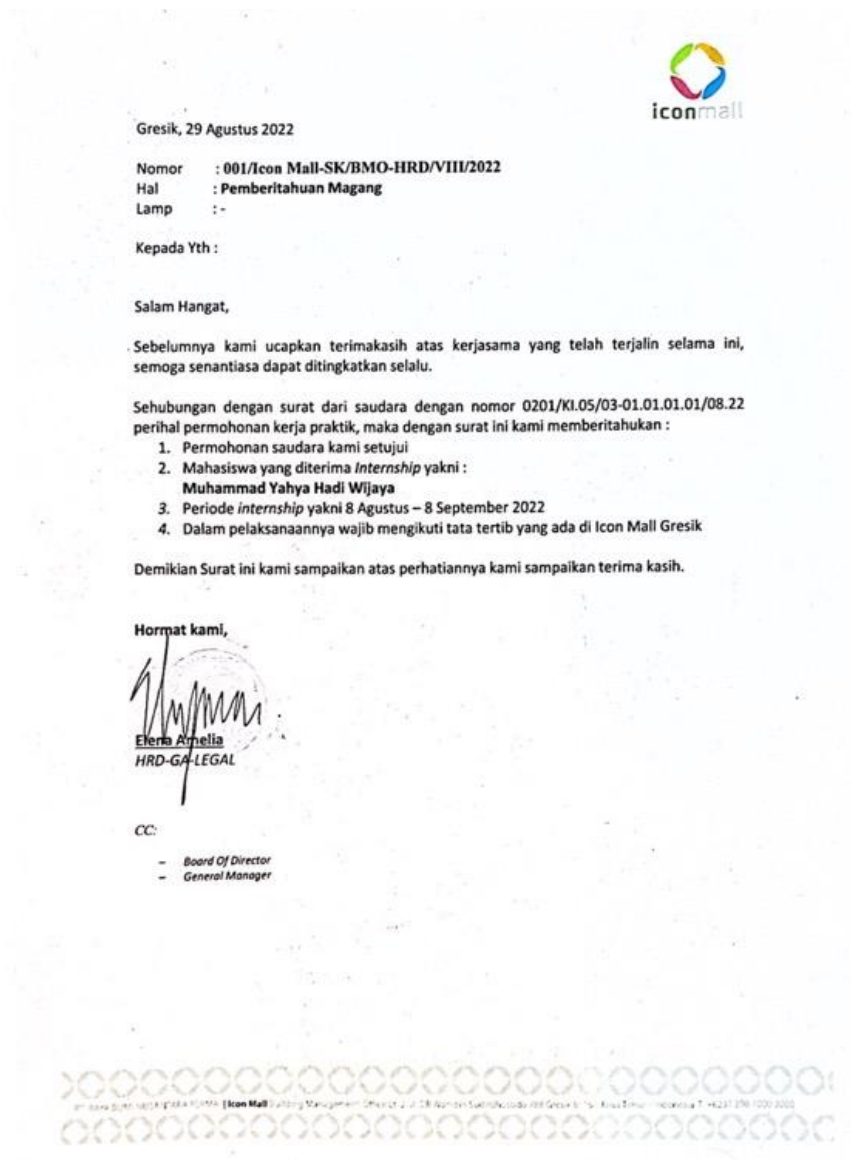
**LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK**

Nama : Muhammad Cahya Had Wijaya  
 NIM : 3091810027  
 Judul Kerja Praktik : .....

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
21.	Rabu 7 Sep. 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengikuti penyuluhan tata tertib Lantai Umot dari Santitas Gresik</li> <li>pengumpulan logo tenant</li> </ul>		
22.	Kamis 8 Sep 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan konsep dan melanjutan 4 tahun icon mall</li> </ul>		
23.	Jum'at 9 Sep 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Layouting venue</li> <li>Pembuatan desain korean Season (Food Festival)</li> </ul>		

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

## II. Surat Pemberitahuan Diterima



Scanned with CamScanner

### III. Lembar Evaluasi



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

#### LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Dosen Pembimbing

Nama : Muhammad Yohya Hadi Wijaya  
NIM : 2201810023  
Judul Kerja Praktik : Yeast Culture, Growth, dan Fermentasi  
Metabolisme mikro organisme yang diinokulasi dengan  
nutrisi dengan teknik vegetatif Icon Mall

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	85	8,5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	35 %	90	22,5
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan kerjasama)	50 %	88	44
Kerajinan dan Sikap	15 %	91	13,6
JUMLAH	100%	JUMLAH	89

Gresik, .....  
Dosen Pembimbing

([Signature])  
NIP. 1



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

#### LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Pembimbing Lapangan

Nama : Muhammad Yohya Hadi Wijaya  
NIM : 2201810023  
Judul Kerja Praktik : Kultur Kotor Kerja Ototan, Yeast Culture, Metabolisme  
Kejora, Metabolik yang Kultur oleh bakteri Lactobacillus  
sp. dan ur Gaurp Icon Mall

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	95	9,5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	35 %	95	23,75
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan kerjasama)	50 %	95	47,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	95	14,25
JUMLAH	100%	JUMLAH	95

Pembimbing Lapangan

([Signature])  
NIP. 190.000005.010.000.000



#### IV. Bukti Selesai Kerja Praktik



#### V. Hasil Karya



Scan me!

## VI. Dokumentasi Kerja Praktik



