

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DALAM DUNIA KERJA DI CV. TERIMAKASIH**



Disusun Oleh:

Muhammad Rizaldi Rahman (3031910026)

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

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DALAM DUNIA KERJA DI CV. TERIMAKASIH



Disusun Oleh:

Muhammad Rizaldi Rahman (3031910026)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023

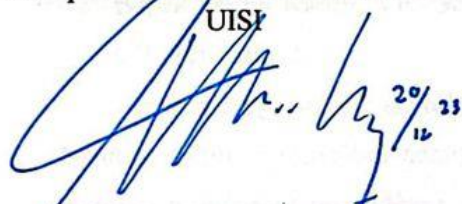
LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK DI CV TERIMAKASIH, (Periode : 23 Oktober 2023 s.d 24 November 2023)

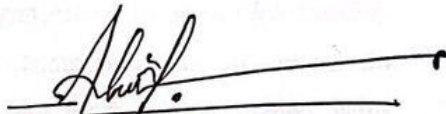
Disusun Oleh:

MUHAMMAD RIZALDI RAHMAN (3031910026)

Mengetahui,
Ketua prodi Desain Komunikasi Visual
UISI


Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIP : 0706118802/8816234

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktek


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

Mengetahui,
Kepala CV. Terimakasih



(Saiful Karim, S.E.)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “PENERAPAN ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM DUNIA KERJA DI CV. TERIMAKASIH” 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 :

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. Bapak Saifuk Karim, S.E. Selaku Pembimbing Lapangan sekaligus Kepala CV. Terimakasih.

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, 29 November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
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.....	2
1.3 Metodologi Pengumpulan data.....	3
1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik.....	4
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik.....	4
BAB II PROFIL CV. TERIMAKASIH.....	5
2.1 Sejarah Dan Perkembangan CV. Terimakasih.....	5
2.2 Visi Dan Misi CV. Terimakasih.....	6
2.2.1. Visi CV. Terimakasih.....	6
2.2.2. Misi CV. Terimakasih.....	6
2.3 Lokasi CV. Terimakasih.....	6
2.4 Sturktur Organisasi CV. Terimakasih.....	6
BAB III KAJIAN PUSTAKA.....	7
3.1 Desain Komunikasi Visual.....	7
3.2 Unsur Desain.....	7
3.2.1. Titik.....	7
3.2.2. Garis.....	8
3.2.3. Bidang.....	8
3.2.4. Bentuk.....	8

3.2.5. Ruang	9
3.2.6. Warna	9
3.2.7. Tekstur	9
3.2.8. Gelap Terang	10
3.2.9. Tipografi	10
3.3 Prinsip Desain.....	11
3.3.1 Kesatuan.....	11
3.3.2 Keseimbangan.....	11
3.3.3 Proporsi	12
3.3.4 Irama	12
3.3.5 Kontras	13
3.3.6 Emphasis	13
3.4 Desain Grafis	14
3.5 Media Informasi Dan Pemasaran	14
BAB IV PEMBAHASAN.....	15
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja	15
4.2 Tugas Unit Kerja	15
4.3 Kegiatan Kerja Praktik	15
4.4 Skema Proses Kerja Praktik	16
4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja	17
4.6 Jadwal Kerja Praktik.....	17
4.7 Tugas Kerja Praktik	18
4.7.1 Tugas Primer	18
4.7.2 Tugas Sekunder	24
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	26
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Google Maps Lokasi CV. Terimakasih.....	7
Gambar 3. 1 Gambar Titik	7
Gambar 3. 2 Gambar Garis	8
Gambar 3. 3 Gambar Bidang	8
Gambar 3. 4 Gambar Bentuk	8
Gambar 3. 5 Gambar Ruang.....	9
Gambar 3. 6 Gambar Warna	9
Gambar 3. 7 Gambar Tekstur.....	9
Gambar 3. 8 Gambar Gelap Terang	10
Gambar 3. 9 Gambar Tipografi.....	10
Gambar 3. 10 Gambar Kesatuan	11
Gambar 3. 11 Gambar Keseimbangan	11
Gambar 3. 12 Gambar Proporsi	12
Gambar 3. 13 Gambar Irama.....	12
Gambar 3. 14 Gambar Kontras	13
Gambar 3. 15 Gambar Emphasis	13
Gambar 4. 1 Editing Konten Facebook Mastery.....	18
Gambar 4. 2 Hasil Konten Facebook Mastery	18
Gambar 4. 3 Brefing Tugas Digitalisasi ulang logo CV. Terimakasih	19
Gambar 4. 4 Editing Desain Digitalisasi ulang logo CV. Terimakasih.....	20
Gambar 4. 5 Hasil Desain Digitalisasi ulang logo CV. Terimakasih.....	20
Gambar 4. 6 Brafing Tugas Desain Website Brand CV. Terimakasih	21
Gambar 4. 7 Editing Desain Website Brand CV. Terimakasih.....	22
Gambar 4. 8 Hasil Desain Website Brand CV. Terimakasih	22
Gambar 4. 9 Pemotretan Produk Dari CV. Terimakasih	23
Gambar 4. 10 Pengiriman Produk Dari CV. Terimakasih.....	24
Gambar 4. 11 Pemantauan Sosial Media Dari Mastery	24

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Organisasi CV. Terimakasih.....	7
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi CV. Terimakasih.....	14
Tabel 4. 2 Skema Proses Kerja Praktik.....	15
Tabel 4. 3 Tugas Harian	16
Tabel 4. 4 Jadwal Jam Kerja Praktik.....	16
Tabel 4. 5 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik.....	17

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan Kerja Praktik merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menerapkanteori-teori yang telah didapatkan seorang mahasiswa dalam perkuliahan dan menerapkannya keadalam dunia kerja, baik dalam perusahaan ataupun institusi. Selain itu, kerja praktik ini mendapatkan pengalaman yang berharga ketika berada langsung dalam dunia kerja dan juga mahasiswa bisa mendapatkan pengaruh positif terhadap perkembangan yang diharapkan.

Di dunia sekarang ini, komunikasi visual telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Dalam semua aspek kehidupan kita, mulai dari periklanan hingga media sosial, komunikasi visual berfungsi sebagai alat yang ampuh untuk menyampaikan pesan, membangun identitas merek, dan memengaruhi persepsi dan emosi audiens. Oleh karena itu di CV. Terimakasih yang bergerak di bidang UMKM yang pastinya membutuhkan sekali dengan adanya sebuah desain desain yang menarik untuk para audiens di sini sangat juga di butuhkan seseorang yang sangat berhubungan dengan konten konten penjualan mereka, Mahasiswa DKV berada di garis depan dalam menciptakan konten visual yang menarik, efektif, dan inovatif. Dalam hal ini, bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) memegang peranan penting dalam implementasinya yang mampu menciptakan bahasa visual (bermain gambar), membantu menyampaikan pesan secara efektif, menciptakan identitas merek yang kuat, menginspirasi dan mempengaruhi masyarakat, mendorong perkembangan teknologi dan juga inovasi.

Sehubungan dengan keberadaan di atas, selain syarat gelar, kerja praktik juga diperlukan untuk memperoleh tenaga kerja yang siap dan terampil. Selain itu, mahasiswa mampu bagaimana menciptakan karya yang berharga. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menyelenggarakan mata kuliah kerja praktik, dimana mahasiswa dapat terjun langsung ke lapangan untuk lebih memahami kondisi perusahaan tempat mahasiswa bekerja,

tentunya dengan bimbingan dosen dan kepemimpinan dari perusahaan.

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. Mengaplikasikan teori yang telah didapatkan dalam perkuliahan dan diterapkan dalam dunia kerja.
2. Memperoleh pengalaman kerja secara langsung dan menangani permasalahan di dunia kerja.
3. Menambah wawasan dari bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.

1.2.3 Manfaat Kerja Praktik

5. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Memperkenalkan program studi Desain Komunikasi Visual kepada perusahaan dan karyawan dalam perusahaan
 - b. Meningkatkan kualitas lulusan dari DKV melalui pengalaman kerja praktik.
 - c. Menciptakan kerja sama yang baik antara Universitas, Perusahaan, dan Mahasiswa
6. Bagi Perusahaan
 - a. Mendapatkan ide inovatif, kreatif, dari mahasiswa yang mengikuti kerja praktik.
 - b. Sebagai sumber informasi dalam pemasaran dan mendukung sector yang telah dilakukan oleh perusahaan
 - c. Sarana untuk meningkatkan kerjasama antara perusahaan dengan

universitas.

7. Bagi Mahasiswa

- a. Memperoleh pengetahuan, pengalaman kerja, dan teori.
- b. Bisa mengasah, memperdalam dan meningkatkan kemampuan serta keterampilan dan kreatifitas diri.
- c. Membangun relasi dan koneksi di kalangan profesional
- d. Mengasah public speaking dan interaksi antara mahasiswa di dunia kerja.

1.3 Metodologi Pengumpulan data

Metodologi yang digunakan untuk memperoleh data yang ada dalam pelaksanaan kerja praktik di CV. Terimakasih yakni melalui beberapa tahapan meliputi briefing, melakukan pencarian referensi desain, dan setelah desain sudah didapatkan, 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.

2. Moodboard

Tahap moodboarding merupakan sebuah tahap lanjutan dari research. Tahap pembuatan sebuah akhir dari proyek seperti gambaran detail mengenai karya yang nantinya akan dibuat, atau yang sering di sebut dengan mencari referensi.

3. Sketsa

Tahapan setelah moodboard adalah sketsa awal konsep yang nantinya akan digitalisasikan.

4. Digitalisasi

Digitalisasi merupakan proses perubahan dari teknologi analog menjadi digital melalui software seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Corel Draw tools lainnya.

5. Revisi

Tahapan revisi merupakan tahapan pengoreksian desain yang telah di

kerjakan seperti mendigitalisasikan. Revisi berhubungan dengan bagaimana pendapat terhadap desain yang telah dibuat dan akan diberikan permintaan tambahan untuk mengubah beberapa bagian, namun tidak secara keseluruhan.

6. Eksekusi

Eksekusi merupakan tahapan desainer memvisualisasikan sesuatu ide dan pemikiran kedalam bentuk karya grafis serta eksekusi yang dibutuhkan seperti kemampuan visualisasi dan juga teknis yang baik dari desain.

7. Publikasi

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

1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Lokasi : CV. TERIMAKASIH

Alamat : Jl. Kebunbaru Rt 16/ Rw 01 , Indrodolik, Bungah, Gresik, Jawa Timur,
61152

Waktu : 23 Oktober 2023 - 24 November 2023

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Unit Kerja : Devisi Pemasaran Produk CV. Terimakasih

BAB II

PROFIL CV. TERIMAKASIH

2.1 Sejarah Dan Perkembangan CV. Terimakasih

CV. Terimakasih, adalah sebuah bisnis manufaktur yang berdiri sejak 2015 dengan mengolah makanan ringan dari ikan teri mentah dengan produk atau brand yang awalnya yakni waktery yang berlokasi di Bungah, Gresik, Jawa Timur. Setelah mengalami perjalanan sejarah yang luar biasa seiring dengan perkembangan zaman yang pesat. CV. Terimakasih meramba ke dunia kuliner dan catering dengan brand Mastery mulai tahun 2019.

CV. Terimakasih merupakan UKM yang masih terbilang baru, namun sudah mendapatkan beberapa prestasi yang mengalahkan UKM yang telah lebih lama berdiri. Dari data yang di dapat dari perusahaan, prestasi tersebut di antaranya juara UKM Award tahun 2016 dan pada tahun 2017 juara UKM dalam bidang perikanan. CV. Terimakasih ini juga sudah memiliki banyak perizinan seperti Badan Hukum, SIUP, TDI, TDP, HaKi, Halal, dan PIRT. Untuk UKM yang masih terbilang baru CV. Terimakasih sudah memiliki prestasi dan perizinan yang bisa menjadi nilai tambah perusahaan..Produksi yang dilakukan hanya ketika ada pemesanan dan pemesanan hanya 7 ramai saat hari-hari tertentu seperti lebaran dan tahun baru. Perusahaan harus memiliki strategi yang mampu menjadikan perusahaan ini memiliki daya saing tinggi dan membuat omset stabil.

Mengikuti perkembangan teknologi dan era digital, CV. Terimakasih ini juga merambah ke platform media sosial seperti Instagram, Facebook, dan TikTok. Langkah ini menunjukkan komitmen CV. Terimakasih 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 CV. Terimakasih

2.2.1. Visi CV. Terimakasih

Visi dari CV. Terimakasih adalah menjadi mitra terbaik dalam menyediakan layanan yang dapat di percaya dan di andalkan.

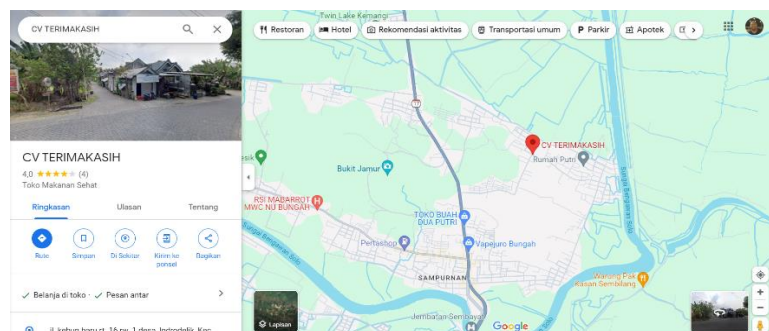
2.2.2. Misi CV. Terimakasih

Misi adalah sebagai berikut :

1. Menjadi perusahaan yang dapat menjalankan kerjasama berdasarkan komitmen yang saling menguntungkan dan dapat dipercaya
2. Mengutamakan profesionalisme dalam menghasilkan berbagai produk layanan yang unggul.
3. Berkomitmen untuk selalu memberikan kepuasan pelanggan sesuai dengan tujuan usaha.
4. Menjadikan kualitas dan layanan terbaik kepada pelanggan.

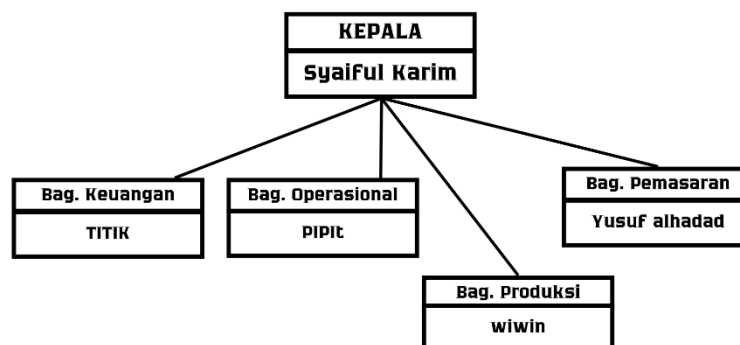
2.3 Lokasi CV. Terimakasih

CV. Terimakasih berlokasi di Jl. Kebunbaru Rt 16/ Rw 01 , Indrododik, Bungah, Gresik, Jawa Timur, 61152.



Gambar 2. 1 Google Maps Lokasi CV. Terimakasih

2.4 Sturktur Organisasi CV. Terimakasih



Tabel 2. 1 Struktur Organisasi CV. Terimakasih

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Desain Komunikasi Visual adalah proses kreatif yang menggabungkan seni visual dan teknologi untuk menyampaikan ide atau informasi.

Adapun pengertian dari Desain Komunikasi Visual (DKV) lainnya dan menurut beberapa para ahli adalah sebagai berikut; desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto (2006:8)). Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komuikasi visual dengan mengolah elemen Desain. (Sumbo(2009:23)).

3.2 Unsur Desain

3.2.1. Titik



Gambar 3. 1 Gambar titik

Titik adalah unsur dua dimensi yang umumnya kecil. Titik dalam karya seni rupa bisa dengan cat pada kanvas, di mana bentuknya tidak beraturan, hampir seperti noda kotoran, sehingga titik sering disebut juga “noktah”.

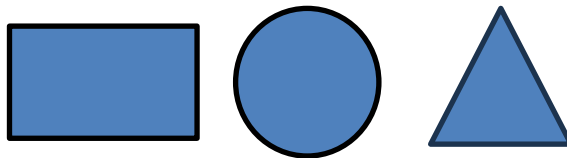
3.2.2. Garis



Gambar 3. 2 Gambar Garis

Garis merupakan unsur penggabung dari sebuah titik. Setiap garis yang di torehkan memiliki arti bahwa sebuah watak dan ciri khas seperti keras, lentur, kaku, dan sebagainya dapat dijelaskan dengan baik hanya berdasar pada hasil karya seni itu. Garis yang dibentuk biasanya memiliki banyak jenisnya seperti lurus, panjang, pendek, vertikal, dan horizontal. Selain itu, garis juga mempunyai wujud seperti garis nyata maupun garis semu.

3.2.3. Bidang



Gambar 3. 3 Gambar Bidang

Bidang adalah bentuk pengembangan dari berbagai garis dimana jika di satukan akan membentuk beberapa sisi dari hasil karya seni visual tersebut. Bidang dalam seni visual ini memiliki sisi panjang maupun lebar dengan beragam ukuran. Selain itu, berdasarkan dari bentuknya bidang dibagi atas bidang geometris dan bidang biomorfosis yang memiliki sifat tak beraturan dan organis. Selain itu, juga mempunyai unsur lebar seperti unsur isi dan volume.

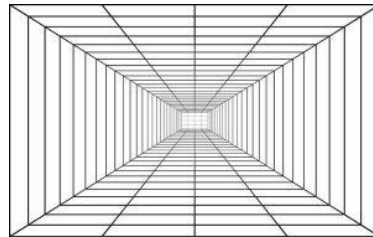
3.2.4. Bentuk



Gambar 3. 4 Gambar Bentuk

Dengan adanya bentuk maka karya seni yang dihasilkan akan menjadi lebih hidup. Hal ini disebabkan karena adanya torehan dan detail yang sempurna sehingga karya seni yang dihasilkan sangat indah.

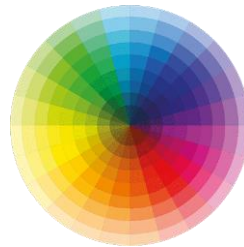
3.2.5. Ruang



Gambar 3. 5 Gambar Ruang

Ruang merupakan salah satu unsur yang memiliki dua sifat yakni nyata dan semu. Kedua sifat yang dimilikinya jelas mempunyai hasil yang berbeda entah itu dua dimensi atau tiga dimensi.

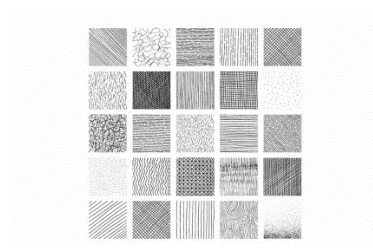
3.2.6. Warna



Gambar 3. 6 Gambar Warna

Warna adalah salah satu unsur yang berperan penting karena dapat membuat hasil karya seni lebih indah. Perpaduan warna pada sebuah karya seni biasanya relatif dan tergantung pada si pencipta karya seni tersebut. Dengan adanya kombinasi warna maka akan memberikan gambaran nyata dari hasil karya seni.

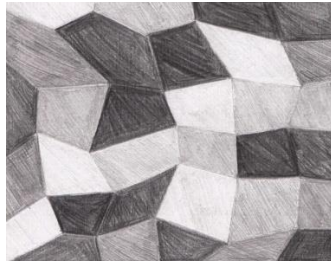
3.2.7. Tekstur



Gambar 3. 7 Gambar Tekstur

Tekstur merupakan sifat atau kondisi yang dimiliki pada sebuah hasil karya seni. Tekstur dibedakan menjadi 2 yakni tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur semu adalah tekstur yang memiliki kesan tak sama antara bagian penglihatannya dan indera perabanya. Sementara itu, tekstur nyata adalah tekstur yang dihasilkan oleh sebuah karya seni dimana antara indera penglihatan dan indera perabanya merasakan adanya kesamaan.

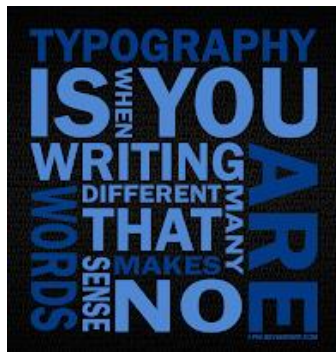
3.2.8. Gelap Terang



Gambar 3. 8 Gambar Gelap Terang

Unsur gelap terang dalam suatu karya seni dapat menjadikan hasil karya seni yang diciptakan terlihat lebih nyata. Hal ini disebabkan karena dalam proses pengerjaan karya seni tersebut sangat memperhatikan detail intensitas cahaya dari sebuah objek yang menjadi patokan sebuah karya seni visual.

3.2.9. Tipografi

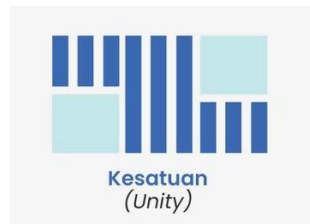


Gambar 3. 9 Gambar Typography

Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah.

3.3 Prinsip Desain

3.3.1 Kesatuan



Gambar 3. 10 Gambar Kesatuan

Prinsip Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat ceraibera, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai. Kesatuan membantu membuat elemen-elemen pada sebuah objek saling berdekatan, sehingga mereka akan terlihat bersatu/milik bersama.

3.3.2 Keseimbangan



Gambar 3. 11 Gambar 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.

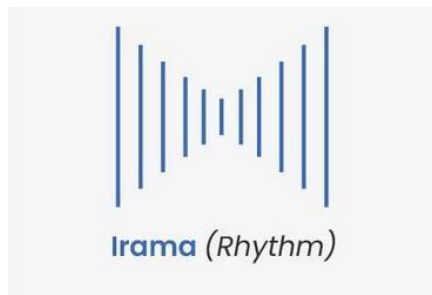
3.3.3 Proporsi



Gambar 3. 12 Gambar Proporsi

Desain juga harus memenuhi prinsip proporsi yakni Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan tata letak halaman.

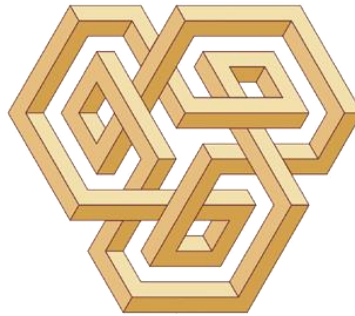
3.3.4 Irama



Gambar 3. 13 Gambar Irama

Selanjutnya ada prinsip irama Irama diartikan sebagai pengulangan garis, bentuk, wujud atau warna secara teratur atau harmonis. Pada prinsip irama bila menatap desain, mata bergerak menurut irama dari satu benda ke benda lain (Ching, 1994).

3.3.5 Kontras



Gambar 3. 14 Gambar 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 Emphasis



Gambar 3. 15 Gambar Emphasis

Terakhir, desain perlu memiliki prinsip penekanan yang berarti suatu hal yang menjadi fokus atau yang mendapatkan perhatian pertama. Dan ini juga menjadi hal yang sangat penting dalam sebuah desain.

3.4 Desain Grafis

Menurut Jessica Helfand Desain Grafis adalah kombinasi yang kompleks antar teks dan gambar, angka dan grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seseorang yang bisa menggabungkan elemen-elemen tersebut, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang unik, sangat berguna, mengejutkan atau subversif dan mudah diingat. Desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersil). (Suyanto, 2004)

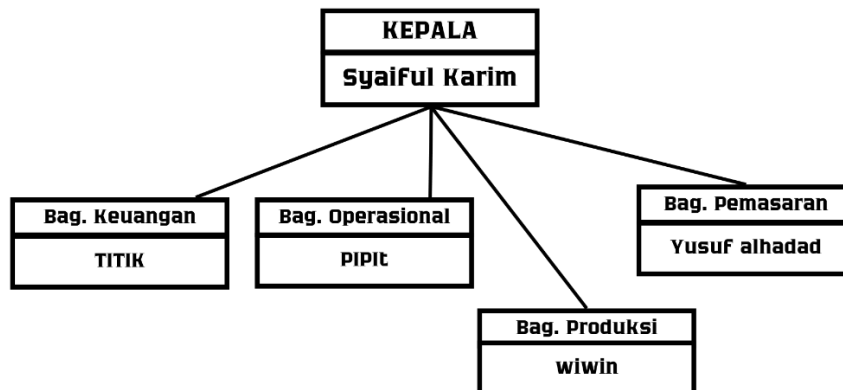
3.5 Media Informasi Dan Pemasaran

Media informasi dapat dipahami sebagai saluran atau alat untuk mengumpulkan dan mengolah kembali informasi yang didapat dari fakta yang ada menjadi bentuk yang lebih berguna bagi si penerima informasi. Media informasi diartikan dalam banyak hal. Beberapa mengartikannya sebagai visualisasi dari data dan komunikasi pesan dalam bentuk apapun untuk menyampaikan pesan dan makna kepada masyarakat. Media informasi juga berguna dalam penyebaran pesan yang ingin disampaikan si pengguna kepada penerima dengan baik. Melalui media informasi, manusia dapat mengetahui keadaan dan informasi yang sedang berkembang. (Coates & Ellison, 2014)

Menurut Philip Kotler pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial dengan mana individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan cara menciptakan serta mempertukarkan produk dan nilai dengan pihak lain.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja



Tabel 4. 1 Struktur Organisasi

4.2 Tugas Unit Kerja

Dalam Kerja Praktik yang di laksanakan pada tanggal 23 Oktober 2023 sampai 24 November 2023 di Cv. Terimakasih. Penulis ditempatkan pada devisi pemasaran produk dan langsung di bimbing oleh bapak Saiful Karim S.E selaku kepala CV. Terimakasih. Adapun tugas atau kegiatan dari devisi ini yakni melakukan pemasaran produk yang telah di buat.

Selain itu, devisi ini juga mengendalikan kegiatan pemasaran di perusahaan yang meliputi pemotretan produk, pembuatan konten social media, pengontrolan social medianya dan sebagainya. Adapun tugas atau kegiatan yang di lakukan penulis diantaranya melakukan, pembuatan konten facebook, pendigitalan ulang logo CV, pembuatan website dari Brand CV. Terimakasih.

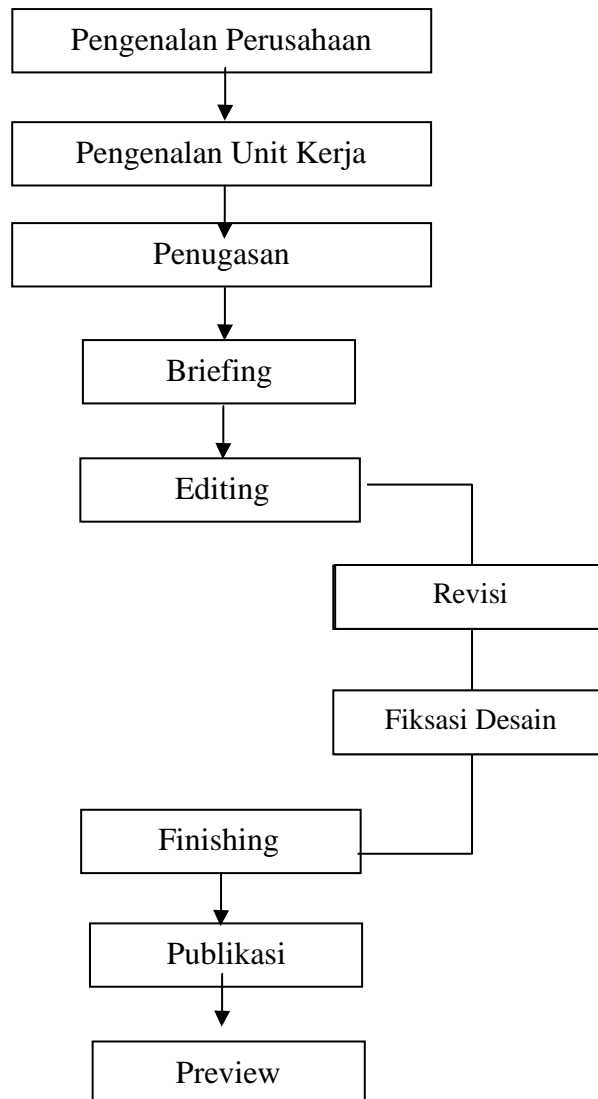
4.3 Kegiatan Kerja Praktik

Kegiatan Kerja praktik yang dilakukan di CV. Terimakasih 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 Devisi pemasaran produk, di dalamnya mencakup beberapa aktivitas, yaitu:

1. Pengenalan Perusahaan pada bidang divisi Pemasaran Produk.
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 Proses Kerja Praktik

4.5 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Adapun Adapun tugas atau kegiatan dari devisi ini yakni melakukan pemasaran produk yang telah di buat.

Selain itu, devisi ini juga mengendalikan kegiatan pemasaran di perusahaan yang meliputi pemotretan produk, pembuatan konten social media, pengontrolan social medianya dan sebagainya. Adapun tugas atau kegiatan yang di lakukan penulis diantaranya melakukan, pembuatan konten facebook, pendigitalan ulang logo CV, pembuatan website dari Brand CV. Terimakasih.

Berikut tugas harianpenulis di CV. Terimakasih :

Tugas Harian
1. Pembuatan Desain feed konten facebook
2. Melakukan pengamatan social media dari brandnya
3. Membantu pemotretan testimoni pelanggan
4. Pembuatan website brand dari CV. Terimakasih

Tabel 4. 3 Tugas Harian

4.6 Jadwal Kerja Praktik

Kerja Praktik dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang di mulai pada tanggal 23 Oktober 2023 sampai 24 November tepatnya di CV. Terimakasih.

Berikut jadwal pelaksanaan kerja praktik :

Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	07.00 WIB	12.00 WIB
Selasa	07.00 WIB	12.00 WIB
Rabu	07.00 WIB	12.00 WIB
Kamis	07.00 WIB	12.00 WIB
Jum'at	07.00 WIB	12.00 WIB
Sabtu & Minggu	LIBUR	LIBUR

Tabel 4. 4 Jadwal Jam Kerja Praktik

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 :

Kegiatan	Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Pengenalan perusahaan dan system kerja								
2. Briefing project dan riset								
3. Pengerjaan project								
4. Penyusunan laporan kerja praktik								
5. Evaluasi kinerja kerja praktik								

Tabel 4. 5 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik

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 CV.Terimakasih. Tugas primer yang diberikan yaitu berupa desain konten facebook, dokumentasi pemotretan testimoni, pengamatan social media, pembuatan website.

1. Pembuatan konten feed facebook untuk pemasaran produk.

Pembuatan konten ini bertujuan untuk mengisi konten Facebook. Proses pembuatan ini 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 promosi catering mastery. 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 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 manadesain dianggap sudah final dan tinggal finishing



Gambar 4. 1 Editing konten facebook mastery

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. 2 Hasil konten facebook mastery

2. Mendigitalisasi ulang logo CV. Terimakasih

Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni briefing, 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 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. 3 Brefing Tugas digitalisasi ulang logo CV. Terimakasih

b. Editing

Pada proses editing, penulis menggunakan aplikasi software desain Procreate. 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. 4 Editing Desain digitalisasi ulang logo CV. Terimakasih

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.



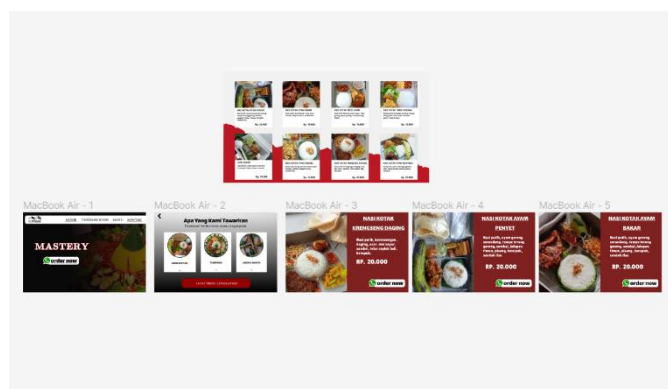
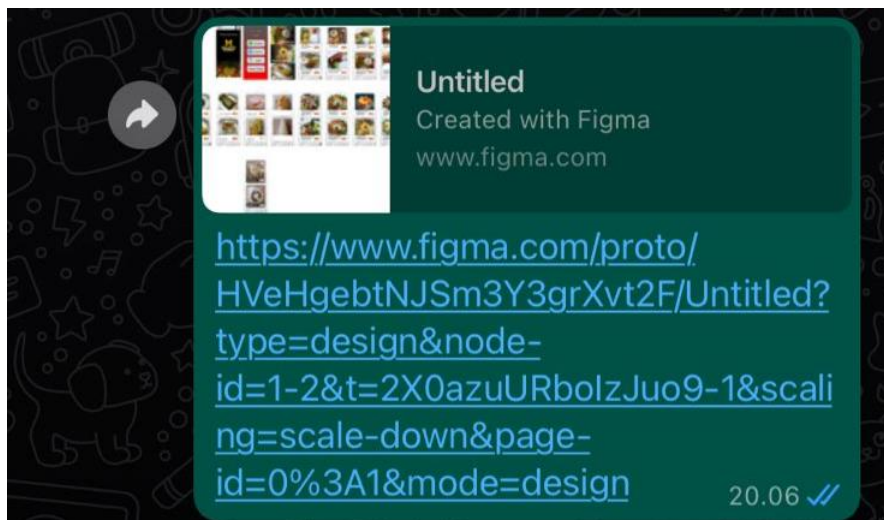
Gambar 4. 5 Hasil Desain digitalisasi ulang logo CV. Terimakasih

3. Desain Website untuk pemasaran produk mastery.

Pembuatan desain Website ini bertujuan untuk informasi mengenai pemasaran produk dari brand tersebut. Proses desain dilakukan melalui beberapa tahapan yakni briefing konsep, kemudian tahap pengerjaan desain dan dilanjut dengan koreksi terhadap pembimbing lapangan hingga finishing.

a. Briefing

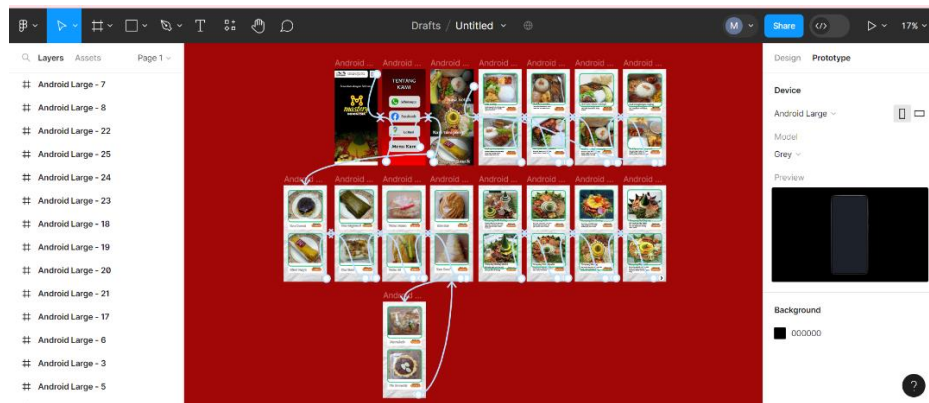
Proses briefing diberikan langsung oleh pembimbing lapangan melalui media WhatsApp secara langsung, memungkinkan komunikasi yang efisien antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan. Hal ini memudahkan dalam penyampaian informasi dan arahan untuk menjalankan tugas-tugas yang akan dilakukan dengan jelas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



Gambar 4. 6 Brefing Tugas Desain Website Brand CV. Terimakasih

b. Editing

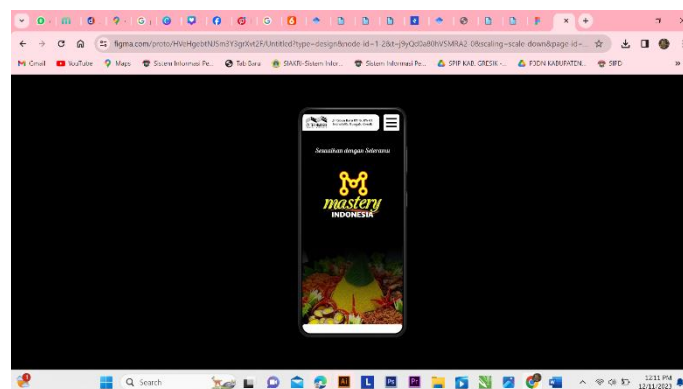
Pada proses editing, penulis menggunakan aplikasi software desain website Figma. Dalam proses editing ini, terdapat dua tahap penting yang dilakukan, yaitu proses revisi dan fiksasi desain. Proses revisi adalah tahap di mana penulis meninjau ulang desain awal untuk memastikan bahwa semua elemen visual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



Gambar 4. 7 Editing Desain Website Brand CV. Terimakasih

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.



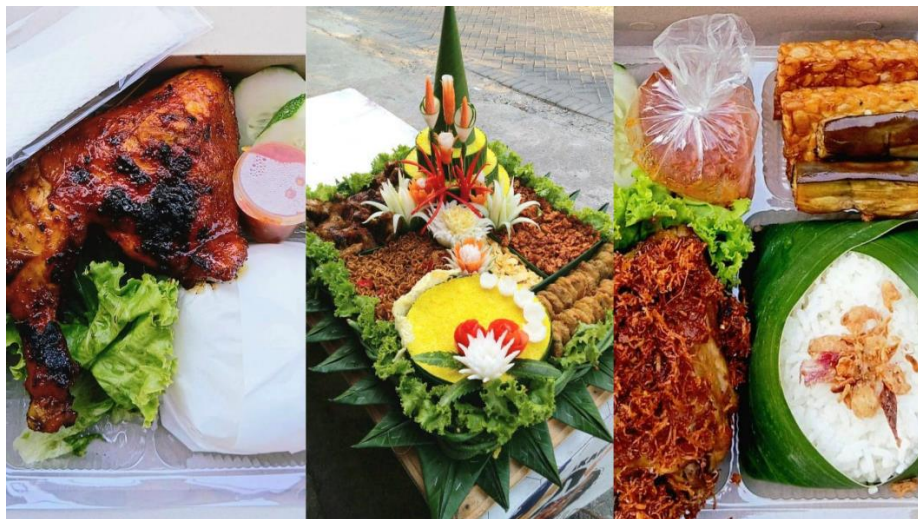
Gambar 4. 8 Hasil Desain Website Brand CV. Terimakasih

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 CV.Terimakasih. Tugas sekunder yang diberikan yaitu berupa dokumentasi produk dari mastery, membantu pengiriman produk, pemantauan social media facebook mastery dan lain sebagainya.

1. Dokumentasi salah satu brand CV. Terimakasih

Pada tugas ini penulis melakukan pemotretan produk, Proses pemotretan ini adalah bagian dari tugas yang di berikan oleh pembimbing lapangan pada saat kerja praktik. foto yang dihasilkan nantinya akan menjadi Arsip dan juga foto produk yang nantinya akan di buat konten-konten selanjutnya.



Gambar 4. 9 Pemotretan produk dari CV. Terimakasih

2. Pengiriman produk dari CV. Terimakasih

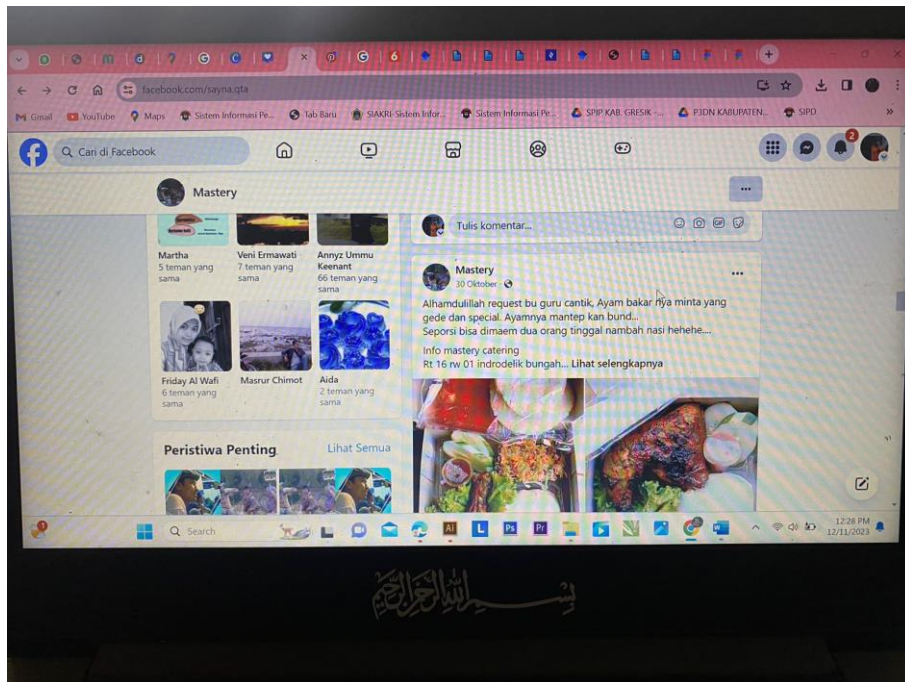
Pada tugas ini penulis melakukan Pengiriman produk dari CV. terimakasih, hasil dari kegiatan ini nantinya akan dibuat sebagai testimoni dan akan di upload di facebook Proses ini adalah bagian dari tugas yang di berikan oleh pembimbing lapangan pada saatkerja praktik.



Gambar 4.10 Pengiriman Produk dari CV. Terimakasih

3. Pemantauan Social media dari Brand Mastery.

Pada tugas ini penulis melakukan pemantauan social media dari Mastery hasil dari kegiatan ini nantinya akan dibuat evaluasi oleh pihak CV. Terimakasih. 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, dan pihak terkait lainnya.



Gambar 4. 11 pemantauan social media dari Mastery.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulanya selama satu bulan praktik kerja, penulis telah diberikan kesempatan untuk merasakan pengalaman langsung dalam dunia pekerjaan, khususnya sebagai bagian dari divisi pemasaran produk CV. Terimakasih 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 dengan anggota tim CV. Terimakasih. Selain itu, praktik kerja juga memberikan wawasan baru yang takterhingga. 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 CV. Terimakasih 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. Meskipun penulis menginginkan kesempurnaan dalam penyusunan laporan ini, akan tetapi pada kenyataannya masih banyak kekurangan yang perlu penulis perbaiki. Hal ini dikarenakan masih minimnya pengetahuan penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi untuk kedepannya. Sehingga bisa terus menghasilkan penelitian dan karya tulis yang bermanfaat bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti Fauziyah, 2023, brainacademy.id “Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), Gabungan antara Seni dan Komunikasi” 9 Maret 2023, (<https://www.brainacademy.id/blog/jurusan-desain-komunikasi-visual-dkv>) Diakses pada 3 Desember 2023
- Wijaya, Ardi, 2015, salam-pengetahuan.blogspot.com “Unsur-unsur Dasar Seni Rupa : Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Ruang, Warna, Tekstur dan Gelap Terang“ 3 November 2015, (<http://salam-pengetahuan.blogspot.com>) Diakses pada 3 Desember 2023
- Kholida Qotrunnada, 2021, detik.com “7 Prinsip Dasar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur-Unsurnya“ 3 Desember 2021, (<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>) Diakses pada 3 Desember 2023
- Suyanto. (2004), Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Andi, Yogyakarta Diakses pada 3 Desember 2023
- Kasmir. (2004),Pemasaran Bank, Jakarta Kencana, Diakses pada 3 Desember 2023
- Munir Misbahul, 2019, Analisis Swot dalam merumuskan strategi usaha pada CV. Terimakasih Di Bungah Gresik Diakses pada 3 Desember 2023

LAMPIRAN

- Surat Penerimaan Kerja Praktik



CV. TERIMAKASIH
JI Raya Kebon Baru Rt 16 Rw 01. Telp. 085648221310
Indrodolik Bungah Gresik

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dekan
Universitas Internasional Semen Indonesia
Komplek PT. Semen Indonesia
Jl. Veteran Gresik


Dengan Hormat,

Menindak lanjuti surat Bapak/Ibu/Saudara nomor : 0265/KI.05/03-01.01.01.01/10.23 tanggal 24 Oktober 2023, perihal seperti dalam pokok surat, tentang permohonan kerja praktek, maka dengan ini kami informasikan bahwa kegiatan tersebut dapat dilaksanakan di CV. Terimakasih dengan keterangan sebagai berikut :

No	Permohonan	Uraian
1.	Nama / Nim	: M. Rizaldi Rahman – 3031910026
2.	Program studi	: Desain Komunikasi Visual
3.	Tempat PKL	: CV. Terimakasih
4.	Tanggal pelaksanaan	: 23 Oktober – 24 November 2023
5.	Lain-lain	: 1. Menjaga rahasia perusahaan 2. Bertingkah laku baik 3. Menjalin hubungan baik dengan para karyawan 4. Memelihara seluruh fasilitas perusahaan


Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Hormat Kami,
CV. Terimakasih
An. Kepala



Saiful Karim, S.E

- Surat Keterangan Selesai Kerja Praktik



CV. TERIMAKASIH
GRESIK INDONESIA

CV. TERIMAKASIH
Jl Raya Kebon Baru Rt 16 Rw 01. Telp. 085648221310
Indrodelik Bungah Gresik

SURAT KETERANGAN SELESAI KERJA PRAKTIK

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dekan
Universitas Internasional Semen Indonesia
Komplek PT. Semen Indonesia
Jl. Veteran Gresik

Dengan Hormat,


Bersama dengan ini kami sampaikan, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizaldi Rahman
Nim : 3031910026
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Yang bersangkutan telah menyelesaikan kerja praktik di tempat kami, terhitung sejak tanggal 23 Oktober 2023 – 24 November 2023, dengan hasil yang **BAIK**.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Hormat Kami,
CV. Terimakasih
An. Kepala



CV. TERIMAKASIH
Salful Karim, S.E

- Lembar Evaluasi



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

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Rizaldi Rahman Pembimbing Lapangan
 NIM : 3031910026
 Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Di CV. Terimakasih

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	90	9.5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	95	23.75
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	90	45
Kerajinan dan Sikap	15 %	98	14.7
JUMLAH	100%	JUMLAH	

Gresik, 7 Desember 2023
 Pembimbing Lapangan





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

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Rizaldi Rahman
NIM : 3031910026
Judul Magang : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Di CV. Terimakasih

Dosen
Pembimbing

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	81	8,1
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	82	18,6
Penguasaan Materi Magang (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	83	41,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	81	12,5
JUMLAH	100%	JUMLAH	80,7

Gresik, 7 Desember 2023
Dosen Pembimbing



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









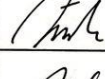

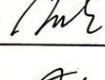

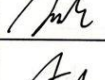

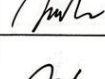

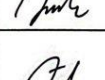

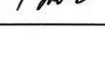

- Lembar Kehadiran



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 : Muhammad Rizaldi Rahman
 NIM : 3031910026
 Judul Kerja Praktik : Penerapan Ilmu Desain Komunikasi Visual dalam dunia kerja di CV.
 Terimakasih

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1.	23/10/2023	Pengenalan tentang Cv. Terimakasih.		
2.	24/10/2023	Pengenalan tentang Cv. Terimakasih.		
3.	25/10/2023	Mendigitalisasikan ulang logo Cv. Terimakasih.		
4.	26/10/2023	Lanjutan proses mendigitalisasikan ulang logo Cv. Terimakasih.		
5.	27/10/2023	Finishing logo		
6.	30/10/2023	Briefing pembuatan desain Web untuk proses pemasaran produk-produk Cv. Terimakasih		
7.	31/10/2023	Perancangan sketsa desain web.		
8.	1/11/2023	Perancangan sketsa desain web.		
9.	2/11/2023	Perancangan sketsa desain web.		
10.	3/11/2023	Proses melanjutkan pembuatan desain Web		





























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

11.	6/11/2023	Proses melanjutkan pembuatan desain Web		
12.	7/11/2023	Proses melanjutkan pembuatan desain Web		
13.	8/11/2023	Proses melanjutkan pembuatan desain Web		
14.	9/11/2023	Pembuatan konten facebook untuk pemasaran		
15.	10/11/2023	Monitoring kepada kepala CV. Untuk melakukan revisian sebelum masuk ke proses finishing		
16.	13/11/2023	Finishing desain web, selanjutnya untuk di posting ke social media.		
17.	14/11/2023	Melanjutkan Pembuatan konten facebook untuk pemasaran		
18.	15/11/2023	Melanjutkan Pembuatan konten facebook untuk pemasaran		
19.	16/11/2023	Melanjutkan Pembuatan konten facebook untuk pemasaran		
20.	17/11/2023	Finishing konten face		
21.	20/11/2023	Mulai penyusunan laporan		
22.	21/11/2023	Mulai penyusunan laporan		
23.	22/11/2023	Mulai penyusunan laporan		



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

24.	23/11/2023	Mulai penyusunan laporan		
25.	24/11/2023	Laporan selesai.	