

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**IMPLEMENTASI ILMU DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL DI DUNIA KERJA KHUSUSNYA DI PUSAT
PENELITIAN SEMEN**



Disusun Oleh :

POPI SARASWATI NINGTYAS (3032010703)

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

GRESIK

2023

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**IMPLEMENTASI ILMU DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL DI DUNIA KERJA KHUSUSNYA DI PUSAT
PENELITIAN SEMEN**



Disusun Oleh :

POPI SARASWATI NINGTYAS (3032010703)

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

GRESIK

2023

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK

DI PUSAT PENELITIAN SEMEN

(Periode : 21 Agustus 2023 s.d 30 September 2023)

Disusun Oleh:

Popi Saraswati Ningtyas (3032010703)

Mengetahui,

Ketua Program Studi DKV UISI


Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds

NIP.8816234

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Kerja Praktek


Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.

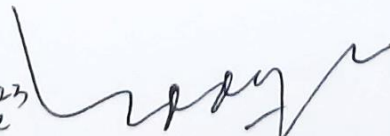
NIP. 9017253

Gresik, 12 Desember 2023

PUSAT PENELITIAN SEMEN

Mengetahui,

SM Of Research Laboratory


12/23
12
Tri Eddy Susanto, S.T., M.T.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyusun laporan kerja praktik ini dengan judul “Implementasi Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Khususnya di Pusat Penelitian Semen”. Tujuan dari adanya kegiatan kerja praktik ini untuk memenuhi SKS dalam perkuliahan juga sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasional Semen Indonesia.

Laporan kerja praktik ini menjelaskan berbagai macam kegiatan yang telah penulis laksanakan di Pusat Penelitian Semen dalam kurun waktu 6 minggu. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu penyusunan laporan kerja praktik ini.

1. Ibu Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberi arahan dan bimbingan dari awal sebelum pelaksanaan kerja praktik sampai terselesaikannya laporan kerja praktik.
2. Bapak Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds. selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia.
3. Bapak Tri Eddy Susanto, S.T., M.T selaku SM of Laboratory Management.
4. Bapak Yudi Darmawan selaku pembimbing lapangan yang telah memberi arahan, waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu terkait penugasan dan bimbingan selama kerja praktik.
5. Seluruh karyawan dan staff Pusat Penelitian Semen yang telah membantu jalannya proses kerja praktik.
6. Orang tua, keluarga, dan teman dekat yang telah membantu dalam segi mental, material, dan moral.

Penulis mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan laporan kerja praktik ini. Semoga laporan yang penulis buat dapat bermanfaat bagi pembaca terutama dalam mengembangkan dan mengimplementasikan keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam ranah perusahaan dan industri.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, penulis ucapkan terima kasih.

Gresik, 27 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.2.1 Tujuan	2
1.2.2 Manfaat	3
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 PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah dan Perkembangan Pusat Penelitian Semen.....	5
2.2 Visi dan Misi	6
2.3 Lokasi Pusat Penelitian Semen.....	6
2.4 Struktur Organisasi Pusat Penelitian Semen	7
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	8
3.1 Desain Grafis	8
3.1.1 Kategori Desain Grafis	8
3.1.2 Peranan Desain Grafis pada Media.....	8
3.1.3 Prinsip Desain	10
3.2 Design Thinking	12
BAB IV PEMBAHASAN.....	15
4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja	15
4.2 Tugas Unit Kerja.....	15
4.3 Penjelasan Singkat Kegiatan Kerja Praktik	15

4.4	Skema Proses Kerja	16
4.5	Jadwal Kerja Praktik	17
4.6	Tugas Kerja Praktik	18
4.6.1	Redesain Alur Penerimaan Dan Pengujian Sampel Uji	18
4.6.2	Redesain Corporate Life Saving Rules	21
4.6.3	Visualisasi Desain K3 Laboratorium.....	23
4.6.4	Desain Signage Ruangan Gedung PPS	29
4.6.5	Desain Poster Penelitian Bata Interlock.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		41
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN.....		43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Pusat Penelitian Semen	7
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja.....	15
Gambar 4.2 Skema Proses Kerja.....	16
Gambar 4.3 Desain Alur Penerimaan dan Pengujian Sampel Sebelum Redesain	19
Gambar 4.4 Hasil Redesain Alur Penerimaan dan Pengujian Sampel.....	20
Gambar 4.5 Desain Corporate Life Saving Rules Sebelum Redesain	21
Gambar 4.6 Alternatif Pertama Desain Corporate Life Saving Rules	22
Gambar 4.7 Alternatif Kedua Corporate Life Saving Rules	22
Gambar 4.8 Peralatan Pelindung Selama Di Laboratorium	24
Gambar 4. 9 Aturan Penyimpanan Bahan Kimia.....	25
Gambar 4.10 Manfaat K3.....	26
Gambar 4.11 Aturan Dasar K3 Laboratorium.....	27
Gambar 4.12 Aturan Meja Laboratorium.....	28
Gambar 4.13 Signage Lantai Dasar	30
Gambar 4.14 Signage Lantai 1	30
Gambar 4.15 Signage Lantai 2.....	30
Gambar 4.16 Signage Nama Ruangan Lantai Dasar.....	31
Gambar 4. 17 Signage Nama Ruangan Lantai 1	31
Gambar 4. 18 Signage Nama Ruangan Lantai 2	32
Gambar 4.19 Implementasi Signage Pada Lantai Dasar	33
Gambar 4.20 Implementasi Signage Pada Lantai 1	34
Gambar 4.21 Implementasi Signage Pada Lantai 2	34
Gambar 4.22 Alternatif Pertama Posterpenelitian Bata Interlock.....	36
Gambar 4.23 Alternatif Kedua Penelitian Bata Interlock	37
Gambar 4. 24 Alternatif Ketiga Penelitian Bata Interlock.....	38
Gambar 4.25 Hasil Desain Poster Penelitian Bata Interlock	39
Gambar 4.26 Implementasi Poster (1)	39



Gambar 4.27 Implementasi Poster (2) 40

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Kerja Praktik	17
Tabel 4.2 Jadwal Kerja Praktik dan Penugasan	17

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain komunikasi visual atau DKV adalah bagian dari ilmu desain yang mempelajari tentang konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, dengan memanfaatkan elemen visual untuk menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu. Unsur pesan memiliki peran yang sangat penting, lulusan jurusan DKV diharapkan mampu mengolah pesan tersebut menjadi sesuatu yang menarik, informatif, dan komunikatif, sehingga bisa disampaikan secara efektif. Keilmuan dari Desain Komunikasi Visual sangat diperlukan praktik dalam menyelesaikan permasalahan, salah satunya dalam dunia kerja.

Kerja Praktik merupakan bentuk implementasi perkuliahan yang dilakukan secara langsung ke instansi atau perusahaan. Adanya kegiatan kerja praktik mahasiswa diharapkan mampu memahami dan mengembangkan teori-teori yang didapatkan di bangku perkuliahan. Dari pelaksanaan kerja praktik mahasiswa juga diharapkan mampu menyeimbangkan antara teori dalam perkuliahan dengan pelaksanaan di lapangan.

Dalam pelaksanaan kerja praktik ada berbagai macam pengalaman yang bisa diambil diluar dari ilmu DKV itu sendiri. Misalnya kita secara tidak langsung mempelajari materi diluar ilmu DKV yang menjadi bahan permasalahan. Sehingga wawasan yang terbentuk dari dunia kerja semakin luas. Ada berbagai macam cara untuk menyelesaikan permasalahan terutama dalam bentuk sebuah desain. Setiap dunia kerja pasti tidak bisa jauh dari desain, karena perusahaan memerlukan penyampaian pesan terkait penjualan maupun terkait informasi perusahaan kepada calon customer berupa konten visual.

Peran keilmuan DKV dirasakan saat penulis melakukan kegiatan kerja praktik di Pusat Penelitian Semen. Ada berbagai macam permasalahan yang dapat diselesaikan dengan keilmuan DKV melalui metode desain thinking. Baik dari segi desain, konteks, maupun isi konten yang disampaikan. Selama 6 minggu penulis melaksanakan kerja praktik di Pusat Penelitian Semen. Banyak pengalaman yang diterima, tidak hanya mencakup dunia desain saja. Penulis dapat belajar bagaimana berinteraksi maupun berkomunikasi dengan orang baru. Selain itu, adanya kerja praktik ini penulis dapat membantu menyelesaikan apa yang menjadi permasalahan di bidang desain. Sehingga dapat mengembangkan citra dari Pusat Penelitian Semen dan dapat membantu mengomunikasikan apa yang ingin disampaikan perusahaan melalui konten visual.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Umum

Menerapkan ilmu yang didapat dari bangku perkuliahan guna menyelesaikan permasalahan yang ada di perusahaan khususnya di bidang desain dan menambah pengalaman di dunia kerja.

Khusus

1. Meningkatkan softskill dan menambah pengalaman serta pengetahuan mahasiswa agar dapat mempraktikkan ilmu yang telah didapat dalam dunia perkuliahan;
2. Melatih bertanggung jawab dan disiplin dalam dunia kerja;
3. Mempersiapkan mahasiswa menjadi tenaga pelaksana yang professional di dunia kerja;
4. Menambah wawasan mengenai dunia kerja yang sesungguhnya.

1.2.2 Manfaat

Adapun manfaat dari kerja praktik antara lain :

Bagi Perguruan Tinggi

1. Sebagai sarana membangun hubungan yang baik antara lingkungan akademis dan lingkungan kerja;
2. Menghasilkan lulusan yang kompeten dalam dunia kerja.

Bagi Perusahaan

1. Adanya mahasiswa yang terlibat sehingga beban perusahaan jadi lebih ringan;
2. Perusahaan secara tidak langsung dapat mencetak SDM yang berkualitas;
3. Sarana menjalin hubungan baik antara universitas dan perusahaan tempat kerja praktik.

Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat menambah wawasan dan pengalaman bagaimana terjun langsung di dunia kerja;
2. Mahasiswa dapat mengimplementasi Ilmu-ilmu yang telah didapatkan di bangku perkuliahan;
3. Mahasiswa dapat terlibat secara langsung dalam proses kerja Perusahaan.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam kegiatan kerja praktik di Pusat Penelitian Semen, penulis mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi. Kegiatan tersebut sangat penting guna mendapatkan informasi mengenai hal yang dianalisa secara langsung sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di Pusat Penelitian Semen.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Waktu : 21 Agustus 2023 - 30 September 2023

Tempat : Pusat Penelitian Semen, Gedung PPS Jl. Veteran – Kabupaten
Gresik

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Nama Unit : Unit Of Research Laboratory

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Sejarah dan Perkembangan Pusat Penelitian Semen

Pusat Penelitian Semen merupakan laboratorium yang mana bagian dari PT. Semen Indonesia atau bisa disebut dengan departemen riset dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Departemen ini bertugas melakukan penelitian terkait proses produksi semen dan pengemasan, pengembangan bahan baku, pengembangan produk semen, pengembangan produk building material, dan meningkatkan komponen dalam negeri. Upaya tersebut dilakukan untuk menjawab tantangan global atas kebutuhan produk dan solusi berkelanjutan.

Indonesia saat ini merupakan negara dengan populasi keempat terbesar di dunia. Indonesia akan memiliki populasi 300 juta penduduk di tahun 2050, dimana lebih dari 70% nya akan tinggal di area perkotaan. Kebutuhan infrastruktur yang harus dipenuhi semakin banyak, seiring dengan upaya yang diperlukan untuk tetap menjaga lingkungan. Kebutuhan untuk menghadirkan produk yang lebih baik dan bernilai lebih, maka bersinergi bersama mitra dan pelanggan menjadi kekuatan terbaik untuk beradaptasi, mengubah interaksi dan pemberdayaan untuk tumbuh bersama, berupaya bersama untuk selalu menjaga kelestarian lingkungan.

Oleh karena itu, SIG bertransformasi, menjadi penyedia solusi bahan bangunan terbesar di regional, berinovasi, dan memberi solusi, untuk menjawab kebutuhan yang terus berkembang dengan melakukan hal yang berbeda untuk mewujudkan konstruksi yang berkelanjutan.

Department of Research & Development berkomitmen untuk terus berupaya meningkatkan kapasitas dan kapabilitas baru para peneliti dalam menciptakan produk & inovasi baru yang mendukung RJPP Perusahaan Tahun 2020 - 2024 antara lain:

1. Membentuk industri semen dan building materials melalui pendirian research and market policy advocacy institute.
2. Membangun sinergi dengan BUMN lain untuk mendorong implementasi
3. Mengimplementasikan best practices dalam hal operasional di seluruh unit bisnis untuk mencapai cost leadership
4. Memperluas bisnis cement derivative

Adapun tugas pokok dari dari Department of Research & Development adalah memimpin, mengkoordinasikan, mengevaluasi, dan merekomendasikan seluruh kegiatan terkait dengan penelitian dan pengembangan *building material*, *new product development (NPD)*, dan *current product development (CPD)* yang membutuhkan penelitian dan/atau yang membutuhkan pengembangan di luar rentang SLA yang berlaku, *process development* sesuai dengan kebutuhan operasional dan RKAP, serta pengelolaan laboratorium untuk mencapai target perusahaan yang telah ditetapkan.

2.2 Visi dan Misi

Visi

Menjadi Perusahaan Penyedia Solusi Bahan Bangunan Terbesar di Regional

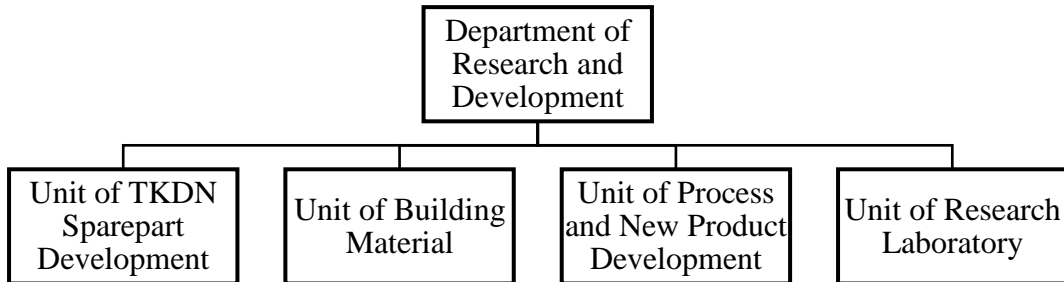
Misi

1. Berorientasi pada kepuasan pelanggan dalam setiap inisiatif bisnis.
2. Menerapkan standard terbaik untuk menjamin kualitas.
3. Fokus menciptakan perlindungan lingkungan dan tanggung jawab sosial yang berkelanjutan.
4. Memberikan nilai tambah terbaik untuk seluruh pemangku kepentingan (stakeholders).
5. Menjadikan sumber daya manusia sebagai pusat pengembangan perusahaan.

2.3 Lokasi Pusat Penelitian Semen

Gedung PPS (Pusat Penelitian Semen) Jl. Veteran - Kabupaten Gresik

2.4 Struktur Organisasi Pusat Penelitian Semen



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Pusat Penelitian Semen

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Desain Grafis

Desain grafis dalam pandangan Ilmu Komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berwujud teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Dalam mendesain surat kabar misalnya, desainer grafis memerlukan pengetahuan tentang kebiasaan sang pembaca media agar dengan mudah mendesain tata letak dan visual yang cocok. Ini dengan motif agar pesan yang hendak disampaikan oleh media tersebut diterima dan sampai pada pembaca. Desain grafis juga lazim disebut desain komunikasi visual. Bidang desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi (Widya, dkk 2019).

3.1.1 Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut :

1. Printing (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamphlet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
2. Web design (desain untuk halaman web) atau desain interaktif.
3. Film, termasuk TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif.
4. Corporate Identity (logo), EGD (Environmental Graphic Design) merupakan desain grafis yang mencakup desain industry (iklan, branding company profile, dan lain-lain).
5. Desain produk, pemaketan, kemasan, merchandise, dan sebagainya.

3.1.2 Peranan Desain Grafis pada Media

Agar pesan dapat efektif dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap sasaran (audiensi) sesuai tujuan pemasaran, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Komunikatif

Ada 5 cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif bagi audiensi.

1. Visualisasi pendukung agar mudah diterima oleh sasaran.
2. Pelajari pesan yang akan disampaikan secara mendalam
3. Pelajari kebiasaan dan hal-hal yang diminati/disukai oleh sasaran yang berkaitan dengan hal visual (ikon, gambar dan elemen visual lain).

2. Olah pesan (verbal) menjadi pesan visual, dengan memperhatikan tanda-tanda pesan visual yang dipahami public, mudah, gampang, dan nyaman dilihat/dibaca.

3. Buatlah sederhana dan menarik.

4. Kreatif

Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian. Rancangan elemen desain grafis (objek, warna, huruf, dan layout) dibuat secara asli (original/baru).

5. Sederhana

Visualisasi tidak rumit supaya kejelasan isi pesan mudah diterima dan diingat. Pengembangan yang kompleks dapat menimbulkan ciri yang khas terhadap suatu elemen visual. Prinsip generalisasi diperlukan untuk menyederhanakan elemen visual menjadi elemen yang paling mendasar sehingga menimbulkan persepsi yang lebih luas dan lebih berumur panjang.

6. Penggambaran objek dalam bentuk image yang persentatif gambar dapat berupa fotografi atau gambar informasi berupa tabel/diagram dan gambar bergerak (animasi dan film). Gambar dapat diklasifikasikan sebagai gambar latar belakang desain atau gambar objek yang dapat memperjelas informasi.

7. Pemilihan warna yang sesuai

Penggunaan kunci warna atau panduan warna berdasar terori warna Munsel, untuk mendapatkan warna-warna yang selaras. Harmoni dalam perpaduan

warna dapat membuat nuansa yang berbeda walaupun menggunakan gambar yang sama.

8. Tipografi (font dan susunan huruf)

Untuk memvisualkan Bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya, digunakan tipografi secara kreatif sesuai dengan keperluan dan tidak berlebihan.

9. Tata letak (layout)

Layout adalah usaha untuk membentuk dan menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Jika data/unsur grafis dan warna yang akan dipakai telah dipastikan sebelumnya, selanjutnya kita dapat melakukan proses layouting. Peletakan dan susunan unsur-unsur visual harus terkendali dengan baik agar memperjelas hierarki/tingkatan perhatian sasaran terhadap semua unsur yang ditampilkan.

10. Unsur visual bergerak (animasi dan/atau movie)

Animasi/movie yang dibuat sebagai daya Tarik di media televisi, web, dan gadget. Sebelumnya dibutuhkan storyboard yang merupakan acaun beberapa gambar untuk panduan proses produksi syuting.

11. Navigasi (ikon)

Ikon navigasi berfungsi sebagai tanda untuk mengeksekusi arah/tujuan yang dikehendaki maka gunakan ikon navigasi yang akrab dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya. Ikon dirancang sederhana, berkarakter, dan menarik karena fungsinya hanya pemandu.

3.1.3 Prinsip Desain

Dalam mengerjakan suatu karya visual, seorang desainer sangat penting mempelajari dan memahami prinsip-prinsip desain diantaranya :

1. Kesatuan (Unity)

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun. Desain bisa dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis. Prinsip dari kesatuan dalam komposisi adalah semua bagian bentuk harus saling memiliki keterkaitan. Keterkaitan bisa diciptakan dari sebuah bentuk lainnya yang saling menghubungkan seluruh bentuk tersebut atau disebut dengan prinsip hubungan. Kesatuan membantu membuat elemen-elemen pada sebuah objek saling berdekatan, sehingga mereka akan terlihat bersatu/milik bersama.

2. Keselarasan (Harmony)

Keselarasan merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang.

Keselarasan (harmony) dapat diwujudkan dalam 2 cara, yaitu : harmoni dari segi bentuk dan warna. Harmoni dari segi bentuk ialah dimana adanya keserasian dalam penempatan unsur-unsurnya. Hal itu dapat dilihat dari segi bentuk dan ukurannya pada media misalnya brosur, leaflet, poster, dll. Sedangkan harmoni dalam segi warna memiliki pengaruh yang amat besar karena tiap-tiap warna memiliki sifatnya masing-masing.

3. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan atau balance secara visual dapat diartikan kondisi yang sama berat. Pembagian tersebut dapat dilihat dengan prioritas horizontal (kanan kiri) dan vertical (atas bawah).

4. Kesebandingan (Proportion)

Kesebandingan (proporsi) merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang dianggap tepat antara panjang dengan lebar antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan unsur secara keseluruhan.

5. Irama (Rhythm)

Irama memiliki pola tata letak (layout) yang dibuat dengan melakukan pengulangan unsur-unsur tata letak secara teratur agar menciptakan kesan yang menarik. Irama menyebabkan kita dapat merasakan adanya pergerakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Irama visual tersebut dapat berupa repetisi maupun variasi.

6. Penekanan (Emphasis)

Emphasis merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Prinsip penekanan berarti suatu hal yang menjadi fokus atau yang mendapatkan perhatian pertama. Pada bagian penekanan ini, tata letak merupakan kebutuhan yang penting untuk menarik pandangan orang. Tujuan dari prinsip ini untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan untuk memecah keberaturan.

7. Kontras

Kontras yaitu adanya perbedaan yang mencolok pada beberapa unsur tata letak. Kontras dapat dilakukan dengan cara, misalnya dengan menggunakan warna yang berbeda sehingga mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat besar diantara yang kecil, menggunakan pemilihan font yang berbeda typeface maupun ukurannya, mengganti irama serta arah.

3.2 Design Thinking

Design Thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (user). Design thinking digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komperensif untuk mendapatkan sebuah solusi. Design thinking dibagi menjadi 5 tahap sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Proses Design Thinking

1. Emphatize (Empati)

Emphatize (empati) merupakan sebuah inti proses karena permasalahan yang timbul harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna supaya kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara.

2. Define (Penetapan)

Define merupakan menganalisis dan memahammi hasil yang telah dilakukan pada proses Emphatize. proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utama pada penelitian.

3. Ideate (Ide)

Ideate merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses ideate ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat.

4. Prototype (Prototipe)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada

pengguna untuk memperoleh respon dan feedback yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

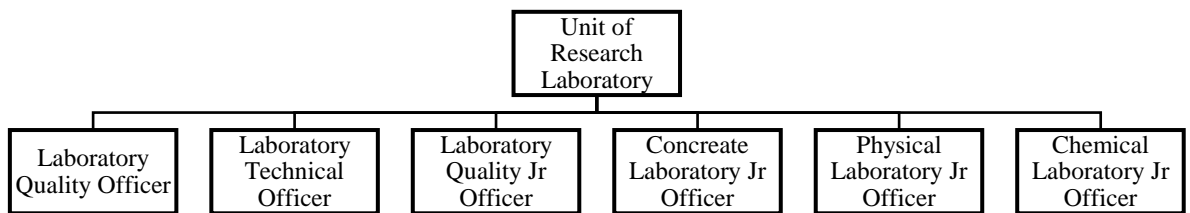
5. Test (Uji coba) atau pengujian

Dilakukan untuk mengumpulkan berbagai feedback pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat life cycle sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja

4.2 Tugas Unit Kerja

Memastikan, memonitori, meningkatkan, menganalisa, melakukan review dan merencanakan rekomendasi atas seluruh kegiatan terkait dengan pengelolaan laboratorium penelitian dan pengembangan Semen Indonesia, bertindak sebagai manager puncak dalam kaitannya dengan sistem manajemen laboratorium penelitian dan pengembangan Semen Indonesia, juga penunjukan manajerial mutu dan manajerial teknis di laboratorium peneltian dan pengembangan Semen Indonesia dalam kaitan pemenuhan persyaratan sistem manajemen laboratorium agar mencapai target Perusahaan yang telah ditetapkan.

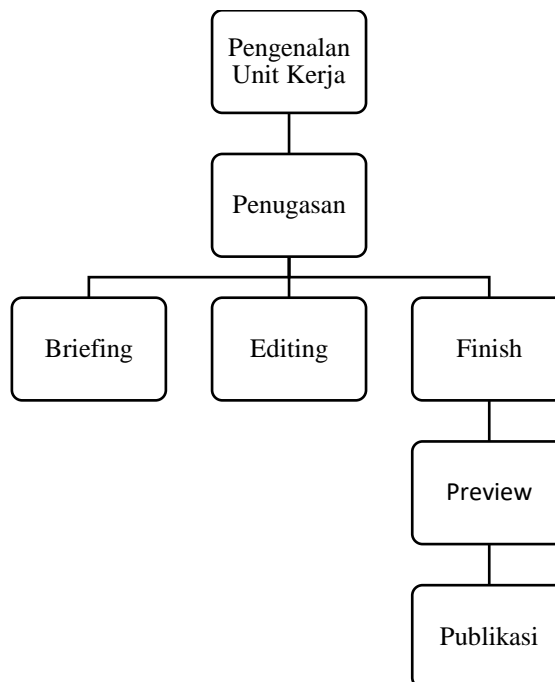
4.3 Penjelasan Singkat Kegiatan Kerja Praktik

Jika dilihat dari unit yang penulis tempati, tentu sangat bertentangan dengan unit yang seharusnya ditempati oleh orang yang memiliki latar belakang keilmuan Desain Komunikasi Visual. Tetapi dalam unit tersebut, sangat membutuhkan ilmu Desain Komunikasi Visual guna memvisualisasikan berbagai hal yang berhubungan dengan aktivitas di laboratorium. Sehingga tidak salah jika penulis

berada di unit ini guna mengembangkan keilmuan Desain Komunikasi Visual di bidang lain.

Tugas utama penulis dalam unit ini adalah sebagai desainer grafis yang bertugas memperbaiki dan mengembangkan ilmu desain yang dirasa masih kurang dari segi prinsip-prinsip desain. Selain itu, penulis juga bertugas bagaimana memvisualisasi terkait aturan K3 yang ada di laboratorium menjadi sebuah media yang mudah dipahami baik itu berupa infografis maupun poster. Tentu saja kegiatan kerja praktik ini diawali dengan briefing mengenai gambaran apa yang harus dilakukan, penugasan, jadwal kerja praktik, dan sebagainya. Dalam pelaksanaan kerja praktik, alat yang digunakan adalah adobe illustrator dan canva sebagai penunjang kegiatan penulis dalam mendesain.

4.4 Skema Proses Kerja



Gambar 4.2 Skema Proses Kerja

4.5 Jadwal Kerja Praktik

Kegiatan kerja praktik dilaksanakan selama 6 minggu dengan jadwal sebagai berikut :

Tabel 4.1 Jadwal Kerja Praktik

Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin-Jumat	07.30 WIB	16.30 WIB
Sabtu	Libur	
Minggu		

Tabel 4.2 Jadwal Kerja Praktik dan Penugasan

Kegiatan	Minggu ke-					
	1	2	3	4	5	6
1. Pengenalan lingkungan dan system kerja perusahaan						
2. Observasi dan memahami hal-hal yang berkaitan dengan perusahaan						
3. Menjalankan tugas yang diberikan perusahaan						
4. Menyusun laporan kerja praktik						
5. Melakukan evaluasi kerja praktik						

4.6 Tugas Kerja Praktik

Selama 6 minggu menjalani program kerja praktik, berikut merupakan penjelasan kegiatan yang penulis lakukan :

4.6.1 Redesain Alur Penerimaan Dan Pengujian Sampel Uji

Beberapa tahapan design thinking untuk redesign ini adalah sebagai berikut :

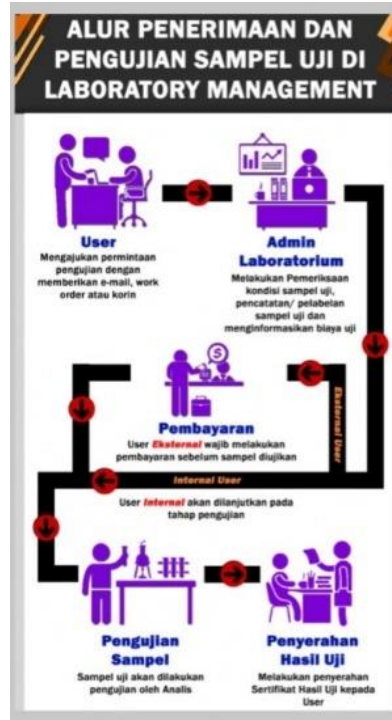
1. Emphatize

Tahapan pertama adalah emphatize, yaitu melakukan pengamatan /observasi. Dalam suatu pengujian sampel di sebuah laboratorium pasti membutuhkan alur dan tata caranya. Melihat dari seringnya user yang ingin melakukan uji sampel kesulitan bagaimana tahapan dan apa saja yang perlu dipersiapkan dalam melakukan sebuah pengujian. Selain itu, penulis juga melakukan pengamatan terkait desain sebelumnya yang dirasa kurang menarik dan tidak sesuai dengan identitas perusahaan

2. Define

Permasalahan yang ada pada tahap emphatize dapat diselesaikan dengan membuat media berupa poster. Sasaran dari media ini yaitu untuk user yang ingin melakukan uji sampel di riset laboratory. Adanya poster berupa alur dan pengujian sampel uji di riset laboratory dengan desain baru diharapkan mampu membantu user yang ingin melakukan pengujian jadi lebih mudah memahami alur dan tata caranya.

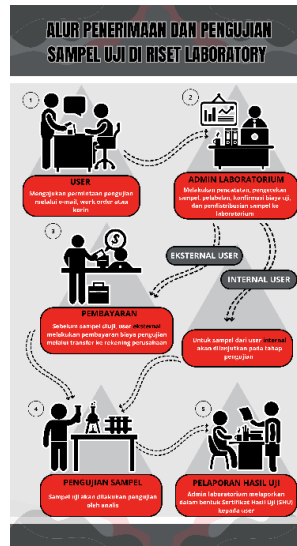
3. Ideate



Gambar 4.3 Desain Alur Penerimaan dan Pengujian Sampel Sebelum Redesain

Tahap ideate berisi ide-ide untuk menemukan solusi dari permasalahan yang didapat. Melihat dari desain sebelumnya terlihat adanya ketidaksesuaian antara desain dan identitas perusahaan, sehingga diperlukan redesain agar desainnya dapat sesuai dengan identitas perusahaan. Selain itu, keselarasan warna yang digunakan sangat kontras dan terlihat kurang menyatu.

4. Prototype



Gambar 4.4 Hasil Redesain Alur Penerimaan dan Pengujian Sampel

Tahap prototype hasil redesain dari alur dan penerimaan sampel uji di riset laboratory. Hasil redesain ini tidak merubah inti dari isi konten. Hanya memperbaiki komponen dan kesatuan desain agar menjadi lebih baik. Warna hasil redesain sudah seimbang antara merah, abu-abu, hitam, dan putih. Penggunaan warna diubah menggunakan warna sesuai identitas Perusahaan Semen Indonesia dan diambil dari warna logo Perusahaan tersebut. Untuk komposisi desain sudah seimbang, juga keterbacaan sudah jelas. Visualisasi gambar tiap tahapan/alur pengujian masih sesuai desain sebelumnya hanya saja diubah warna menyesuaikan konsep desain. Elemen yang dipakai juga tidak terlalu banyak, karena sudah ada visualisasi gambar di tiap tahapan/alur pengujian.

5. Test

Tahap terakhir dari design thinking dalam pembuatan signage adalah test, dimana desain ini dipublikasikan dalam website dari Pusat Penelitian Semen.

4.6.2 Redesain Corporate Life Saving Rules

Desain sebelumnya



Gambar 4.5 Desain Corporate Life Saving Rules Sebelum Redesain

Sebenarnya desain sebelumnya sudah bagus, hanya saja dari perusahaan ingin desain baru untuk dijadikan konten di website. Perubahannya juga tidak terlalu banyak hanya ada sedikit modifikasi. Sehingga mengubahnya sebagai berikut :

Hasil Redesain

- Alternatif pertama

Pada hasil desain untuk alternatif pertama, konsepnya mirip dengan desain sebelumnya yaitu dominan menggunakan warna hijau dan abu-abu. Hanya saja ada perbedaan elemen yang dipakai dan ada beberapa modifikasi sedikit tanpa mengubah inti dari kontennya.



Gambar 4.6 Alternatif Pertama Desain Corporate Life Saving Rules

- Alternatif kedua
Pada hasil desain untuk alternatif kedua, konsepnya dibuat berbeda dengan desain sebelumnya. Pada dsain sebelumnya dominan dengan warna hijau dan abu-abu. Tetapi pada alternatif kedua ini menggunakan warna gradasi abu-abu tua hingga muda. Selain itu penggunaan ikon dan symbol pada alternatif ini menggunakan dominan warna merah dan kuning agar selaras.



Gambar 4.7 Alternatif Kedua Corporate Life Saving Rules

Setelah membuat 2 alternatif tersebut, dilakukan proses asistensi kemudian terpilihah hasil desain alternatif kedua. Dikarenakan alternatif kedua desainnya dinilai fresh karena sangat berbeda dengan hasil sebelumnya.

4.6.3 Visualisasi Desain K3 Laboratorium

Ada beberapa aturan K3 di laboratorium yang penulis visualisasikan dalam bentuk desain infografis/poster. Meliputi peralatan pelindung, penyimpanan bahan kimia, manfaat K3, aturan K3 di dalam laboratorium, dan standarisasi meja laboratorium. Adapun beberapa tahapan design thinking dalam membuat beberapa desain tersebut adalah sebagai berikut :

1. Emphatize

Tahapan pertama adalah emphatize, yaitu melakukan pengamatan /observasi. Dalam suatu laboratorium pasti ada sebuah aturan K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja). Aturan ini diperlukan untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan terjadi. Selain itu, aturan K3 juga diperlukan sebagai acuan dasar dalam bekerja. Mengenai prosedur dan tahapan apa saja yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan di dalam laboratorium. Sehingga memerlukan media informasi yang bisa dibaca dan terkomunikasikan dengan baik kepada pihak laboratorium.

2. Define

Permasalahan yang ada pada tahap emphatize dapat diselesaikan dengan membuat media poster/infografis. Sasaran dari media ini yaitu kepada pihak yang bekerja di sebuah laboratorium. Adanya media desain infografis/poster diharapkan dapat membantu sebagai petunjuk apa yang diperbolehkan dan apa yang tidak diperbolehkan dilakukan selama di dalam laboratorium.

3. Ideate

Pada tahap ideate ini ada beberapa desain yang akan membahas mengenai aturan dasar K3. Untuk konsepnya yaitu akan berupa tipografi dan elemen visual yang dapat menunjang informasi dari aturan dasar K3 tersebut. Kemudian untuk penggunaan warna menggunakan warna dominan abu-abu, hitam, merah, dan putih sesuai dengan identitas perusahaan.

4. Prototype

Tahap prototype dimana peneliti dan subyek penelitian menjadikan ide menjadi bentuk atau terlihat. Berikut ini hasil dari desain aturan dasar K3 yang telah direncanakan.

Hasil desainnya sebagai berikut:

1. Desain aturan dasar K3 di ruang laboratorium “Peralatan pelindung yang harus dipakai selama di laboratorium”

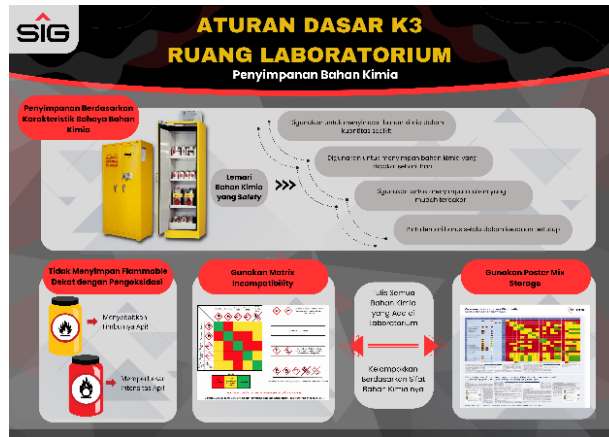


Gambar 4.8 Peralatan Pelindung Selama Di Laboratorium

Desain ini berisikan apa saja peralatan pelindung yang harus dipakai selama di laboratorium. Konten ini memiliki tujuan memberitahu peralatan pelindung apa saja yang harus dipakai selama di dalam laboratorium. Dikarenakan Ketika memasuki laboratorium tidak boleh sembarangan memakai peralatan yang tidak sesuai dengan ketentuan.

Desain ini menggunakan warna dominan abu-abu, merah, hitam, dan putih disesuaikan dengan identitas perusahaan. Elemen yang digunakan menggunakan bentuk segitiga yang dipadu padankan. Tujuannya agar background dari poster ini tidak terlalu polos. Sedangkan untuk visualisasi gambar senada satu dengan yang lain dan komposisinya seimbang.

2. Desain aturan K3 di ruang laboratorium “penyimpanan bahan kimia”



Gambar 4. 9 Aturan Penyimpanan Bahan Kimia

Desain ini berisi aturan dalam menyimpan bahan kimia di ruang laboratorium. Ada berbagai aturan yang harus diperhatikan dalam menyimpan bahan kimia agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Sehingga desain ini dibuat agar petugas laboratorium dapat memperhatikan cara menyimpan bahan kimia yang baik sesuai aturan K3.

Warna yang dipakai desain ini menggunakan abu-abu, hitam, putih, dan merah. Masih sesuai dengan desain-desain sebelumnya dan warna identitas perusahaan. Elemen yang digunakan menggunakan bentuk segitiga yang dipadu padankan. Tujuannya agar background dari poster ini tidak terlalu polos. Poin-poin penting menggunakan warna merah menandakan kata penting dalam aturan dari penyimpanan bahan kimia yang benar.

3. Desain Manfaat K3 di Laboratorium



Gambar 4.10 Manfaat K3

Di dalam laboratorium tidak akan lepas dari adanya aturan K3. Sehingga dalam desain ini berisikan apa saja manfaat dari diberlakukannya K3 dalam suatu laboratorium. Agar petugas laboratorium mengetahui pentingnya aturan K3 dan terhindar dari hal-hal yang membahayakan.

Warna masih tetap menggunakan abu-abu, hitam, putih, dan merah. Elemen yang digunakan sebagai pelengkap agar desain tidak terlalu polos. Tetapi keseimbangan dan kesatuan masih tetap diperhatikan.

2. Desain aturan K3 di Ruang Laboratorium



Gambar 4.11 Aturan Dasar K3 Laboratorium

Desain ini berisi aturan k3 yang harus dilakukan di dalam ruang laboratorium. Dikarenakan laboratorium berisi bahan dan peralatan yang berbahaya apabila tidak dipelihara dengan baik. Selain itu aturan k3 harus selalu diperhatikan agar mencegah hal-hal berbahaya.

Penggunaan warna masih tetap menggunakan abu-abu, hitam, putih, dan merah. Agar selaras dengan desain-desain yang lain. Elemen yang digunakan menggunakan segitiga sebagai background agar tidak terlihat polos.

3. Desain Aturan Meja Kerja Laboratorium



Gambar 4.12 Aturan Meja Laboratorium

Di dalam aturan K3 terdapat juga aturan yang harus diperhatikan dalam pemilihan meja kerja laboratorium. Jadi tidak asal meja dapat digunakan dalam laboratorium. Harus ada aturan dan standarisasi tersendiri sesuai dengan cara kerja di laboratorium.

Desain ini menggunakan warna yang tidak jauh berbeda dari desain sebelumnya. Yaitu menggunakan warna abu-abu, hitam, putih, dan merah. Elemen yang digunakan sebagai pelengkap agar desain tidak terlalu polos. Adapula visualisasi gambar standar meja laboratorium untuk memeperjelas konten apa yang disampaikan.

5. Test

Tahap terakhir dari design thinking dalam pembuatan desain visualisai dari aturan K3 adalah test, dimana beberapa desain tersebut dipublikasikan dalam website dari Pusat Penelitian Semen.

4.6.4 Desain Signage Ruang Gedung PPS

Dalam suatu ruangan pasti memerlukan sebuah signage sebagai penanda apa saja yang ada dalam ruangan tersebut. Gedung Pusat Penelitian Semen memerlukan signage yang berisi mengenai ruangan apa saja yang ada di dalamnya. Signage yang dibutuhkan mulai dari lantai dasar, lantai 1, dan lantai 2. Adapun beberapa tahap design thinking dalam membuat signage ini adalah sebagai berikut :

1. Emphatize

Tahapan pertama adalah emphatize, yaitu melakukan pengamatan/observasi. Gedung Pusat Penelitian Semen memiliki banyak jenis ruangan yang ada di dalamnya. Apalagi pasti banyak orang yang datang ke Gedung pusat penelitian semen dengan berbagai tujuan mulai dari penelitian, uji riset, dan sebagainya. Sehingga memerlukan sebuah tanda sebagai arahan seseorang jika mendatangi dan belum tahu ruangan apa saja yang ada dalam gedung tersebut.

2. Define

Permasalahan yang ada pada tahap emphatize dapat diselesaikan dengan membuat signage berupa nama-nama ruangan yang ada di dalam Gedung pusat penelitian semen. Sasaran dari media ini yaitu sebagai penanda dan arahan untuk seseorang yang ada di Gedung pusat penelitian semen. Selain itu dapat mempermudah dalam menemukan ruangan mana saja yang akan dikunjungi.

3. Ideate

Tahap ideate berisi ide-ide untuk menemukan solusi dari permasalahan yang didapat. Dalam tahap ini penulis membuat perencanaan sebanyak 6 desain signage. Untuk 3 jenis pertama signage berupa tulisan lantai dasar, lantai 1, dan lantai 2 pada Gedung Pusat Penelitian Semen. Kemudian untuk 3 jenis desain lainnya berupa tulisan ruangan apa saja yang ada di lantai dasar, lantai 1, dan lantai 2.

4. Prototype

Pada tahap ini yaitu berupa prototype hasil desain signage untuk Gedung Pusat Penelitian Semen. Berikut adalah hasil desainnya :



Gambar 4.13 Signage Lantai Dasar



Gambar 4.14 Signage Lantai 1



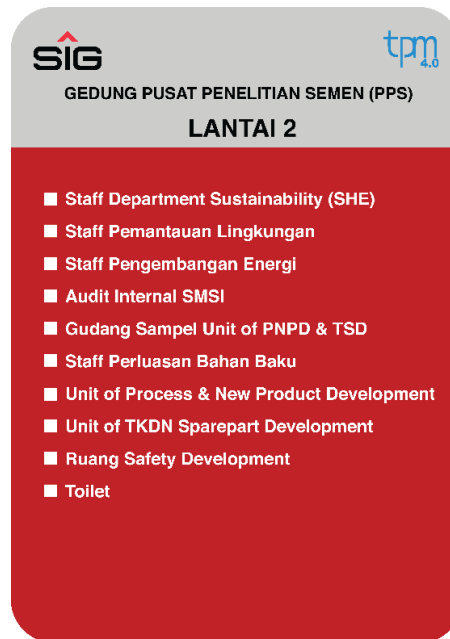
Gambar 4.15 Signage Lantai 2



Gambar 4.16 Signage Nama Ruangan Lantai Dasar



Gambar 4. 17 Signage Nama Ruangan Lantai 1



Gambar 4. 18 Signage Nama Ruangan Lantai 2

5. Test

Tahap terakhir dari design thinking dalam pembuatan signage adalah test, dimana hasil desain diimplementasikan di setiap depan pintu masuk di lantai dasar, lantai 1, dan lantai 2. Signage ini diharapkan dapat membantu seseorang yang ingin berkunjung di Pusat Penelitian Semen jadi mengetahui ruangan apa saja yang ada di Gedung tersebut.

Berikut adalah dokumentasi implementasi desain signage pada Gedung Pusat Penelitian Semen :



Gambar 4.19 Implementasi Signage Pada Lantai Dasar



Gambar 4.20 Implementasi Signage Pada Lantai 1



Gambar 4.21 Implementasi Signage Pada Lantai 2

4.6.5 Desain Poster Penelitian Bata Interlock

Unit of Building Material sedang melakukan penelitian mengenai bata interlock dengan memanfaatkan internal waste (sampah plastik) khususnya botol maupun wadah plastik di lingkungan Gedung Pusat Penelitian Semen PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Adapun beberapa tahapan design thinking dalam pembuatan poster penelitian bata interlock adalah sebagai berikut :

1. Emphatize

Tahapan pertama adalah emphatize, yaitu melakukan pengamatan/observasi. Unit of Building Material melakukan penelitian mengenai bata interlock yang memerlukan sampah plastik khususnya botol maupun wadah plastik. Unit tersebut sangat memerlukan semua pihak yang ada di lingkungan Gedung pusat penelitian semen untuk ikut andil dalam mengumpulkan sampah plastik yang masuk dalam kategori. Sehingga memerlukan media informasi sebagai alat untuk publikasi dan pemberitahuan kepada semua pihak.

2. Define

Permasalahan yang ada pada tahap emphatize dapat diselesaikan dengan membuat poster. Media ini sangat diperlukan agar semua pihak dapat mengetahui informasi dan alhasil ikut andil dalam mengumpulkan bahan untuk penelitian bata interlock. Selain itu juga sebagai media informasi pemberitahuan seluruh pihak agar membuang sampah plastik di tempat yang sudah disediakan secara khusus.

3. Ideate

Dalam tahap ini penulis membuat 3 alternatif desain yang cocok untuk publikasi informasi mengenai penelitian. Sehingga dari Unit of Building Material dapat memilih desain mana yang cocok dengan penelitian tersebut.

4. Prototype

Pada tahap ini yaitu berupa prototype hasil desain poster penelitian bata interlock. Berikut adalah hasil 3 alternatif desainnya :

- Alternatif Pertama



Gambar 4.22 Alternatif Pertama Posterpenelitian Bata Interlock

Pada hasil desain alternatif pertama menggunakan warna dominan hijau dan backgrounnya campuran warna abu-abu. Dikarenakan penelitian ini secara tidak langsung dapat mengurangi sampah plastik yang sulit didaur ulang. Sehingga dapat menunjang proses penghijauan. Pada desainnya menggunakan konsep yang terkesan ramai karena adanya beberapa elemen yang tetap memperhatikan kesatuan dan keseimbangan dari desain ini. Kemudian ada point interest yaitu penanda yang berwarna merah bertuliskan “Hai SIGERS”, sebagai bentuk perhatian mata agar pembaca langsung menuju ke penanda tersebut dan sekaligus sebagai poin yang sangat penting. Sehingga pesannya dapat tersampaikan dengan baik.

- Alternatif Kedua



Gambar 4.23 Alternatif Kedua Penelitian Bata Interlock

Pada hasil desain alternatif kedua desainnya menggunakan warna dominan hijau berbeda dengan alternatif pertama yang menggunakan campuran abu-abu pada background. Sedangkan untuk alternatif kedua ini hanya menggunakan warna hijau mulai dari hijau tua sampai muda. Tujuan penggunaan warna hijau juga sama seperti alternatif pertama sebagai bentuk pengurangan sampah plastik yang secara tidak langsung dapat menunjang proses penghijauan. Untuk desainnya terkesan tidak seramai seperti alternatif pertama. Elemen yang digunakan juga tidak terlalu banyak. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik tanpa terganggu dengan banyaknya elemen. Kemudian ada juga point interest seperti alternatif pertama yaitu, adanya penanda warna merah yang bertuliskan “Hai SIGERS” sebagai penanda bahwa itu poin yang sangat penting dan mata bisa langsung menuju ke penanda tersebut.

- Alternatif ketiga



Gambar 4. 24 Alternatif Ketiga Penelitian Bata Interlock

Pada hasil desain alternatif ketiga juga terkesan simple dan hanya memakai warna dominan hijau. Memiliki makna seperti alternatif pertama dan kedua yaitu sebagai bentuk pengurangan sampah plastik yang secara tidak langsung dapat menunjang proses penghijauan. Elemen yang digunakan dalam alternatif ini hanya sedikit dan agar terkesan tidak mengganggu proses penyampaian informasi. Selain itu point interest juga ada di dalam alternatif ketiga. Yaitu penanda warna merah yang bertuliskan “Hai SIGERS” sebagai penanda bahwa itu poin yang sangat penting dan mata bisa langsung menuju ke penanda tersebut.

Setelah selesai membuat ketiga alternatif desain, dilakukanlah proses asistensi. Kemudian yang terpilih adalah alternatif ketiga, dengan adanya revisi sedikit yaitu penghilangan kalimat “untuk keperluan penelitian.....”



Gambar 4.25 Hasil Desain Poster Penelitian Bata Interlock

5. Test

Tahap terakhir dari design thinking dalam pembuatan poster bata penelitian bata interloc adalah test, dimana poster ini diimplementasikan di setiap ruangan yang ada di gedung Pusat Penelitian Semen.

Implementasi desain

Berikut adalah implementasi desain poster penelitian bata interlock pada ruangan di Pusat Penelitian Semen.



Gambar 4.26 Implementasi Poster (1)



Gambar 4.27 Implementasi Poster (2)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan kerja praktik dapat disimpulkan bahwa keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) sangat dibutuhkan di setiap perusahaan apapun jenisnya. Mengingat setiap perusahaan pasti membutuhkan media untuk mempromosikan terutama dalam bentuk visual. Selain itu juga sebagai sarana instruksi dan informasi terkait Perusahaan.

Melalui kerja praktik di pusat penelitian semen ini menjadikan skills dalam mengimplementasikan ilmu DKV penulis lebih terasah. Pengalaman juga semakin bertambah, baik pengalaman desain, komunikasi, bertanggung jawab, dan cara mengatur waktu dengan baik. Selain itu, penulis juga mendapatkan ilmu-ilmu lain diluar keilmuan DKV selama kerja praktik di pusat penelitian semen.

5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan kerja praktik yang telah dilakukan, penulis memberikan saran yang sekiranya dapat dipertimbangkan untuk kebermanfaat jangka panjang yaitu menambah tenaga kerja yang memiliki latar belakang desain pada unit kerja. Selain itu, terus membuka peluang untuk mahasiswa kerja praktik atau magang dari jurusan DKV atau sejenisnya sehingga dapat mengimplemetasikan ilmu yang didapat di bangku perkuliahan. Dengan demikian beban kerja untuk kebutuhan unit kerja dapat terpenuhi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>, diakses pada tanggal 30 November 2023

https://www.gramedia.com/literasi/design-thinking/#google_vignette, diakses pada tanggal 1 Desember 2023

<https://www.sig.id/riset-pengembangan>, diakses pada tanggal 1 Desember 2023

Widya, dkk. (2016). *Pengantar Desain Grafis*.

LAMPIRAN

Surat Permohonan Kerja Praktik



Gresik, 21 Agustus 2023

Nomor : 0228/KI.05/03-01.01.01.01/08.23
Lampiran : 1 (satu) berkas proposal
Perihal : Permohonan Kerja Praktik

Kepada Yth.
Kepala Pusat Penelitian Semen Gresik
Pusat Penelitian Semen Gresik
Gedung PPS (Pusat Penelitian Semen) Jl. Veteran - Kabupaten Gresik
Jawa Timur 61122

Dengan hormat,

Dalam rangka melengkapi kurikulum Program Studi **Desain Komunikasi Visual** Universitas Internasional Semen Indonesia, maka setiap mahasiswa diharuskan melaksanakan Kerja Praktik untuk memberikan gambaran kerja nyata kepada mahasiswa, menerapkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh di Perguruan Tinggi sekaligus memperoleh pengalaman kerja.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima mahasiswa berikut :

No.	NIM	NAMA
1.	3032010703	Popi Saraswati Ningtyas

untuk dapat melaksanakan Kerja Praktik di **Pusat Penelitian Semen Gresik** pada tanggal **21 Agustus - 30 September 2023**. Kami berharap mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan pekerjaan yang sesuai dengan program studinya dan sebagai bahan pertimbangan kami lampirkan 1 (satu) berkas proposal.

Selanjutnya kami akan menunggu konfirmasi dan kabar baik dari Bapak/Ibu. Adapun contact person yang dapat dihubungi untuk Kerja Praktik mahasiswa tersebut adalah Popi Saraswati Ningtyas di nomor HP.08993317137 dan alamat e-mail popi.ningtyas20@student.uisi.ac.id. Besar harapan kami agar Bapak/Ibu dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami.


Demikian, atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini kami mengucapkan terima kasih.



Hormat Kami,
Koordinator Kerja Praktik

Els Mersilia Hanesti, S.EI., M.SEI
NIP. 9319317

Lembar Kehadiran




UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks P.T. 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 : Popi Saraswati Ningtyas
 NIM : 3032010705
 Judul Kerja Praktikum : Implementasi Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Khususnya di Pusat Penelitian Semen

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1.	21-08-2023	Pengamatan Perusahaan		
2.	22-08-2023	Redesain Alur Pengujian Sampel		
3.	13-08-2023	Asistensi dan revisi redesain alur pengujian sampel		
4.	24-08-2023	Membuat alternatif desain lain alur pengujian sampel		
5.	16-08-2023	Finalisasi desain alur pengujian sampel dan membuat perancangan redesain corporate life saving rules		
6.	18-08-2023	Redesain corporate life saving rules		
7.	19-08-2023	Membuat alternatif desain lain untuk corporate life saving rules		
8.	30-08-2023	Membuat desain aturan k-3 ruang laboratorium peralatan pelindung yang harus dipakai selama di laboratorium dan "penyimpanan bahan kimia"		
9.	31-08-2023	Asistensi 3 desain dan revisi		
10.	01-09-2023	Asistensi kembali		
11.	04-09-2023	Membuat desain aturan dasar k-3 ruang laboratorium		
11.	06-09-2023	Membuat alternatif desain lain aturan dasar k-3 ruang laboratorium		
13.	07-09-2023	Membuat desain mapapat menampilkan k-3 dalam laboratorium		

























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
 Komplek PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61123
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Papa Saraswati Ningsiyas
 NIM : 3032010703
 Judul Kerja Praktik : Implementasi Ilmu Desain Komunikasi Visual Dalam Dunia Kerja Khususnya di Pusat Penelitian Semen

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
14.	11-09-2023	Membuat perancangan signage untuk ruangan di PS dan mendata nama ruangan		
15.	11-09-2023	Mendesain signage lantai dasar 1 dan 2		
16.	13-09-2023	Mendesain signage nama ruangan di lantai dasar dan membuat label nama meja		
17.	14-09-2023	Mendesain signage nama ruangan di lantai 1		
18.	15-09-2023	Mendesain signage nama ruangan di lantai 2 dan seker hasil		
19.	18-09-2023	Membuat poster untuk produksi bata interlock		
20.	18-09-2023	Membuat 2 alternatif lain poster produksi bata interlock dan seker hasil		
21.	20-09-2023	Membuat desain aturan dasar k3 ruang laboratorium "golden superdeji"		
22.	21-09-2023	Membuat desain aturan dasar k3 "meja kerja laboratorium" dan asistensi		
23.	25-09-2023	beris desain k3		
24.	27-09-2023	Asistensi		
25.	29-09-2023	Asistensi hasil kegiatan kerja praktik		

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

Surat Selesai Kerja Praktik



SURAT KETERANGAN

No: 016602/PP/KET/50050478/2000/10.2023

Dengan ini kami menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

NAMA	NIM	Program Studi
Popi Saraswati Ningtyas	3032010703	Desain Komunikasi Visual

Telah menyelesaikan kegiatan Kerja Praktik di Unit of Research Laboratory, Dept of Research & Development, Gedung PPS (Pusat Penelitian Semen) Gresik pada tanggal 21 Agustus – 29 September 2023.

Selama melakukan kegiatan Kerja Praktik, mahasiswa tersebut telah mematuhi peraturan yang berlaku dan telah melaksanakan tugasnya dengan baik.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 02 Oktober 2023

Hormat Kami,
SM of Research Laboratory



Tri Eddy Susanto, ST., MT.

Lembar Asistensi





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

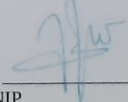
LEMBAR ASISTENSI KERJA PRAKTIK

Nama : Papi Saraswati Ningtyas
 NIM : 3032010703
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Judul Kerja Praktik : Implementasi Ilmu Desain Komunikasi Visual di Dunia Kerja Khususnya di Pusat Penelitian Semen

KERJA PRAKTIK dilaksanakan terhitung mulai:s/d.....
 Laporan akhir harus sudah dikumpul :

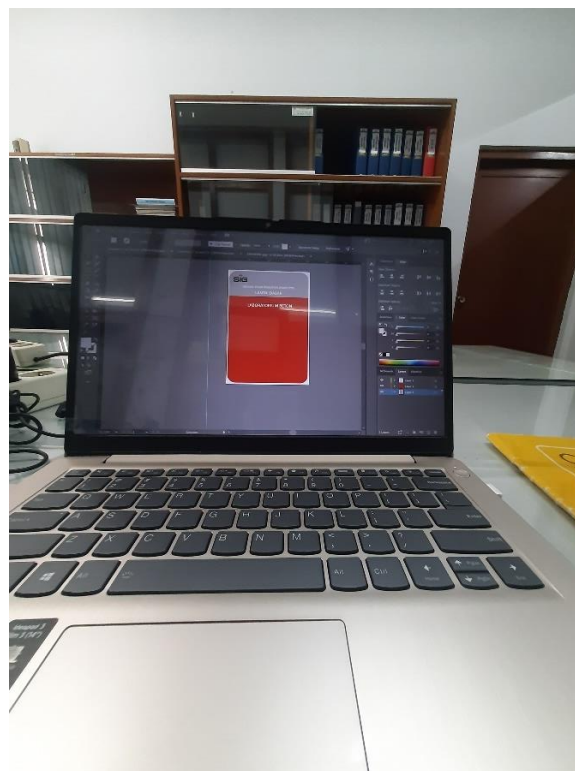
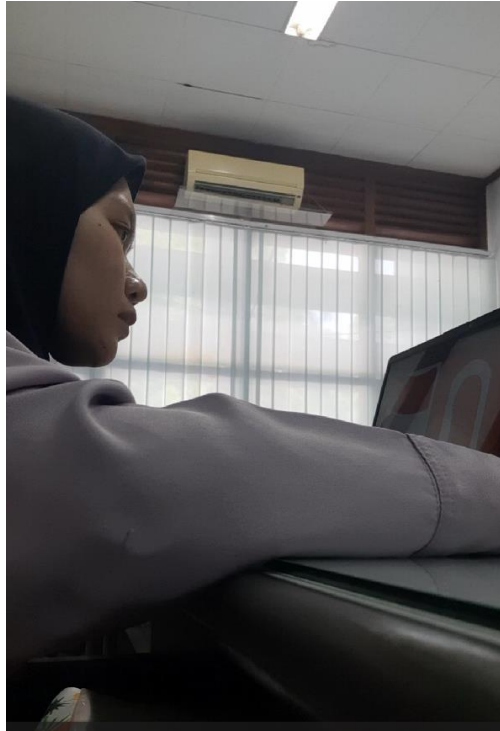
No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	07-12-2023	Asistensi Laporan Kerja Prakteble	
2.	12-12-2023	Asistensi Revisi Laporan kerja Prakteble	

Gresik, 4 Januari 2024
 Dosen Pembimbing Kerja Praktik

()
 NIP.

Catatan :
 Harap dosen menentukan sistem asistensi dengan mahasiswa, apabila proses asistensi atau pengumpulan laporan kerja praktik melewati batas waktu, maka mahasiswa dinyatakan **tidak lulus** kerja praktik.

Dokumentasi



Dokumentasi Sidang Kerja Praktik

