



**MENDESAIN *FEED INSTAGRAM* IGB MEDIA DAN  
PT. PAKUWON JATI TBK.**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**



**Oleh:**

**ANDI REVIAN MALMPU'ADA**

**17510160019**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2020**

**MENDESAIN FEED INSTAGRAM IGB MEDIA DAN  
PT. PAKUWON JATI TBK.**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Tugas Akhir



**UNIVERSITAS**  
**Dinamika**  
Disusun Oleh:  
Nama : Andi Revian Malmpu'ada  
NIM : 17510160019  
Program : DIV (Diploma Empat)  
Jurusan : Produksi Film Dan Televisi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2020**

## LEMBAR MOTTO



*“Berusahalah terus sampai bisa menggapai impian mu”*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **LEMBAR PERSEMPAHAN**



## LEMBAR PENGESAHAN

### MENDESAIN *FEED INSTAGRAM IGB MEDIA DAN* PT. PAKUWON JATI TBK.

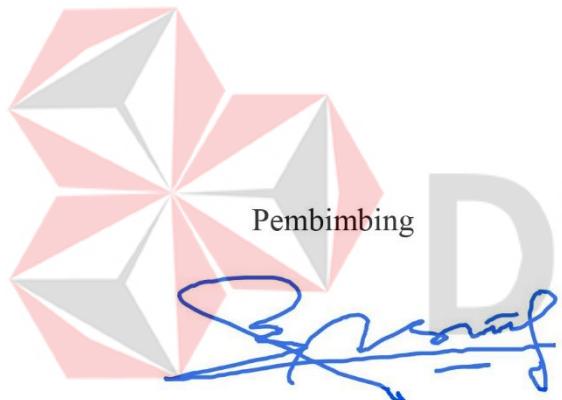
Laporan Kerja Praktik oleh:

Andi Revian Malmpu'ada

NIM: 17510160019

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 7 Juli 2020



Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

Disetujui :

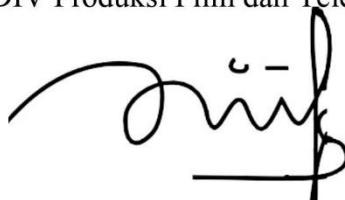
Penyelia



Ivander Aditya Tjandra

Mengetahui, Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Ir. Hardman Budiardjo, M.Met.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Andi Revian Malmpu'ada  
NIM : 17510160019  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul karya : Mendesign *Feed Instagram* IGB Media dan PT.  
Pakuwon Jati TBK.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Januari 2021



Andi Revian Malmpu'ada

NIM : 17.51016.0019

## ABSTRAK

Desainer Grafis adalah profesi yang berkaitan erat dengan ilustrasi, photography, typography atau animasi. Seorang desainer grafis biasanya menciptakan karya untuk media cetak, media elektronik, penerbit, dan lain sebagainya. Termasuk didalamnya adalah merancang brosur atau iklan produk. Desainer grafis akan bekerja sesuai dengan brief yang telah disepakati dengan klien, *creative director*, atau *account manager*. Desainer grafis kemudian mengembangkan gagasan gagasan kreatif dan konsepnya sesuai dengan yang diinginkan klien. Adapun keterampilan yang harus dimiliki desainer grafis diantaranya adalah keterampilan menggambar, keterampilan berkomunikasi untuk menafsirkan dan menegosiasikan brief dengan klien, keterampilan presentasi untuk menjelaskan dan menjual ide ide kreatif kepada klien dan rekan sejawat, keterampilan manajemen waktu dan keterampilan membentuk jalinangan yang efektif. Salah satunya mendesain *feed Instagram* yang kita kenal saat ini, artinya memberi makanan atau tepatnya asupan pada tiap foto yang diunggah. Sehingga fotopun diatur sedemikian rupa supaya mempunyai bobot, isi, kualitas bahkan sampai pada pesan atau makna. Jadi untuk mengambil foto kita harus berfoto dengan latar atau outfit yang sesuai. Serta ditambahkan desain sehingga hasil tampilannya pada display account nampak singkronisasi dari komposisi berupa unggahan *feed* itu

**Kata Kunci:** *Desainer Grafis, Tanggung jawab desainer grafis, Feed Instagram*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul “Mendesain *Feed* Instagram IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
4. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Karsam M.A., Ph.D selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Bapak Kuntoro Adi dan Bapak Budi Siswanto yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.
7. Sahabat, kekasih, teman-teman angkatan 2017 yang selalu mendukung dalam keadaan apapun.
8. Rekan-rekan Sutradara atas ilmu yang telah dibagikan.
9. Keluarga besar program studi DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

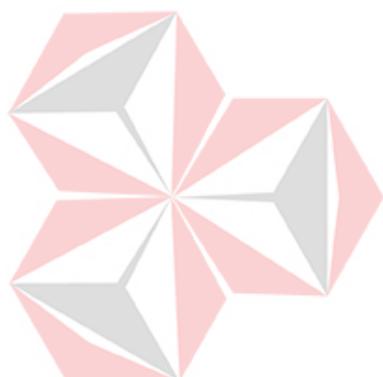
Surabaya, 12 Januari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>7</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat.....	2
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Profil Instansi.....	4
2.2 Sejarah Singkat IGB Media.....	4
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan.....	5
2.4 Visi dan Misi IGB Media.....	7
2.5 Tujuan IGB Media.....	7
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
3.1 Desain Grafis .....	8
3.2 Tugas Desainer .....	8
3.3 Tugas Desainer Dalam Tahap produksi.....	9
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>10</b>
4.1 Analisa Sistem .....	10
4.2 Posisi Dalam Instansi.....	10
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di IGB Media. ....	10
4.3.1 Minggu Ke -1 .....	11
4.3.2 Minggu Ke-2.....	11
4.3.3 Minggu Ke-3.....	12
4.3.4 Minggu Ke-4.....	13

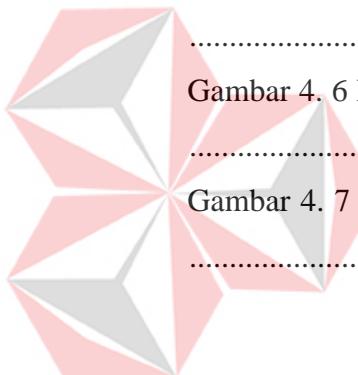
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	15
5.1 Kesimpulan .....	15
5.2 Saran .....	15
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	16



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo IGB Media .....	5
Gambar 2. 2 Peta Lokasi IGB Media.....	5
Gambar 2. 3 Letak lokasi IGB Media.....	6
Gambar 2. 4 Website IGB Media.....	6
Gambar 3. 1 Desainer saat mendesain gambar .....	8
Gambar 4. 1 Software yang digunakan .....	11
Gambar 4. 2 Dokumentasi Perkenalan di IGB Media.....	11
Gambar 4. 3 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media.....	12
Gambar 4. 4 Hasil desain <i>feed</i> Instagram IGB Media .....	12
Gambar 4. 5 Hasil desain <i>feed</i> Instagram IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK .....	13
Gambar 4. 6 Proses desain <i>feed</i> Instagram IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK .....	13
Gambar 4. 7 Hasil desain <i>feed</i> Instagram IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK .....	14



**UNIVERSITAS**  
**Dinamika**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran ke 1. Surat Balasan dari IGB Media .....	19
Lampiran ke 2. Form KP – 5 (Acuan Kerja).....	20
Lampiran ke 3. Form KP – 5 (Garis Besar Rencana Kerja mingguan).....	21
Lampiran ke 4. Log Harian Kerja Selama 1 Bulan .....	22
Lampiran ke 5. Kehadiran Kerja Peraktik Selama 1 Bulan .....	23
Lampiran ke 6. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing .....	24
BIODATA PENULIS .....	25



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Peranan desain grafis dalam segala bidang usaha sangat dibutuhkan. Banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desainer grafis. Kebutuhan desain promosi yang sekarang semakin marak didunia usaha membuat desain grafis dituntut untuk mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk yang bisa menarik minat masyarakat.

Desainer harus bisa dan mampu terjun kedalam lingkungan masyarakat yang lebih luas, agar dapat mengetahui seberapa besar nya pengaruh dunia kerja dengan pekerjaan yang ditekuni. Seperti media promosi mencakup *brosur, leaflet, poster, name card, billboard, spanduk, banner*, dan masih banyak lagi.

Pada saat ini, desain komunikasi fisual semakin berkembang di masyarakat. Oleh karena itu mahasiswa harus mampu menghadapi persaingan didunia kerja yang semakin ketat bersaing dan dipengaruhi oleh terjadinya globalisasi. Desain komunikasi visual menjadi suatu kebutuhan masyarakat disegala bidang aktivitas kehidupan

Desain dapat menghasilkan beragam produk mulai dari benda fisik atau benda pakai seperti baju, pralatan rumah tangga, dan lain sebagainya. Desain juga digunakan untuk membuat hal yang lebih praktis seperti menghasilkan kenyamanan visual pada tampilan antar muka website atau aplikasi ponsel. Dalam pokok bahasan kali ini yaitu desainer dalam sebuah karya yang tidak pernah luput dari penggemar *desain*.

Untuk tugas memciptakan desain - desain yang menarik baik untuk media cetak maupun elektronik, penerbit, atau perusahaan. Dalam kegiatan branding, perancang grafis mempunyai beberapa peran penting yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Adapun peran yang dimaksud diantaranya seperti bertugas menciptakan konten yang efektif dan juga efisien, berperan dalam membuat visual yang kreatif, membantu menentukan desain branding yang berbeda.

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh dari IGB

Media. Penulis memilih IGB Media menjadi tempat kerja praktik, karena IGB Media merupakan prusahaan yang memiliki peranan besar untuk pembelajaran mahasiswa dalam membuat desain visual kreatif.

Dengan melakukan kerja praktek di IGB Media ini penulis dapat mempelajari banyak hal tentang cara membuat desain kreatif, proses pembuatan desain yang benar terutama dalam bidang *desainer* visual, serta bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari klien atau perusahaan. Kerja praktik ini juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja saat ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang diatas maka dapat diajukan sebagaimana rumusan masalah yang akan membuat penulis lebih konsisten lagi dengan didasari ilmu desain komunikasi visual atau desain grafis untuk membuat perancangan sebuah desain *feed* Instagram.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini. Penulis berperan sebagai *Desainer* di IGB Media. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Memikirkan konsep untuk membuat desain *feed* Instagram.
2. Mengerjakan request dari klien.
3. Merevisi hasil desain sampai menjadi seperti yang klien inginkan.
4. Membantu kepala desain untuk menyelesaikan pekerjaan mendesain *feed* Instagram.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menjadi *Creative Desainer* dalam membuat desain *feed* Instagram.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

**1. Manfaat bagi Penulis**

- a. Mengetahui proses mendesain *feed* Instagram di IGB Media.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Menambah Pengalaman kerja di bidang Industri Kreatif, Multimedia, Film, TV (Televisi).
- d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

**2. Manfaat bagi Perusahaan**

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.
- d. Membuat desain yang dikerjakan untuk kepentingan IGB Media serta untuk media promosi PT. Pakuwon Jati TBK.

**3. Manfaat bagi Akademik**

- a. Mengaplikasikan keilmuan fotografi, videografi dan sinematografi pada proses pembuatan film , video pendek maupun iklan.
- b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

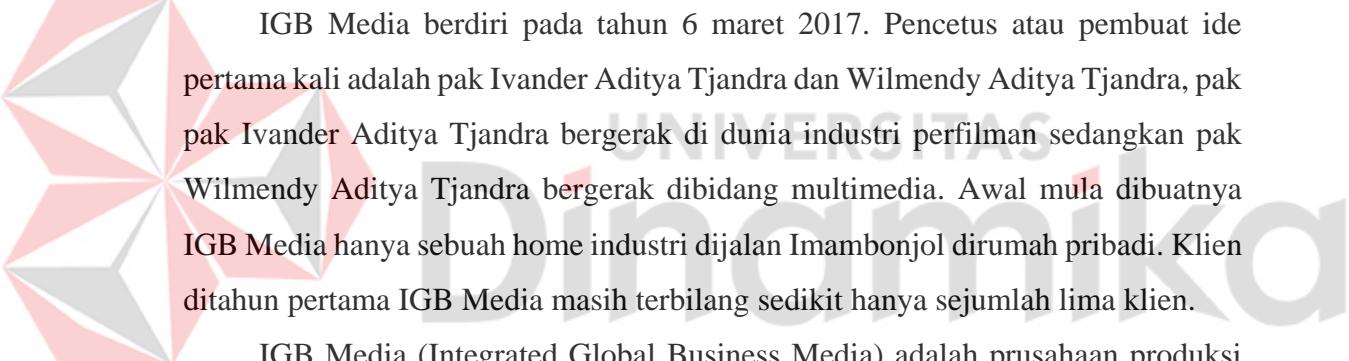
## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Instansi**

Nama Instansi	: IGB Media (Integrated Global Business Media)
Alamat	: Ruko North Avenue CB-09, Citraland The Greenlake Lidah Kulon, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur 60213, Indonesia
Telp/Fax	: (+62) 821 – 2493 – 7377
Email	: <a href="mailto:contact@igbmedia.com">contact@igbmedia.com</a>
Website	: <a href="http://www.igbmedia.com">www.igbmedia.com</a>

#### **2.2 Sejarah Singkat IGB Media.**



IGB Media berdiri pada tahun 6 maret 2017. Pencetus atau pembuat ide pertama kali adalah pak Ivander Aditya Tjandra dan Wilmendy Aditya Tjandra, pak pak Ivander Aditya Tjandra bergerak di dunia industri perfilman sedangkan pak Wilmendy Aditya Tjandra bergerak dibidang multimedia. Awal mula dibuatnya IGB Media hanya sebuah home industri dijalan Imambonjol dirumah pribadi. Klien ditahun pertama IGB Media masih terbilang sedikit hanya sejumlah lima klien.

IGB Media (Integrated Global Business Media) adalah prusahaan produksi merk, periklanan, dan media digital yang berbasis di Surabaya dan Bali, Indonesia, yang menyatukan nilai – nilai inti kami (UNITE) menjadi sebuah karya yang apik untuk membantu klien kami mengubah visi dan misi bisnis mereka dibentuk media periklanan, untuk memenuhi target pasarnya.

Kami bertujuan untuk membangun ikatan terpercaya dengan klien kami, dengan menyampaikan tujuan dan keterlibatan visi dan misi klien kami kepasar sasaran mereka dalam bentuk media digital dan cetak. Kami percaya bahwa hanya dengan mengulangi secara konsisten bahwa merk anda adalah yang terbesar dan terbaik, dan pengeluaran yang terus meningkat untuk pemasaran dan periklanan tradisional tidak lagi cukup saat ini. Itu sebabnya kami menggunakan platfrom media yang dibutuhkan untuk membuat merk selalu ada dan dikenal oleh pasar.

### 2.3 Overview Perusahaan

Dalam melakukan kerja praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari sisi perorangan hingga dari segi lingkungan disekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

IGB Media yang beralamat di Ruko North Avenue CB-09, Citraland The Greenlake Lidah Kulon, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur 60213, Indonesia. Gambar 2.1 gambar logo IGB Media, 2.2 merupakan peta lokasi IGB Media, 2.3 merupakan letak lokasi IGB Media, 2.4 merupakan tampilan website IGB Media, 2.5



Gambar 2. 1 Logo IGB Media  
( Sumber: <https://igbmedia.com/> )



Gambar 2. 3 Letak lokasi IGB Media  
( Sumber: [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com) )

A screenshot of the IGB Media website homepage. The header features a navigation menu with links to Home, About Us, Clients, Career, News, and Contact Us. The main content area has a background image of a cloudy sky and features the text "UNIVERSITAS DIPONEGORO" in large, semi-transparent letters. Overlaid on this is the company's name "IGB MEDIA" and its services: "Branding, Advertising &amp; Digital Media Production". Below this, it says "Surabaya &amp; Bali - Indonesia". To the left of the website screenshot is a large, stylized graphic logo consisting of overlapping red and grey geometric shapes forming a star-like pattern.

Gambar 2. 4 Website IGB Media  
( <http://igbmedia.com/index.php/about-us/> )

## 2.4 Visi dan Misi IGB Media

### Visi

- Kami lahir untuk membantu klien dan orang – orang kami tumbuh Bersama.

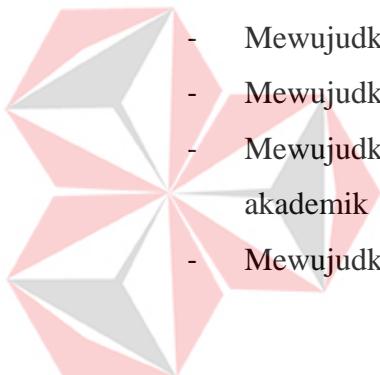
### Misi

- Kami membantu klien kami untuk menciptakan aset media yang kuat untuk bisnis mereka, menceritakan kisah merek mereka secara mengesankan, dan menjual produk dan layanan mereka secara efektif kepasar sasaran mereka.

## 2.5 Tujuan IGB Media

Tujuan yang hendak dicapai oleh IGB Media adalah sebagai berikut:

- Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertawa kepada Tuhan yang Maha Esa
- Mewujudkan peserta didik yang berbudi luhur.
- Mewujudkan peserta didik yang berbudaya nasional sesuai karakter bangsa.
- Mewujudkan peserta didik yang berprestasi di bidang akademik dan non-akademik
- Mewujudkan peserta didik yang berdaya saing di tingkat global



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Desain Grafis**

Desain grafis adalah saah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer perancang untuk memilih, menciptakan atau mengatur element rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa typografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman dan lain – lain. Berikut adalah contoh desainer saat proses mendesain gambar seperti gambar 3.1 di bawah.



Gambar 3. 1 Desainer saat mendesain gambar

( Sumber : <https://www.google.com/> )

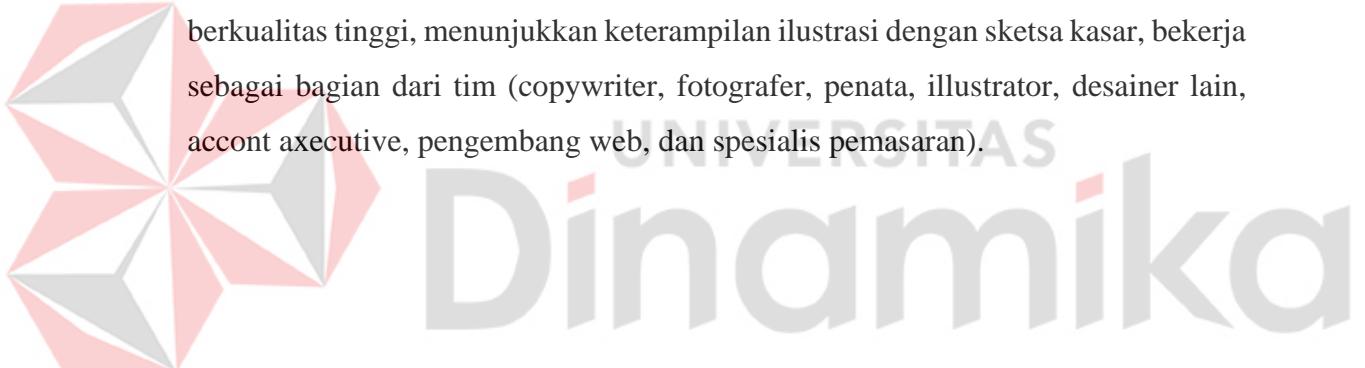
#### **3.2 Tugas Desainer**

Tugas seorang desainer dapat berfariasi sesuai dengan keahlian desainer tersebut. Desainer disebut sebagai perancang merupakan sebutan bagi orang – orang yang merencanakan model sebuah benda atau object yang akan dibuat atau dibangun. Benda atau object yang dimaksud dapat berupa pakaian, kemasan, perabotan, dan lain – lain. Desainer juga menciptakan karya terbaik yang mampu memberi solusi visual bagi para klien nya. Memnyampaikan pesan pemasaran jasa atau produk prusahaan, kepada audiens dengan cara yang unik dan kreatif.

Menciptakan desain yang informatif dan persuasive agar bisa menyentuh sisi sikis audiens untuk melihat, merasakan dan membeli produk yang diiklankan. Selalu mengembangkan ide – ide kreatif dan memiliki inovasi baru dalam menciptakan karya desain yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

### **3.3 Tugas Desainer Dalam Tahap produksi**

Hal yang harus dilakukan adalah bertemu klien untuk membahas tujuan bisnis dan kebutuhan pekerjaan, memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan, mengembangkan prototype desain yang sesuai dengan tujuan klien, berfikir kreatif untuk menghasilkan ide – ide dan konsep – konsep baru dan mengembangkan desain interaktif, menggunakan inovasi untuk mendefinisikan kembali desain dalam keterbatasan biaya dan waktu, mempresentasikan ide dan konsep yang telah dibuat, proofreading untuk menghasilkan karya yang akurat dan berkualitas tinggi, menunjukkan keterampilan ilustrasi dengan sketsa kasar, bekerja sebagai bagian dari tim (copywriter, fotografer, penata, illustrator, desainer lain, account executive, pengembang web, dan spesialis pemasaran).



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di IGB Media. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan IGB Media. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi Desainer Grafis pada pembuatan desain *feed* Instagram IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : IGB Media

Divisi : Desainer Grafis

Tempat : Surabaya, Indonesia

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 03 Agustus 2020 sampai 31 Agustus 2020, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.45-17.00 Waktu Indonesia Barat.

#### **4.2 Posisi Dalam Instansi**

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Desainer Grafis, yang memiliki tugas mendesain *feed* Instagram dari IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK.

#### **4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di IGB Media.**

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di IGB Media dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan antara lain *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*, seperti pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 4. 1 Software yang digunakan

#### 4.3.1 Minggu Ke -1

Di hari pertama kerja praktik saya mengawalinya dengan melakukan kontrak kerja dan pembagian beberapa jobdesk yang harus kita lakukan selama kita disini bersama dengan Kepala bagian dan sekretaris. Setelah melakukan kontrak kerja dan pembagian jobdesk kita mulai dikenalkan di area kantor agar mengetahui lebih jauh keadaan IGB Media ini.



Gambar 4. 2 Dokumentasi Perkenalan di IGB Media

Di hari kedua kerja praktik mulailah mendesain *feed* Instagram dengan tema atau konsep pertama kali tentang hari kemerdekaan Indonesia. Disini dijelaskan cara mendesain *feed* Instagram agar terlihat elegan dan mewah.

#### 4.3.2 Minggu Ke-2

Senin pagi saya mulai mengerjakan desain konten *feed* Instagram untuk IGB Media atas perintah dari pak Wilmendy Aditya Tjandra. Saya diperintahkan untuk mendesain konten tentang Dirgahayu Indonesia 2020.



Gambar 4. 3 Dokumentasi Kegiatan di IGB Media



Gambar 4. 4 Hasil desain feed Instagram IGB Media

#### 4.3.3 Minggu Ke-3

Minggu ketiga dihari senin saya di beri beberapa project yang bisa dibilang lebih banyak dari minggu sebelumnya untuk membuat konten *feed* kreatif mulai dari Hari Olahraga Nasional, Hari Palang Merah Indonesia, Hari Perdamaian Dunia, Tahun Baru Islam, Natal IGB Media, dan ulang tahun pak Ivander Aditya Tjandra selaku pemilik prusahaan.



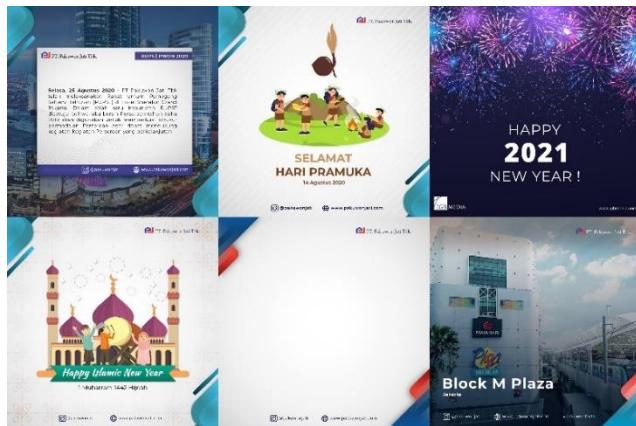
Gambar 4. 5 Hasil desain *feed* Instagram IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK

#### 4.3.4 Minggu Ke-4

Di minggu terakhir kerja praktik ini saya mendesain yang terakhir kali untuk IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK. Ada enam desain yang harus saya selesaikan sebelum masa kerja praktik saya berakhir.



Gambar 4. 6 Proses desain *feed* Instagram IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK



Gambar 4. 7 Hasil desain feed Instagram IGB Media dan PT. Pakuwon Jati TBK



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di IGB Media, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang desainer grafis, haruslah bisa memikirkan konsep yang kreatif, membuat konten yang menarik, dan hasil kontennya bisa untuk membuat orang tertarik untuk melihatnya.
2. Dengan adanya desain kreatif *feed* Instagram akan meningkatkan minat masyarakat lebih senang untuk melihat gambar postingan di Instagram, karena konten desain visualnya yang bisa dimengerti dan menggambarkan suatu penyampaian pesan melalui desain *feed* Instagram yang kreatif dan menarik untuk di upload di social media.
3. Dalam proses membuat desain *feed* Instagram ini dibutuhkan konsentrasi tinggi dan cepat memikirkan konsep yang sesuai dengan request yang sudah diperintahkan.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut:

##### **1. Bagi Perusahaan**

Menyiapkan konsep yang lebih matang untuk membuat konten yang akan disampaikan kemasyarakat untuk mempermudah proses mendesain dan menghasilkan desain gambar yang sempurna.

##### **2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik**

Bagi mahasiswa yang tertarik menjadi *desainer grafis* konten terutama mengikuti *production house (PH)*, diharapkan lebih menambah wawasan dan reverensi visual serta melatih diri untuk bekerja.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Basuki, Milka & Caroline Widjoyo. 2006. *Desain Grafis Gaya Pop: Studi Kasus Sampul Album Rekaman Musik Indonesia*. Nirmana, Vol.8, No. 2. Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.

Caniago, Ferri. 2012. *Panduan Step By Step Cara Mutakhir Jago Desain Logo Untuk Pemula Secara Otodidak*. Jakarta Timur: Penerbit Dunia Komputer.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna, Teori dan Kreatifitas Penggunaannya, Edisi Ke-2*. Bandung: ITB.

Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: GP Press.

Irawan, Bambang, 2013. *Dasar-dasar Desain, Untuk Arsitektur, Interior Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri Dan Desain Komunikasi Visual*. Depok: Griya Kreasi.

Kartono, Gamal. 2015. *Tipografi*. Medan: UNIMED PRESS.

KBBI. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.

Koskow. 2009. *Merupa Buku*. Yogyakarta : Penerbit PT LkiS Printing Cermelang.

Maharsi, Indria. 2013. *Tipografi, Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).

Mayers, Bernard. 1985. *Book Of Art Vol.X: How To Look At Art*. London: Grolier.

Noviyana, Gede. 2011. *Desain Media Komunikasi Visual Untuk Promosi Album Let's Turn On A Fire Band Scared Of Burns Di Kota Denpasar*. Tugas Akhir Studio pada Institut Seni Denpasar: tidak diterbitkan.

Purbasari, Mita. 2000. *Fantasy Design*. Bandung: Linda Karya.

Russel, Verrill. 1986. *Otto Klepper's Advertising Procedure*: SAGE.

Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.

- Sachari, Agus. 2005. Pengantar *Metodologi Penelitian, Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Supranto, Aji 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : Salemba Infotek.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.



<http://1.bp.blogspot.com>  
<http://cairographics.org>  
<http://id.m.wikipedia.org/wiki/warna>  
<http://hijauart.com>  
<http://kkcdn-static.kaskus.co.id>  
<http://senirupa.unimed.wordpress.com>  
<http://upload.wikimedia.org/brushtypes.jpg>  
[www.ramakertamukti.wordpress.com](http://www.ramakertamukti.wordpress.com)