



UNIVERSITAS
Dinamika

**REBRANDING KONTEN SOSIAL MEDIA DAN MENGELOLA
KNOWLEDGE SHARING & CAPTURING PJB ACADEMY**

KERJA PRAKTIK



Program Studi

DIV Produksi Film Dan Televisi

Oleh:

PRAYOGA IL GUEN

19510160022

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

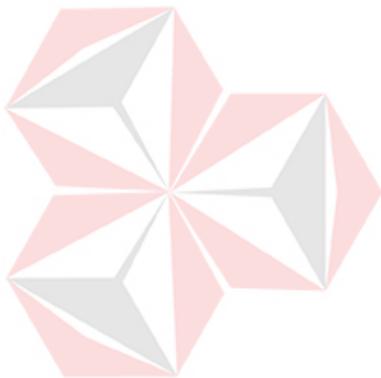
UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**REBRANDING KONTEN SOSIAL MEDIA DAN MENGELOLA
KNOWLEDGE SHARING & CAPTURING PJB ACADEMY**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Diploma/Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : PRAYOGA IL GUEN

NIM : 19510160022

Program : DIV (diploma empat)

Jurusan : Produksi Film Dan Televisi

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

REBRANDING KONTEN SOSIAL MEDIA DAN MENGELOLA KNOWLEDGE SHARING & CAPTURING PJB ACADEMY

Laporan Kerja Praktik

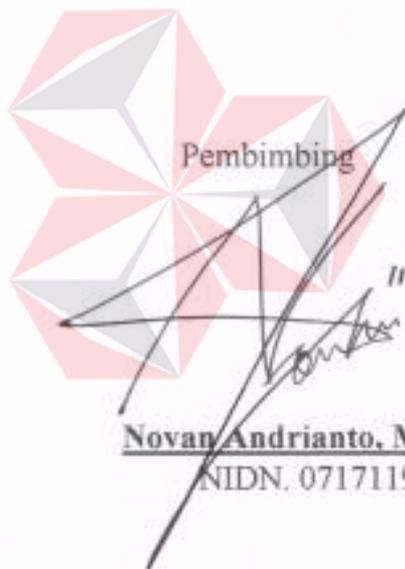
Prayoga Il Guen

NIM: 19510160022

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 4 Juli 2022

Disetujui:


Pembimbing

Novan Andrianto, M.I.Kom
NIDN. 0717119003

UNIVERSITAS
Dinarika

Penyelia

Hendra Hermawan
Manager Pembelajaran Non-Teknik

Mengetahui,
Ketua Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi



Dr Muh. Bahruddin, S.Sos. M.Med.Kom
NIDN. 0704017701

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Prayoga Il Guen

NIM : 19510160022

Program Studi : D4 Produksi Film dan Televisi

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek

Judul Karya : REBRANDING KONTEN SOSIAL MEDIA DAN MENGELOLA KNOWLEDGE SHARING & CAPTURING PJB ACADEMY

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 30 Juni 2022


Prayoga Il Guen
NIM : 19510160022



ABSTRAK

Seorang desainer grafis (*graphic designer*) adalah pekerjaan membuat ilustrasi, tipografi, foto, dan *motion graphic* baik di media penerbitan, percetakan, maupun elektronik. Desainer grafis bertanggung jawab atas penampilan materi promosi produk. Tugasnya adalah menanggapi permintaan pelanggan dan menyampaikan informasi tentang produk dengan cara yang menarik.

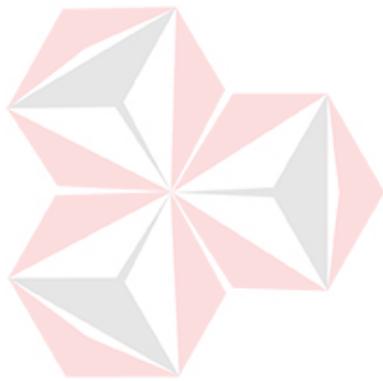
Desainer grafis memiliki karir tidak hanya di media, tetapi juga di berbagai industri, terutama industri jasa (komunikasi, periklanan, fotografi, pendidikan, konstruksi, teknologi informasi) dan manufaktur (tekstil, pakaian jadi, mode, otomotif, perangkat elektronik). Desainer grafis juga bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah yang disebabkan oleh iklan layanan masyarakat di area tertentu.

Multimedia adalah komputer untuk melihat dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat dan tautan yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia banyak digunakan dalam dunia komputer. Selain ilmu komputer, multimedia juga diadopsi pada dunia game dan pembuatan situs web.

Penggunaan multimedia juga termasuk dalam bidang pendidikan dan bisnis. Dalam bidang pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pendidikan, baik di dalam kelas, secara mandiri maupun otodidak. Dalam bisnis, multimedia digunakan sebagai media untuk profil perusahaan dan produk, serta pelatihan untuk media kios informasi dan sistem pembelajaran *online*.

Oleh karena itu, diperlukan ilmu belajar dalam desain grafis dan editing yang baik untuk menghasilkan sebuah karya yang baik dan indah. Maka dari itu penulis melakukan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di PT.PJB sehingga dalam penulisan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini diambil judul “REBRANDING KONTEN SOSIAL MEDIA DAN MENGELOLA KNOWLEDGE SHARING & CAPTURING PJB ACADEMY”

Kata Kunci: *Graphic Designer, Multimedia, PT.PJB.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga laporan kerja nyata ini berjudul “REBRANDING KONTEN SOSIAL MEDIA DAN MENGELOLA KNOWLEDGE SHARING & CAPTURING PJB ACADEMY” bisa selesai tepat waktu. Disusun-Nya laporan ini untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Diploma 4 (D4) Fakultas Desain Dan Industri Kreatif. Laporan Kerja Praktik ini tersusun secara rinci dan tepat pada waktunya dengan bantuan dan dukungan dari banyak pihak, dengan tulus ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Kedua orang tua saya dan teman - teman saya yang telah membantu serta memberikan dukungan untuk kelancaran studi.
2. Bapak Novan Andrianto, M.I.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan memberikan saran pada saat penyusunan Laporan kerja Praktik.
3. PT. Pembangkitan Jawa-Bali (PJB) yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik pada program MBKM di Kampus Merdeka.
4. Seluruh Mentor PT. Pembangkitan Jawa-Bali (PJB) yang telah membimbing untuk Merebranding konten - konten sosial media PJB Academy serta melaksanakan program Knowledge Capturing.

Penyusunan Laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga masih membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun. Akhir kalimat Laporan Kerja Praktik ini semoga laporan ini dapat membantu civitas Universitas Dinamika dan Masyarakat Indonesia. Akhir kata disampaikan terimakasih.

Surabaya, 11 Maret 2022

Penulis



Prayoga Il Guen

DAFTAR ISI

KERJA PRAKTIK.....	i
REBRANDING KONTEN SOSIAL MEDIA.....	ii
.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
GAMBARAN UMUM INSTANSI.....	5
2.1 Profil Instansi.....	5
2.2 Sejarah Singkat PT Pembangkitan Jawa Bali	5
2.3 Overview Perusahaan	5
Gambar 2.2 Lokasi Kantor PT.PJB	6
Gambar 2.3 Gedung PT.PJB Kantor Pusat Tampak Depan	7
2.4 Visi dan Misi PT Pembangkitan Jawa Bali (PJB).....	7
2.5 Tujuan PT Pembangkitan Jawa-Bali (PJB).....	8
BAB III.....	9
LANDASAN TEORI	9
3.1 Definisi Editing.....	9
3.2 Definisi Design.....	9
3.3 Pengertian Desain Berdasarkan Makna.....	10
3.4 Unsur – Unsur Desain.....	11

3.5 Metode	11
3.6 Metode Branding Sosial Media.....	12
BAB IV.....	13
DESKRIPSI KERJA PRAKTIK	13
4.1 Analisa Sistem	13
4.2 Posisi dalam Instansi	13
4.3 Kegiatan Selama Merdeka belajar kampus merdeka	14
Gambar 4.1 Kegiatan Bulan 1	15
Gambar 4.2 Kegiatan Bulan 2	15
Gambar 4.3 Kegiatan Bulan 2	16
Gambar 4.4 Kegiatan Bulan 2	16
Gambar 4.5 Kegiatan Bulan 2	17
Gambar 4.6 Kegiatan Bulan 2	18
Gambar 4.7 Kegiatan Bulan 3	19
Gambar 4.8 Kegiatan Bulan 3	19
Gambar 4.9 Kegiatan Bulan 3	20
Gambar 4.10 Kegiatan Bulan 4	21
Gambar 4.11 Kegiatan Bulan 5	21
Gambar 4.12 Kegiatan Bulan 5	22
BAB V.....	23
PENUTUP.....	23
5.1 Kesimpulan.....	23
5.2 Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT.PJB	6
Gambar 2.2 Lokasi Kantor PT.PJB	6
Gambar 2.3 Gedung PT.PJB Kantor Pusat Tampak Depan	7
Gambar 4.1 Kegiatan Bulan 1	15
Gambar 4.2 Kegiatan Bulan 2	15
Gambar 4.3 Kegiatan Bulan 2	16
Gambar 4.4 Kegiatan Bulan 2	16
Gambar 4.5 Kegiatan Bulan 2	17
Gambar 4.6 Kegiatan Bulan 2	18
Gambar 4.7 Kegiatan Bulan 3	19
Gambar 4.8 Kegiatan Bulan 3	19
Gambar 4.9 Kegiatan Bulan 3	20
Gambar 4.10 Kegiatan Bulan 4	21
Gambar 4.11 Kegiatan Bulan 5	21
Gambar 4.12 Kegiatan Bulan 5	22

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Pembangkitan Jawa-Bali atau biasa disingkat menjadi PJB, adalah anak usaha PLN yang bergerak di bidang pembangkitan listrik. Hingga tahun ini, perusahaan ini memiliki delapan pembangkit listrik dengan total kapasitas terpasang sebesar 7.054 MW. Melalui anak usahanya, PJB juga menyediakan jasa EPC, investasi pembangkit listrik, operasi dan pemeliharaan pembangkit listrik, serta penyediaan suku cadang pembangkit listrik. Untuk mendukung kegiatan bisnisnya, PJB mempunyai kantor yang berpusat di Surabaya dan perusahaan ini pun memiliki kantor perwakilan di Jakarta.

Branding dianggap sebagai salah satu aset perusahaan yang paling berharga dan satu hal penting dalam sebuah bisnis. Dalam melakukan branding, bagian humas perusahaan berperan lebih dominan dalam usaha untuk membangun dan mempertahankan reputasi, citra brand melalui komunikasi hubungan masyarakat yang baik dan bermanfaat antara perusahaan dan konsumen.

Branding bukan saja bertujuan agar produk perusahaan dipilih dan dibeli masyarakat, tetapi juga bagaimana konsumen dapat puas sehingga menjadi pelanggan setia dengan melihat perusahaan tersebut satu-satunya yang terbaik yang mampu memberikan solusi kepada konsumen. Ada beberapa unsur penting dalam kegiatan branding, yaitu kejelasan, konsisten, dan konstan dalam melakukan tujuan yang luas seperti mampu menyampaikan pesan dengan jelas visi dan misi perusahaan atau mampu

membangun kredibilitas perusahaan di publik, mampu menghubungkan target perusahaan dengan konsumen secara emosional. Serta mampu menggerakkan atau memotivasi konsumen untuk menciptakan kesetiaan pelanggan.

Saat ini, persaingan merek atau brand sangat dominan sehingga banyak perusahaan yang melakukan rebranding. Misalnya dengan mengubah logo, slogan (tagline), konten sosial media, dan lain sebagainya. Apalagi saat ini berada di era digital, sehingga masyarakat atau konsumen sudah semakin kritis terhadap informasi dan layanan yang diterima.

Menurut Ramadhan (2016) pada saat ini multimedia dalam praktik pembelajaran merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran.” Penjelasan tersebut adanya pembelajaran atau mendapatkan pengetahuan dan informasi melalui media massa yang banyak seperti Instagram, TikTok, Youtube, dan lain-lain.

Maka dari itu penulis ingin menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dan juga ingin mempelajari hal baru yang dapat diperoleh dari PT.PJB. Penulis memilih PT.PJB tempat merdeka belajar kampus merdeka, karena penulis dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam mendesain konten sosial media serta membuat video knowledge sharing & capturing.

Dengan melakukan merdeka belajar kampus merdeka di PT.PJB penulis dapat mempelajari banyak hal tentang knowledge sharing & capturing untuk mendokumentasi ilmu - ilmu terhadap karyawan yang akan pindah unit & pensiun, bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari instansi atau perusahaan. Merdeka belajar

kampus merdeka juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Merdeka belajar kampus merdeka ini yaitu bagaimana proses branding pada sosial media PJB Academy dan melaksanakan program knowledge sharing & capturing.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Dalam Merdeka belajar kampus merdeka ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai Graphic Design & Multimedia Internship di PT.PJB. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Merdeka belajar kampus merdeka ini antara lain:

1. Merencanakan konten sosial media untuk PJB Academy yang akan di upload secara rutin.
2. Pembuatan video podcast knowledge capturing untuk seluruh karyawan unit PT.PJB.
3. Membuat konsep konten untuk sosial media PJB Academy berupa *feeds* dan *story*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini adalah untuk mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan dalam pengembangan hard skill dan soft skill. Serta mendapatkan relasi yang luas.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Merdeka belajar kampus merdeka ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

- a) Mengetahui proses pembuatan konten dalam sebuah ruang lingkup perusahaan.
- b) Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan.
- c) Menambah pengalaman kerja dalam 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 Merdeka belajar kampus merdeka.
- c) Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang multimedia.

3. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengaplikasikan keilmuan yang diberikan serta memperluas pengalaman dalam bekerja di lapangan.
- b) Menjadikan Merdeka Belajar Kampus Merdeka sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- c) Perguruan tinggi dalam dunia industri yang akan lebih dikenal.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik sebagai berikut sistematika penulisan Laporan Kerja Praktik..

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : PT Pembangkitan Jawa-Bali (PJB)

Alamat : Jl. Ketintang Baru No.11, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota
Surabaya, Jawa Timur 60231

Telp/Fax : (031) 8283180

Website/Email : <https://www.ptpjb.com/>

2.2 Sejarah Singkat PT Pembangkitan Jawa Bali



PT Pembangkitan Jawa-Bali (PJB) sejak berdiri tahun 1995 senantiasa mengabdikan diri untuk bangsa dan negara Indonesia, serta mendorong perkembangan perekonomian nasional dengan menyediakan energi listrik yang bermutu tinggi, andal dan ramah lingkungan. Dengan visi menjadi perusahaan pembangkit tenaga listrik Indonesia yang terkemuka dengan standar kelas dunia, PJB tiada henti berbenah dan melakukan inovasi dengan tetap berpegang pada kaidah tata pengelolaan perusahaan yang baik (*Good Corporate Governance/GCG*). Berkat dukungan *shareholders* dan *stakeholders*, PJB tumbuh dan berkembang dengan berbagai bidang usaha, tanpa meninggalkan tanggung jawab sosial perusahaan demi terwujudnya kemandirian masyarakat dan kelestarian lingkungan hidup.

2.3 Overview Perusahaan

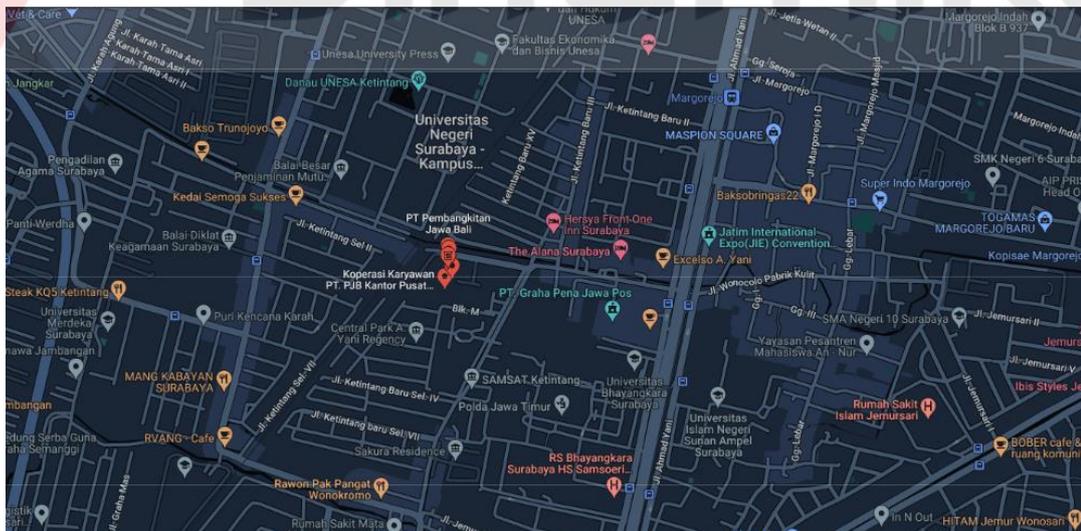
PT Pembangkitan Jawa-Bali atau biasa disingkat menjadi PJB, adalah anak usaha PLN yang bergerak di bidang pembangkitan listrik. Hingga tahun 2020, perusahaan ini memiliki delapan pembangkit listrik

dengan total kapasitas terpasang sebesar 7.054 MW. Melalui anak usahanya, PJB juga menyediakan jasa EPC, investasi pembangkit listrik, operasi dan pemeliharaan pembangkit listrik, serta penyediaan suku cadang pembangkit listrik. Untuk mendukung kegiatan bisnisnya, perusahaan ini berkantor pusat di Surabaya Jl. Ketintang Baru No.11, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60231.

Berikut ini adalah logo PT Pembangkitan Jawa-Bali yang berada di Surabaya.



Gambar 2.1 Logo PT.PJB



Gambar 2.2 Lokasi Kantor PT.PJB
(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3 Gedung PT.PJB Kantor Pusat Tampak Depan
(Sumber: www.Googlemaps.com)

2.4 Visi dan Misi PT Pembangkitan Jawa Bali (PJB)

Visi

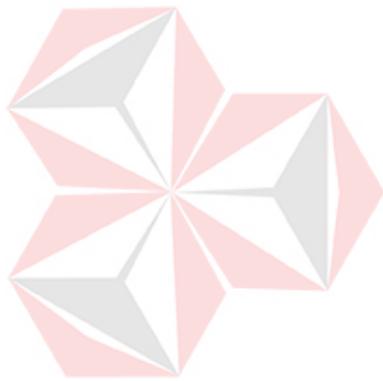
PT Pembangkitan Jawa-Bali (PJB) adalah menjadi perusahaan terdepan dan terpercaya dalam bisnis energi berkelanjutan di Asia Tenggara.

Misi

- Menjalankan bisnis energi yang inovatif dan kolaboratif, tumbuh dan berkelanjutan,serta berwawasan lingkungan.
- Menjaga tingkat kinerja tertinggi untuk memberikan nilai tambah bagi para pemangku kepentingan.
- Menarik minat dan mengembangkan talenta terbaik serta menjalankan organisasi yang agile dan adaptif.

2.5 Tujuan PT Pembangkitan Jawa-Bali (PJB)

Tujuan didirikannya PT Pembangkitan Jawa Bali (PT PJB) adalah menyelenggarakan usaha ketenagalistrikan yang berkualitas berdasarkan prinsip industri dan niaga yang sehat sebagaimana visi PT PJB 'Menjadi perusahaan terpercaya dalam bisnis pembangkitan terintegrasi dengan standar kelas dunia.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Editing

Menurut Hartanto (2017) Editing adalah proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar sehingga menghasilkan sebuah film/program/tayangan. Orang yang melakukan editing disebut sebagai editor. Ada 2 teknik editing, pertama adalah linear editing, kedua adalah non-linear editing. Linear editing adalah teknik editing dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir, sedandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar, proses editing harus diulang kembali. Teknik ini menggunakan peralatan A/B roll. Sedangkan non-linear editing adalah teknik editing dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan), teknik editing seperti ini tidak mengharuskan proses editing berjalan dari gambar paling awal hingga paling akhir. Editor bisa memulainya dari tengah, akhir, atau dari mana saja. Teknik ini menggunakan peralatan teknologi komputer.

3.2 Definisi Design

Pengertian desain menurut Gamal Thabroni adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh salah satu pakar desain JB Reswick (dalam Pilliang, 2008, hlm. 384) yang berpendapat bahwa

desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya.

Namun pengertian desain tidak hanya sesederhana itu, karena desain terbentuk dari berbagai konteks pembentuknya. Mulai dari definisi kamus, tujuan, fungsi bahkan ke faktor ekstrinsik lain seperti penerimaannya secara sosial.

Maka sebaiknya kita menelusuri satu-persatu pengertian desain berdasarkan unsur pembentuknya, dimulai dari pengertian yang paling mendasar, yaitu dari makna kata-nya sendiri atau secara leksikal (definisi kamus bahasa).

3.3 Pengertian Desain Berdasarkan Makna

Kata “desain” adalah kata baru yang indonesiakan dari bahasa Inggris: design. Sebetulnya kata “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat memadai kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi.

Melalui kajian etimologi, diketahui bahwa Design berasal dari bahasa Latin yaitu: designare yang berarti: membuat, membentuk, menandai, menunjuk. Pengertian Design sendiri dalam Kamus Oxford adalah Rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek lainnya sebelum benar-benar dibuat. Selain itu, Oxford juga mencantumkan opsi definisi lain untuk desain, yaitu: “corak dekoratif”.

Sementara itu ketika diserap dan digunakan oleh Bahasa Indonesia, berdasarkan KBBI makna Design menjadi: 1. kerangka bentuk; rancangan, 2. motif; pola; corak.

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian desain adalah perencanaan dan perancangan untuk membuat suatu benda, baik dari segi

tampilan maupun fungsinya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar/grafis hasil dari kegiatan desain itu sendiri.

Ternyata, desain sendiri dapat berarti benda atau gambar yang dihasilkannya sendiri, bukan hanya prosesnya. Selain itu, ternyata sesuatu yang dihasilkan oleh desain juga dapat berupa gambar/pola/corak, bukan hanya benda. Maka harus kita telusuri, sebetulnya apa saja yang dapat dihasilkan oleh desain.

3.4 Unsur – Unsur Desain

Unsur desain adalah satuan terkecil yang membentuk kesatuan suatu desain. Berbagai unsur desain meliputi: titik, garis, bidang, ruang, gelap-terang, bentuk, dan sebagainya. Unsur ini penting untuk diketahui agar kita tahu setiap bagian yang dapat dimanipulasi atau direka untuk mengembangkan desain menjadi lebih efektif atau lebih indah. Selengkapnya, mengenai unsur-unsur desain dan bagaimana cara mengolahnya dapat dibaca di: Unsur-Unsur Seni Rupa dan Desain (Thabroni, 2019).

3.5 Metode

Knowledge Sharing

Ngobrol Pintar “NGOPI”

Ngobrol Pintar adalah sebuah acara dengan para karyawan PT.PJB yang mengundang narasumber untuk berbagi ilmu yang bermanfaat kepada seluruh peserta acara “NGOPI”.

Inspiring Leader “SPIDER”

Inspiring Leader adalah acara yang diselenggarakan oleh PT.PJB dengan mengundang leader – leader hebat dari PJB untuk berbagi ilmu kepada seluruh peserta “SPIDER”

Knowledge Capturing

Podcast

Merekam sebuah materi atau pengalaman dan akan dipublikasi oleh PT.PJB yang dapat diterapkan kepada seluruh karyawan PT. Pembangunan Jawa Bali di seluruh Indonesia (youtube).

Podcast Monolog

Merekam sebuah materi atau pengalaman secara monolog dan akan dipublikasi oleh PT.PJB yang dapat diterapkan kepada seluruh karyawan PT. Pembangunan Jawa Bali di seluruh Indonesia (youtube).

Video Pembelajaran

Mendokumentasikan sebuah materi yang akan diajarkan kepada calon peserta PT.PJB untuk menjadi materi belajar yang berupa video.

3.6 Metode Branding Sosial Media

- Memberikan konten yang menarik untuk *audience* agar dapat mendapatkan *exposure* dan *brand awareness* kepada perusahaan melalui konten sosial media (*Instagram*).
- Menjadwalkan waktu postingan dengan prime time pengikut konten sosial media PJB Academy.

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Merdeka belajar kampus merdeka di PT Pembangkitan Jawa Bali Pada pelaksanaan Merdeka belajar kampus merdeka, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan Televisi dan juga sekaligus berhubungan dengan internal PT Pembangkitan Jawa Bali. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi divisi sosial media dan multimedia.

4.1 Analisa Sistem

Merdeka belajar kampus merdeka yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : PT Pembangkitan Jawa Bali
Divisi : Pembelajaran Non Teknik (sosial media)
Tempat : Surabaya

Merdeka belajar kampus merdeka dilaksanakan selama lima bulan, dimulai pada 07 Februari 2022 sampai 31 Juli 2022, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 07.30 - 16.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Merdeka belajar kampus merdeka, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai PIC sosial media PJB Academy, yang bertugas mengedit, mendesain, membuat suatu desain dan video feedsinstagram, bumper video untuk lomba, acara zoom, podcast, serta berdiskusi dengan para mentor untuk pembuatan konten.

4.3 Kegiatan Selama Merdeka belajar kampus merdeka

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Merdeka belajar kampus merdeka di PT Pembangkitan Jawa Bali 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 Merdeka belajar kampus merdeka, dan beberapa software utama yang digunakan antara lain Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect.

Bulan 1

Pada bulan pertama magang merdeka belajar kampus merdeka, saya mengawalinya dengan membuat kontrak/rencana pembelajaran untuk periode waktu magang di PT. Pembangkitan Jawa Bali dengan Mentor dan Co mentor. Kemudian dilanjutkan dengan shooting proses knowledge capturing (podcast monolog) yang berada di kantor pusat PT. Pembangkitan Jawa Bali.





Gambar 4.1 Kegiatan Bulan 1

Bulan 2

Bulan berikutnya mulai mengembangkan untuk desain – desain dan konsep video yang akan di tampilkan pada konten sosial media PJB Academy (instagram).



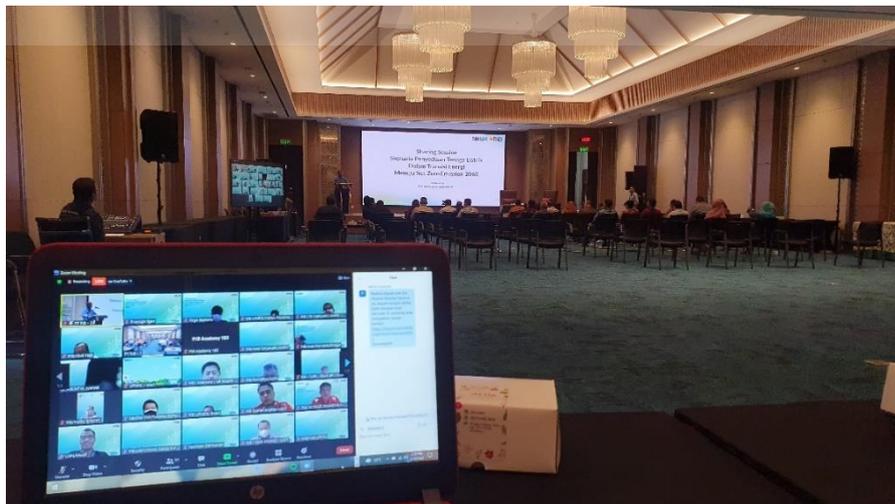
Gambar 4.2 Kegiatan Bulan 2

Pada gambar diatas saya telah mendesain untuk foto profil pada sosial media (instagram) PJB Academy dan telah digunakan.



Gambar 4.3 Kegiatan Bulan 2

Pada gambar diatas merupakan hasil pembuatan tempelate saya untuk setiap postingan report acara yang dilakukan oleh PT. Pembangkitan Jawa Bali khususnya PJB Academy.



Gambar 4.4 Kegiatan Bulan 2

Pada gambar diatas saya menjadi panitia dan dokumentasi acara sharing session “Skenario Penyediaan Tenaga Listrik Dalam Transisi Energi Menuju Net Zero Emission 2060”

Selanjutnya saya mengikuti kegiatan rapat kerja PT. Pembangunan Jawa Bali yang diselenggarakan di Hotel Bumi Surabaya dengan menjadi team dokumentasi.



Gambar 4.5 Kegiatan Bulan 2

Gambar diatas adalah hasil dari dokumentasi saya dan teman divisi saya saat berada di Hotel Bumi Surabaya pada rapat kerja PT. Pembangunan Jawa Bali.

Adapun pada saat rapat berlangsung saya juga mendesain untuk konten sosial media PJB Academy dengan membuat desain ucapan selamat berpuasa karena pada saat itu akan memasuki bulan Ramadhan.



Gambar 4.6 Kegiatan Bulan 2

Gambar diatas adalah hasil desain saya pada saat rapat sedang berlangsung dan desain ini telah diupload pada sosial media PJB Academy (instagram).

Bulan 3

Pada bulan ke tiga magang di PT. Pembangkitan Jawa Bali, saya bersama teman satu divisi saya telah melakukan persiapan untuk konten ucapan selamat hari raya/lebaran.



Gambar 4.7 Kegiatan Bulan 3

Foto diatas merupakan proses shooting untuk konten sosial media PJB Academy meliputi sesi foto dan take video manager yang akan diupload ke Instagram PJB Academy untuk mengucapkan selamat hari raya atau lebaran idul fitri.



Gambar 4.8 Kegiatan Bulan 3

Gambar diatas adalah hasil jadi setelah proses pengambilan foto dan video, jobdesk saya pada konten tersebut menjadi tim dokumentasi (foto & video) dan editor video.



Gambar 4.9 Kegiatan Bulan 3

Bulan 3 yang bertepatan dengan bulan Ramadhan, saya juga menjadi tim dokumentasi untuk acara buka bersama PT. Pembangkitan Jawa Bali.

Bulan 4

Pada bulan ke 4 saya dan teman divisi saya telah menshooting Direktur Utama PT. Pembangkitan Jawa Bali untuk kebutuhan video sambutan pelatihan SECAPA AD yang akan diikuti oleh seluruh karyawan PJB.



Gambar 4.10 Kegiatan Bulan 4

Gambar diatas adalah set untuk shooting bersama Direktur Utama.

Bulan 5

Pada bulan terakhir magang merdeka belajar kampus merdeka di PT. Pembangunan Jawa Bali, saya telah melakukan foto produk piala penghargaan dari kompetisi lomba “inovasi”.



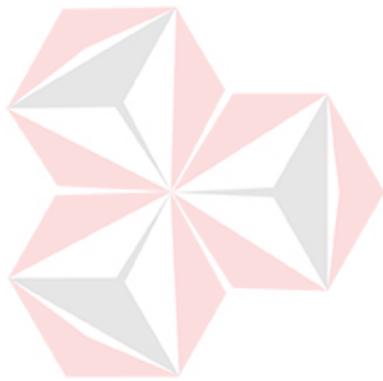
Pada gambar disamping merupakan hasil dari pengambilan foto produk untuk piala lomba “inovasi”.

Gambar 4.11 Kegiatan Bulan 5



Serta melakukan *shooting video company profile* untuk PJB Academy beserta unit – unit non teknik lainnya yang tersebar di beberapa pembangkit.

Gambar 4.12 Kegiatan Bulan 5



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan merdeka belajar kampus merdeka di PT Pembangkitan Jawa Bali (PJB), maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang yang bergabung di divisi multimedia, dapat memahami proses bekerja dibawah perusahaan korporat dan mendapatkan ilmu baru selain dilingkup Produksi Film dan Televisi.
2. Dengan adanya design grafis (multimedia) dapat bergerak menunjang kreatifitas mandiri yang dapat dilakukan baik di jenjang berikutnya dalam bidang kreatif.
3. Dalam bekerja bersama yang diperlukan adalah sebuah kekompakan dan budaya bekerja lintas divisi untuk suatu program atau acara merupakan hal yang sangat berguna untuk memberikan tingkat keberhasilan yang tinggi.

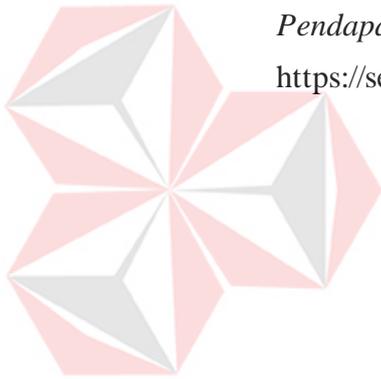
5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini sebagai berikut:

1. Kita harus datang tepat waktu seperti sistem 0 detik yang berlaku di kampus kita Universitas Dinamika Surabaya, hal tersebut membiasakan untuk siap dalam dunia kerja.
2. Dalam menduduki peran di pasca produksi lebih baik memahami betul apa yang harusnya menjadi sebuah target dalam produksi tersebut, dan bagaimana pemecahan masalahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartanto, B. (2017, September 16). *WHAT IS EDITING*. Retrieved from BINUS UNIVERSITY: <https://binus.ac.id/malang/2017/09/what-is-editing/#:~:text=Editing%20adalah%20proses%20pemilihan%2C%20pemotongan,melakukan%20editing%20disebut%20sebagai%20editor>
- Ramadhan, A. (2016). Multimedia Sebagai Metode Pembelajaran. *Future Tech*, 10(1978-9408), 1-11.
- Thabroni, G. (2019, Agustus 20). *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli*. Retrieved from Serupa.id: <https://serupa.id/pengertian-desain/>



UNIVERSITAS
Dinamika