



UNIVERSITAS
Dinamika



CREATIVE MULTIMEDIA DI CV WAHANA IMAGI NAKITA
KERJA PRAKTIK

UNIVERSITAS
Dinamika

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Dimas Erza Farandi

19420100005

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

CREATIVE MULTIMEDIA DI CV WAHANA IMAGI NAKITA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Diploma/Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : Dimas Erza Farandi

NIM : 19420100005

Program : S1 (strata satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

CREATIVE MULTIMEDIA DI CV WAHANA IMAGI NAKITA

Laporan Kerja Praktik

Dimas Erza Farandi

NIM: 19420100005

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Sidoarjo, 19 Januari 2023

Disetujui:

Pembimbing,

Penyelia


Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.


Eko Febrianto

NIDN. 0717029106

Pimpinan

Mengetahui,

Ketua Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS

 **Dinamika**


Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN. 0726027101

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Dimas Erza Farandi**
NIM : **19420100005**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **CREATIVE MULTIMEDIA DI CV WAHANA IMAGI NAKITA**

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 keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Sidoarjo, 20 Januari 2023




Dimas Erza Farandi
NIM : 19420100005

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 Kerja Praktek di CV WAHANA IMAGI NAKITA sehingga dalam penulisan Kerja Praktek ini diambil judul “CREATIVE MULTIMEDIA DI CV WAHANA IMAGI NAKITA”.

Kata Kunci: *Graphic Designer*, Multimedia, CV WAHANA IMAGI NAKITA.



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 “CREATIVE MULTIMEDIA DI CV WAHANA IMAGI NAKITA” bisa selesai tepat waktu. Disusun-Nya laporan ini untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Strata satu (S1) 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. Ibu Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan memberikan saran pada saat penyusunan Laporan kerja Praktik.
3. CV WAHANA IMAGI NAKITA yang telah menerima saya untuk melaksanakan Kerja Praktik.
4. Seluruh Mentor CV WAHANA IMAGI NAKITA yang telah membimbing untuk Merebranding konten - konten sosial media pada Lembaga *Event Organizer*.

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, 20 Januari 2023

Penulis



Dimas Erza Farandi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	4
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
BAB 1: PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Tujuan	11
1.5 Manfaat	11
1.6 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II: GAMBARAN UMUM INSTANSI	13
2.1 Profil Instansi	13
2.2 Overview Perusahaan.....	13
Gambar 2.1 Logo CV WAHANA IMAGI NAKITA	14
Gambar 2.2 Lokasi Kantor CV WAHANA IMAGI NAKITA	14
2.3 Visi dan Misi CV Wahana Imagi Nakita	14
BAB III: LANDASAN TEORI	15
3.1 Definisi Editing	15
3.2 Definisi Design	15
3.3 Pengertian Desain Berdasarkan Makna	16
3.4 Unsur – Unsur Desain	17
BAB IV: DESKRIPSI KERJA PRAKTIK	18
4.1 Analisa Sistem.....	18
4.2 Posisi dalam Instansi	18
4.3 Kegiatan Selama kerja praktek	18
Gambar 4.1 Kegiatan Bulan 1	19
Gambar 4.2 Kegiatan Minggu 2	20
Gambar 4.7 Kegiatan Minggu 3	20
BAB V: PENUTUP	22
5.1 Kesimpulan	22
5.2 Saran	22
Lampiran	22
Lampiran ke 1.Pengumuman Penerimaan Peserta Magang	22

Lampiran ke 2. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan)	23
Lampiran ke 3. Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan	24
Lampiran Ke 4. Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan	25
Lampiran Ke 5. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing	26
BIODATA PENULIS.....	27



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB 1: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV WAHANA IMAGI NAKITA adalah usaha yang bergerak di bidang *Event Organizer* yang menyediakan jasa fotografi, videografi, dan content creator pada *event corporate*. Sampai saat ini, CV WAHANA IMAGI NAKITA telah berpengalaman mengerjakan puluhan *event corporate*. CV WAHANA IMAGI NAKITA berada di Surabaya, perusahaan ini juga mempunyai portofolio di luar domisili Surabaya.

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 CV WAHANA IMAGI NAKITA. Penulis memilih CV WAHANA IMAGI NAKITA tempat Kerja Praktek, karena penulis dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam mendesain konten sosial media.

Dengan melakukan merdeka belajar kampus merdeka di CV WAHANA IMAGI NAKITA penulis dapat mempelajari banyak hal tentang *Event Organizer* untuk bisa bekerja bersama tim dengan baik dan bisa memenuhi keinginan dari instansi atau perusahaan. Kerja praktek juga dapat mengembangkan kreatifitas penulis serta mental mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja praktek ini yaitu bagaimana menjadi *creative multimedia* dalam *event organizer*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Dalam Merdeka belajar kampus merdeka ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai Graphic Design & Multimedia di CV WAHANA IMAGI NAKITA. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Merdeka belajar kampus merdeka ini antara lain:

1. Pembuatan company profile CV WAHANA IMAGI NAKITA.
2. Membuat konsep untuk kebutuhan event.

1.4 Tujuan

Tujuan dari mengikuti kerja praktek 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 kerja praktek ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

- a) Mengetahui proses pembuatan *event* dalam sebuah ruang lingkup perusahaan.
- b) Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan.
- c) Menambah pengalaman kerja dalam bidang Industri Kreatif dan Multimedia
- 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 praktek.
- 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 Kerja Praktek 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: CV Wahana Imagi Nakita


Alamat: Jl. Rungkut Asri Utara XV RL 3-i/41

Surabaya

Telp/Fax: 081 233 789 288

Website/Email: Goldwin.corp@gmail.com

2.2 Overview Perusahaan

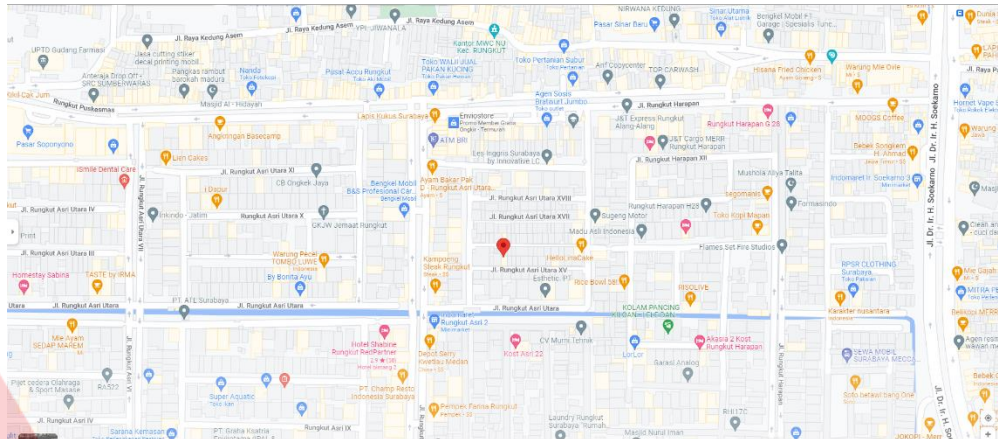


CV WAHANA IMAGI NAKITA adalah usaha yang bergerak di bidang *Event Organizer* yang menyediakan jasa fotografi, videografi, dan content creator pada *event corporate*. Sampai saat ini, CV WAHANA IMAGI NAKITA telah berpengalaman mengerjakan puluhan *event corporate*. CV WAHANA IMAGI NAKITA berada di Surabaya, perusahaan ini juga mempunyai portofolio di luar domisili Surabaya. Untuk mendukung kegiatan bisnisnya, perusahaan ini berkantor pusat di Surabaya Jl. Rungkut Asri Utara XV RL 3-i/41.

Berikut ini adalah logo CV WAHANA IMAGI NAKITA yang berada di Surabaya.



Gambar 2.1 Logo CV WAHANA IMAGI NAKITA



Gambar 2.2 Lokasi Kantor CV WAHANA IMAGI NAKITA
(Sumber: www.maps.google.com)

2.3 Visi dan Misi CV Wahana Imagi Nakita

Visi

Menjadi sebuah perusahaan yang dapat menawarkan kualitas produksi terbaik dan terkreatif.

Misi

- Memberikan solusi terbaik untuk klien sesuai dengan kebutuhan.
- Menyajikan konsep karya semaksimal mungkin demi tepat guna.
- Menyajikan karya sebaik mungkin demi kepuasan klien.

BAB III: LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Editing

Menurut Bobie Hartanto 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.

<https://binus.ac.id/malang/2017/09/what-is-editing/#:~:text=Editing%20adalah%20proses%20pemilihan%2C%20pemotongan,melakukan%20editing%20disebut%20sebagai%20editor.>

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 mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi Desainer (Sachari, 2000).

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.

<https://serupa.id/pengertian-desain/>

BAB IV: DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktek di CV Wahana Imagi Nakita Pada pelaksanaan kerja praktek, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Desain Komunikasi Visual. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk menjadi divisi multimedia.

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktek yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : CV Wahana Imagi Nakita

Divisi : Multimedia

Tempat : Surabaya

Kerja Praktek dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 15 Oktober 2022 sampai 15 November 2022, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum'at pada pukul 08.00 - 17.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktek, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai *content creator*, yang bertugas mengedit, dan membuat suatu desain.

4.3 Kegiatan Selama kerja praktek

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktek di CV Wahana Imagi Nakita 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 Illustrator dan Adobe Photoshop.

Minggu 1

Pada minggu pertama kerja praktek, saya mengawalinya dengan membuat sebuah banner yang rencananya akan digunakan untuk acara event reuni SMA 5 Surabaya.



Gambar 4.1 Kegiatan Bulan 1

Minggu 2

Minggu berikutnya mengikuti kegiatan event reuni yang diadakan di SMA 5 Surabaya.



Gambar 4.2 Kegiatan Minggu 2

Minggu 3

Pada minggu ke tiga magang di CV Wahana Imagi Nakita, saya diminta untuk menghapus beberapa background logo yang rencannya akan digunakan untuk sebuah event.



Gambar 4.7 Kegiatan Minggu 3

Minggu 4

Pada minggu ke empat saya membuat company profile yang baru untuk perusahaan CV Wahana Imagi Nakita.

GOLDWING
Brand Solution

**VIDEOGRAPHY
PHOTOGRAPHY
EVENT ORGANIZER**

CV WAHANA IMAGI NAKITA

**UNIVERSITAS
Dinamika**

TENTANG KAMI

Merupakan Brand Activation dari perusahaan CV Wahana Imagi Nakita yang berbasis di bidang Creative Industry dan berkarya melalui jalur Photography, Videography, Event Organizer, yang berproses mulai dari Create, New Idea, Planning, Implementation, dan Management.

Dengan bermodal pengalaman selama lebih dari 10 tahun di bidang Creative Industry, kami selalu bekerja dengan dedikasi, semangat, dan sepenuh hati dalam berkarya.

Selalu mengedepankan diri dengan kreatif, inovasi dan dinamis, sehingga kami memiliki keyakinan bahwa kami dapat menjadi partner terpercaya dari klien kami.

Kami senantiasa siap mencari dan mengakomodasi setiap tantangan baru sehingga menjawab segala kebutuhan klien kami.

DATA PERUSAHAAN

Nama komersial	:	Goldwing
Nama legalitas	:	CV Wahana Imagi Nakita
Sidang usaha	:	EO, Advertising, Production
TDP	:	Multimedia, Broadcasting
SILUP	:	13.01.3.82.30128
NPWP	:	503/6791.A/438.7.5/2016
Anggota asosiasi EO	:	02.113.20.18.615.000
Sertifikat	:	IVENDO No. BU 022518021 MICE - Marketing Communication (BNSP) MICE - Venue Management (BNSP) MICE - Destination Bidding (BNSP) MICE - Event Logistic MICE - Event Registration
Alamat	:	Jl. Pungplus Asri Utara XV RL 3-1/41 Surabaya
Telepon	:	Jl. Balap Sepeda III/48 Rawamangun - Jakarta
E-mail	:	031-8781785
Website	:	goldwing Corp@gmail.com
Kontak person	:	www.geldwing_eo.com EkoFebri 081 233 789 288

Gambar 4.7 Kegiatan Minggu 3

BAB V: PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktek di CV Wahana Imagi Nakita, 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 Desain Komunikasi Visual.
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 kerja praktek 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. (2016). *WHAT IS EDITING*. Malang: BINUS University.

Thabroni, G. (2018). *Semiotika – Komunikasi tanpa Kata, Pengertian Simbol dan Tanda-tanda. Studi/ Proyek Independen*.

Sachari, A. (2000). *Pengertian Desain berdasarkan Makna Kata*



UNIVERSITAS
Dinamika