



Perancangan Media Komunikasi Di Dinas Komunikasi dan Informatika



Oleh:
Mohamad Cholilur Rochman
20420100022

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025

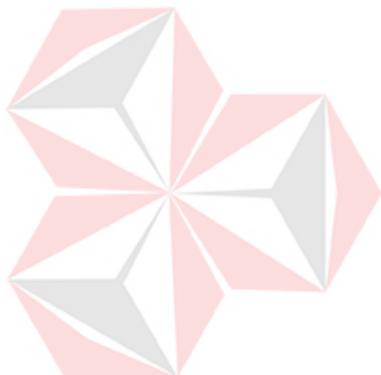
**Perancangan Media Komunikasi Di Dinas Komunikasi
dan Informatika**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik

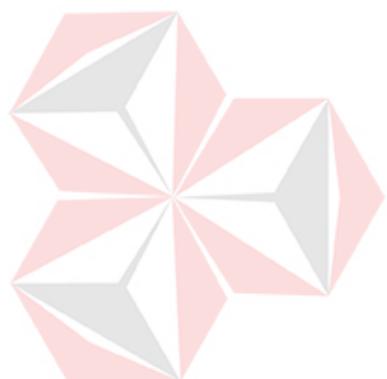
Oleh:

**Nama : Mohama Cholilur
Rochman**
NIM : 20420100022
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual



**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Jarang Terlihat, Tapi Sering Terlibat”

LEMBAR PERSEMPAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Laporan kerja praktik ini saya persembahkan kepada bapak ibu dosen dan semua orang yang sudah memberikan saya semangat dan motivasi.

Terima Kasih

LEMBAR PENGESAHAN



PROPOSAL KERJA PRAKTIK

PT. ABC INDONESIA

Jl. Rungkut Industri Kav. 56 No.2, Surabaya

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

Laporan Kerja Praktik Oleh :

Mohamad Cholilur Rochman

NIM. 20420100022

Telah diperiksa, diuji, dan di setujui

Surabaya, 15 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,

Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.

NIDN. 0717029106



Yudho Febriadi

Mengesahui,

Ketua Program Studi SI/Desain Komunikasi Visual



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds

NIDN. 0720028701

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR PERNYATAAN

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Mohamad Cholilur Rochman**
NIM : **20420100022**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain Dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : Perancangan Media Komunikasi Di Dinas Komunikasi dan Informatika

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, dialihmediana, 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.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 28 Agustus 2025



Mohamad Cholilur Rochman
NIM : 20420100022

ABSTRAK

Media komunikasi memegang peranan penting dalam mendukung kinerja instansi pemerintah dalam menjalin hubungan dengan masyarakat. Kehadiran media komunikasi memungkinkan masyarakat untuk lebih mudah menyampaikan aspirasi, pertanyaan, maupun keluhan kepada pihak terkait.

Berbagai bentuk media konvensional seperti media sosial, brosur, poster, dan billboard masih banyak digunakan sebagai sarana penyampaian informasi. Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya, misalnya, memanfaatkan platform media sosial seperti Instagram dan TikTok sebagai alat komunikasi yang efektif. Melalui media tersebut, interaksi antara masyarakat dan instansi pemerintah dapat terjalin secara lebih cepat, terbuka, dan responsif.

Kata Kunci: Media komunikasi, Media eksternal, Media konvesional



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga Laporan Kerja Praktik berjudul "**Perancangan Media Komunikasi Di Dinas Komunikasi dan Informatika**" dapat terselesaikan dengan tepat waktu dan lancar tanpa terkendala apapun.

Laporan Kerja Praktik ini disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Progaram Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Laporan ini sukses dibuat karena adanya bentuk bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu disampaikanlah terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
2. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
3. Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.. Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberikan arahan dan dukungan untuk menyelesaikan laporan kerja praktik
4. Yudo selaku Kabid di DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA SURABAYA yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan kerja praktik serta sudah memberikan motivasi serta ilmu.

Harapan penulis dalam Laporan Kerja Praktik ini dapat memberikan banyak manfaat dan penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan penulisan maupun kata-kata yang kurang berkenan.

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
LEMBAR PENGESAHAN	IV
LEMBAR PERNYATAAN	V
ABSTRAK	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR LAMPIRAN	IX
DAFTAR GAMBAR	X
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Kerja Praktik	2
1.5 Manfaat	3
1.5.1 Bagi Mahasiswa	3
1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan	3
1.5.3 Bagi Akademik	3
1.6 Waktu Pelaksanaan	4
1.7 Sistematis Penulisan	4
BAB II	6
GAMBARAN UMUM INSTANSI	6
2.1 Sejarah Instansi	6
2.2 Profil Instansi	6
2.3 Visi Dan Misi	7
2.4 Logo Instansi	7
2.5 Lokasi Instansi.....	8
2.6 Struktur Organisasi Instansi	8
2.7 Deskripsi Pekerjaan	9

BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1 Komunikasi	10
3.2 Komunikasi Pemerintahan.....	10
3.3 Agenda Setting	10
3.4 Sistem Informasi	10
3.5 Media Social	10
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	11
4.1 Penjelasan Pekerjaan	11
4.2 Posisi dalam Pekerjaan	11
4.3 Briefing	11
4.4 Software Yang Digunakan	11
4.5 Refensi	11
4.6 Editing Video	13
4.6.1 Pengambilan Video	13
4.6.2 Proses Editing	15
4.6.3 Final Video	16
BAB V PENUTUP.....	25
5.1 Kesimpulan	25
5.2 Saran	25
5.2.1Bagi Instansi	25
5.2.2Bagi Mahasiswa	25
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN	27
Lampiran 1 Surat Balasan	27
Lampiran 2 Form Kerja Praktik	28
Lampiran 3 Form Kerja Praktik	29
Lampiran 4 Form Kerja Praktik	30
Lampiran 5 Form Kehadiran Kerja Praktik	31
Lampiran 5 Form Bimbingan Dosen	32
Lampiran 6 Biodata Penulis	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kantor Dinas Komunikasi Dan Informatika	6
Gambar 2. 2 Logo Dinas Komunikasi Dan Informatika	7
Gambar 2. 3 Lokasi Kantor Dinas Komunikasi Dan Informatika	8
Gambar 2. 4 Struktur Dinas Komunikasi Dan Informatika	8
Gambar 4. 4 Gambar Profil Instagram Dinas Komunikasi	12
Gambar 4. 6 Dokumentasi Liputan	13
Gambar 4. 7 Dokumentasi Liputan	13
Gambar 4. 8 Dokumentasi Liputan	14
Gambar 4. 9 Dokumentasi Liputan	14
Gambar 5. 0 Proses Editing	15
Gambar 5. 1 Proses Editing	15
Gambar 5. 2 Proses Editing	16
Gambar 5. 3 Footage 1.....	16
Gambar 5. 4 Footage 2	17
Gambar 5. 5 Footage 3	17
Gambar 5. 6 Footage 4	18
Gambar 5. 7 Footage 5.....	18
Gambar 5. 8 Footage 6	19
Gambar 5. 9 Footage 7	19
Gambar 6. 0 Footage 8	20
Gambar 6. 1 Footage 9	20
Gambar 6. 2 Footage 10	21
Gambar 6. 3 Footage 11	21
Gambar 6. 4 Footage 12	22
Gambar 6. 5 Footage 13	22
Gambar 6. 6 Footage 14.....	23
Gambar 6. 7 Footage 15	23
Gambar 6. 8 Cover Hasil Video	24
Gambar 6. 9 Cover Hasil Video	24

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mahasiswa merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki tanggung jawab besar terhadap kemajuan negara. Dalam menghadapi tuntutan profesionalisme di dunia kerja, dibutuhkan pelatihan serta kinerja yang maksimal. Oleh karena itu, guna meningkatkan pengalaman dan kompetensi mahasiswa di bidang komunikasi serta memenuhi salah satu persyaratan akademik, pelaksanaan Kerja Praktik (KP) di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya menjadi langkah yang tepat.

Di era globalisasi dan perdagangan bebas saat ini, diperlukan dukungan di bidang digital marketing yang kompetitif serta tenaga kerja yang profesional. Selain memperoleh pembelajaran teoritis di bangku kuliah, mahasiswa juga perlu mendapatkan pengalaman langsung di dunia kerja. Salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah melalui program Kerja Praktik di instansi atau perusahaan yang relevan dengan bidang studi yang ditempuh.

Kerja Praktik menjadi sarana efektif dalam menjembatani kesenjangan antara dunia akademik yang bersifat teoritis dan dunia industri yang bersifat praktis. Kegiatan ini juga menjadi wadah untuk menjalin kemitraan antara perguruan tinggi dengan dunia usaha atau industri.

Di Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Kerja Praktik merupakan mata kuliah wajib yang bertujuan memberikan pelatihan kepada mahasiswa dalam mengembangkan serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Melalui program ini, mahasiswa diharapkan mampu memperoleh gambaran nyata mengenai tantangan dan solusi dalam implementasi desain di lingkungan kerja yang sesungguhnya.

Pencapaian tujuan tersebut tentu tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, baik dari lingkungan akademik maupun instansi tempat pelaksanaan Kerja Praktik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah dalam laporan ini yaitu “Perancangan Media Komunikasi pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam laporan ini, batasan masalah yang dirancang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Kerja praktik ini diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas serta membentuk kemandirian mental dalam menghadapi dunia kerja.
2. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bagian dari pemenuhan kurikulum perkuliahan di Universitas Dinamika Surabaya, khususnya pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
3. Pelaksanaan kerja praktik ini selaras dengan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang mencakup pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
4. Kegiatan ini mendukung tujuan pendidikan Universitas Dinamika Surabaya yang mencakup pengembangan kepemimpinan, keahlian, kemandirian, kreativitas, kemampuan berpikir ilmiah, serta sikap hidup bermasyarakat.
5. Diperlukan keselarasan antara sistem pendidikan tinggi dengan kebutuhan dunia kerja.
6. Kerja praktik ini menjadi salah satu prasyarat kelulusan mata kuliah Kerja Praktik pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.

1.4 Tujuan Kerja Praktik

- 1 Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat di instansi/perusahaan.
- 2 Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat di

- instansi/perusahaan.
3. Mahasiswa dapat memahami dan mengerti penerapan secara langsung desain komunikasi visual sesungguhnya, dan diharapkan hal ini akan meningkatkan hubungan yang baik antara pendidikan dan dunia industri/institusi.
 - 4 Mahasiswa dapat mengetahui produktivitas perusahaan.
 - 5 Mengenalkan dan membiasakan diri terhadap suasana bekerja yang sebenarnya sehingga dapat membangun etos kinerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas wawasan tentang bekerja

1.5 Manfaat

1. Bagi Mahasiswa

- a. Memahami berbagai sistem kerja yang diterapkan pada instansi atau perusahaan.
- b. Menerapkan sekaligus mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan melalui kegiatan kerja lapangan.
- c. Memperoleh kesempatan untuk berlatih dan beradaptasi di lingkungan dunia industri.
- d. Menambah wawasan serta pengetahuan sebagai bekal persiapan diri, baik dari segi teori maupun praktik.

2. Bagi Instansi/Perusahaan

- a. Memperkuat hubungan kemitraan antara dunia industri dan perguruan tinggi.
- b. Memberikan kontribusi kepada industri dalam menyelesaikan permasalahan operasional sehari-hari selama pelaksanaan kerja praktik.
- c. Menyediakan bantuan tenaga kerja dari mahasiswa yang sedang melaksanakan kerja praktik.
- d. Mempermudah instansi atau perusahaan dalam menjaring calon tenaga kerja di bidang digital marketing.
- e. Menyajikan hasil analisis dan penelitian selama kerja praktik sebagai bahan masukan bagi industri dalam menetapkan kebijakan di masa depan, khususnya di bidang digital marketing.

3. Bagi Akademik

- a. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.
- b. Jalinan kerjasama dengan dunia usaha, Lembaga BUMN, BUMD, Perusahaan Swasta, dan Instansi Pemerintan



1.6 Waktu Pelaksanaan

Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : Dinas Komunikasi Dan Informatika

Alamat : Jl. Jimerto No.25-27, Katabang, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60272

Telepon : (031) 5475600

E-mail : dinkominfo.surabaya.go.id

Tanggal Pelaksanaan : 6 Agustus – 6 September 2024

Waktu : Senin – Jumat 07.30 – 16.00 WIB

1.7 Sistematis Penulisan

Laporan ini di harapkan dapat menjadi manfaat untuk para pihak yang membutuhkan secara teoritis maupun praktisi, seperti berikut :

BAB 1 Pendahuluan

Bab 1 ini membahas latar belakang dari kerja praktik, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, pelaksanaan kerja praktik dan sistematis penulisan laporan kerja peraktik.

BAB 2 GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab 2 membahas mengenai instansi tempat kerja praktik pada produk “Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya” , yang berisikan mengenai profil , visi,misi, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan dari instansi tersebut.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Di dalam bab 3 ini berisikan mengenai berbagai teori yang relevan dan cocok dengan topik untuk penunjang penulisan laporan kerja praktik ini.

BAB 4 DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab 4 membahas secara detail tentang pekerjaan yang telah dilaksanakan pada saat kerja praktik di “Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya” yang diangkat dalam laporan kerja praktik.

BAB 5 PENUTUP

Bab 5 berisikan tentang kesimpulan dan saran terkait pembahasan terhadap laporan kerja praktik. Kesimpulan ini berisikan keseluruhan hasil dalam laporan kerjapraktik dan saran berisikan beberapa masukan untuk masalah yang diangkat.



BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) merupakan perangkat Pemerintah Republik Indonesia yang membidangi urusan komunikasi dan informasi sesuai ketentuan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Lembaga ini sebelumnya bernama Departemen Penerangan (1945–1999), kemudian berubah menjadi Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi (2001–2005), dan selanjutnya Departemen Komunikasi dan Informatika (Depkominfo) (2005–2009). Kominfo memiliki tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika untuk mendukung Presiden dalam pelaksanaan pemerintahan negara, dan dipimpin oleh Menteri Komunikasi dan Informatika.

2.2 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Kantor Dinas Komunikasi Dan Informatika
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dinas Komunikasi dan Informatika adalah unsur pelaksana urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika, persandian, serta statistik. Lembaga ini dipimpin oleh seorang Kepala Dinas yang berada di bawah dan bertanggung jawab langsung kepada Wali Kota.

Nama Perusahaan : Dinas Komunikasi Dan Informatika
Alamat : Jl. Jimerto No.25-27, Keta邦ang, Kec. Genteng, Surabaya,
Jawa Timur 60272
Telepon : (031) 5475600
E-mail : dinkominfo.surabaya.go.id
Hari Kerja : Senin - Jumat
Jam Kerja : 08.00 – 16.00 WIB

2.3 Visi dan Misi

1.Visi :

Gotong Royong Menuju Kota Dunia Yang Maju, Humanis Dan Berkelanjutan

2.Misi :

Mewujudkan perekonomian inklusif untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat dan pembukaan lapangan kerja baru melalui penguatan kemandirian ekonomian lokal, kondisifitas iklim investasi, penguatan daya saing surabaya sebagai pusat penghubung perdagangan dan jasa antar pulau serta internasional

Menciptakan ketertiban, keamanan , kerukunan sosial dan kepastian hukum yang keadilan

2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2.2 Logo Dinas Komunikasi Dan Informatika

2.5 Lokasi Dinas Komunikasi Dan Informatika

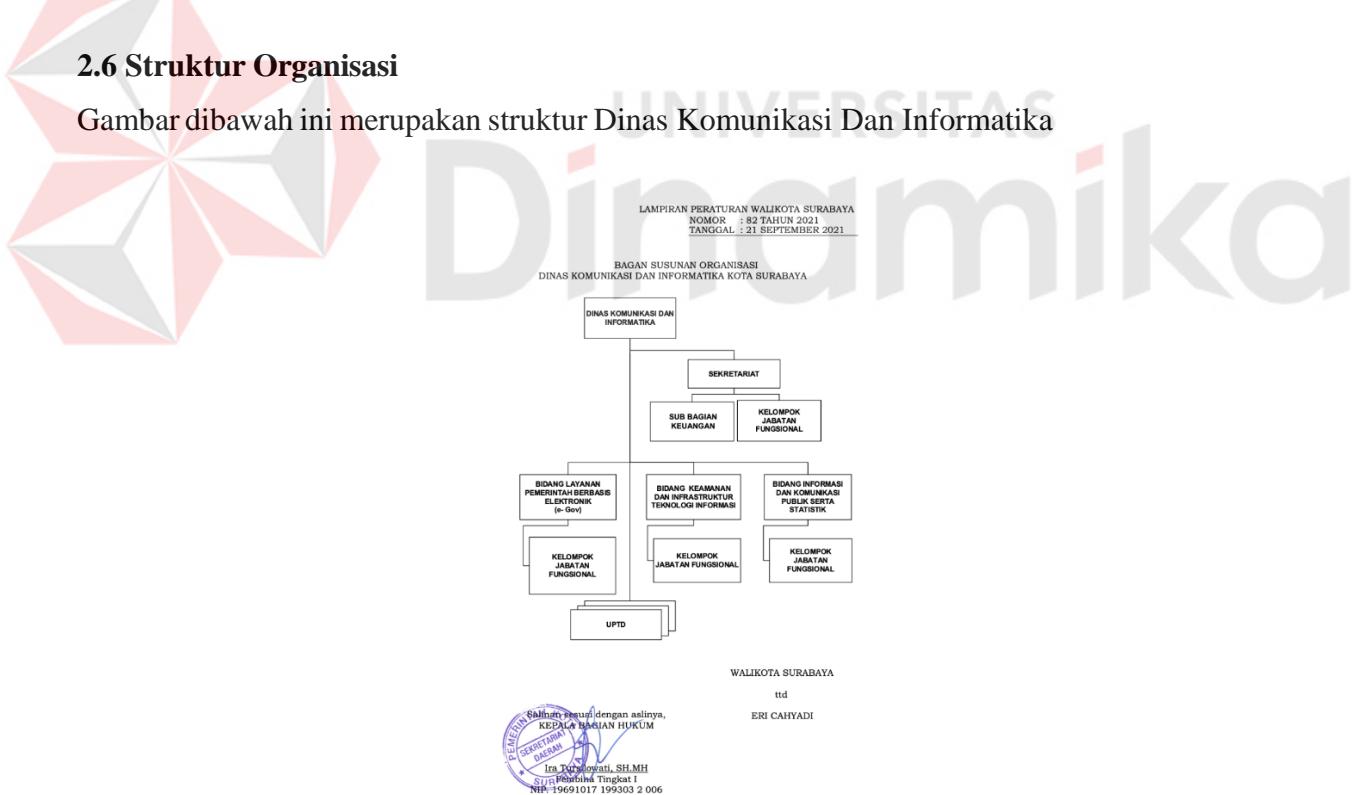


Gambar 2.3 Lokasi Kantor Dinas Komunikasi Dan Informatika

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2.6 Struktur Organisasi

Gambar dibawah ini merupakan struktur Dinas Komunikasi Dan Informatika



Gambar 2.4 Struktur Dinas Komunikasi Dan Informatika

(Sumber : Dinkominfosurabaya)

2.7 Deskripsi Pekerjaan

1. Dinas Komunikasi Dan Informatika

Dinas Komunikasi dan Informatika bertugas membantu Wali Kota dalam melaksanakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika, statistik, serta persandian.

2. Sekretariat

Bagian ini memiliki tugas membantu pimpinan dalam pengelolaan administrasi, ketatausahaan, perencanaan, dan pelaporan di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika.

3. Bidang Keamanan Dan Infrastruktur Teknologi Informasi

Bertanggung jawab dalam pengelolaan keamanan jaringan intra-pemerintah, sistem CCTV, pusat data, serta manajemen keamanan informasi.

4. Bagian Persandian Dan Statistik

Bertugas mengelola pengamanan informasi dan berita sandi, serta menyusun data statistik sebagai dasar perencanaan dan evaluasi

5. Bagian Informasi Dan Administrasi Publik

Bertugas menyampaikan informasi publik, mengelola media sosial, serta melaksanakan kegiatan promosi pemerintah kepada masyarakat.

6. UPTD

Bagian ini melaksanakan kegiatan teknis operasional dan/atau teknis penunjang pada Dinas Komunikasi dan Informatika. Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) berfungsi menjalankan tugas teknis operasional yang berhubungan langsung dengan masyarakat, serta tugas teknis penunjang yang mendukung pelaksanaan kegiatan dinas.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Komunikasi

Teori komunikasi merupakan himpunan konsep, model, dan prinsip yang digunakan untuk menjelaskan proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lainnya, baik secara langsung maupun melalui media. Teori ini berfungsi untuk memahami jalannya proses komunikasi, unsur-unsur yang terlibat di dalamnya, serta faktor-faktor yang memengaruhinya.

3.1.1 Komunikasi Pemerintahan

Menjelaskan mekanisme penyampaian informasi oleh instansi pemerintah kepada masyarakat, dengan menekankan pentingnya efektivitas komunikasi publik agar pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh masyarakat secara luas.

- **Model Lasswell:** *Who says what, in which channel, to whom, with what effect.*
- **Model Shannon dan Weaver:** Menekankan pentingnya kejelasan pesan dan minimnya gangguan (noise) dalam penyampaian pesan.

3.1.2 Agenda Setting

Dinas Komunikasi dan Informatika berperan dalam menetapkan isu-isu yang dianggap strategis untuk disampaikan kepada masyarakat melalui berbagai media.

3.1.3 Sistem Informasi

Digunakan untuk menjelaskan bagaimana data dikumpulkan, diproses, disimpan, dan didistribusikan secara efektif di dalam pemerintahan.

- **Model Waterfall dan SDLC (System Development Life Cycle)** untuk pengembangan sistem informasi.
- **Teori Sosioteknis (Sociotechnical Theory):** Menyatakan bahwa keberhasilan sistem informasi tergantung pada keseimbangan antara aspek teknis dan sosial.

3.1.4 Media social

Media sosial memiliki peran signifikan di hampir seluruh lapisan masyarakat, mulai dari mengirim pesan, berbagi informasi, hingga mencari topik yang sedang hangat dibicarakan. Tidak mengherankan apabila media sosial kini dianggap sebagai salah satu kebutuhan utama bagi hampir setiap individu (Pujiono, 2021).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Kegiatan kerja praktik yang penulis laksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika adalah pada bagian humas, dengan tugas membantu pembuatan konten serta melakukan peliputan kegiatan pemerintahan yang dipimpin atau dihadiri oleh Wali Kota. Tugas tersebut meliputi pengelolaan konten dan peliputan berbagai acara pemerintahan, serta penyampaian informasi terkini mengenai aktivitas pemerintah melalui media sosial, seperti Instagram dan TikTok pada akun resmi @banggasurabaya dan @sapawargasby.

4.2 Posisi Dalam Pekerjaan

Penulis melaksanakan kerja praktik di Dinas Komunikasi dan Informatika pada bagian humas, dengan tugas melakukan peliputan saat terdapat acara pemerintahan, serta berperan sebagai pembuat konten untuk menyampaikan informasi terbaru dari pemerintah kepada masyarakat.

4.3 Briefing

Brief berperan sebagai penunjang sebelum mengerjakan suatu pekerjaan agar ketika mengerjakan tidak salah langkah. Di bawah ini ada beberapa brief yang diberikan perusahaan kepada penulis saat melaksanakan kerja praktik.

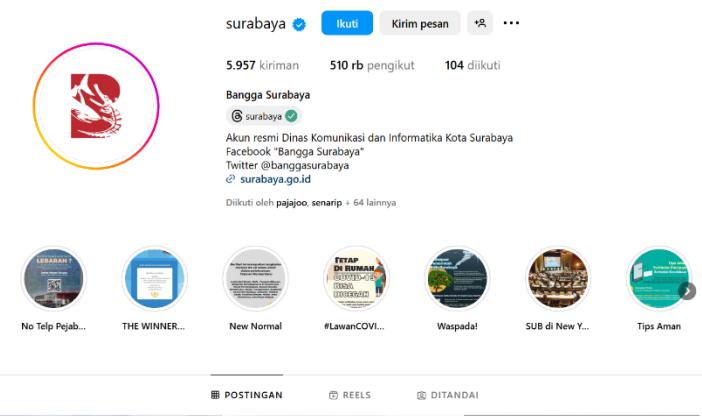
1. Shooting liputan kegiatan
2. Konsep liputan kegiatan
3. Editing video instagram @banggasurabaya , @sapawargasby
4. Editing video instagram @banggasurabaya , @sapawargasby

4.4 Software

Perangkat lunak yang digunakan penulis dalam menyelesaikan tugas dari instansi meliputi Adobe Premiere, Adobe Lightroom, dan CapCut. Seluruh perangkat lunak tersebut dimanfaatkan untuk proses penyuntingan dan *color grading* dalam pembuatan video liputan serta konten.

4.5 Referensi

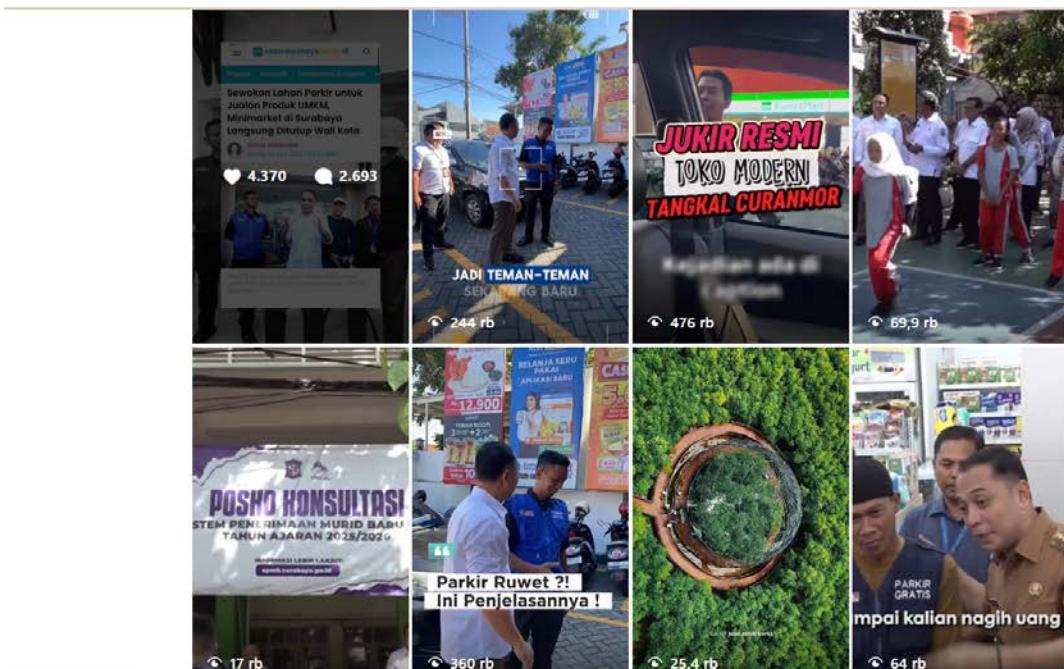
Refrensi adalah bagian yang diperlukan dalam pembuatan video informasi atau editing maka dari itu penulis melakukan search referensi pada upload an yang sudah ada dalam akun @banggasurabaya , @sapawargasby



Gambar 4.4 Instagram

@banggasurabaya

(Sumber : Dokumentasi Penulis)



**Gambar 4.5 Instagram
@Bangga Surabaya
(Sumber : Dokumentasi Penulis)**



4.6 Editing Video

Proses penyuntingan video dilakukan oleh penulis untuk menghasilkan video liputan atau konten yang memuat informasi terkini dari Pemerintah Kota Surabaya, yang ditujukan kepada masyarakat Surabaya.

4.6.1 Pengambilan Video / liputan

Dalam proses liputan suatu event yang di adakan pemerintah kota surabaya dan pembuatan konten informasi Berikut ini adalah pengambilan video tersebut.



Gambar 4.6
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

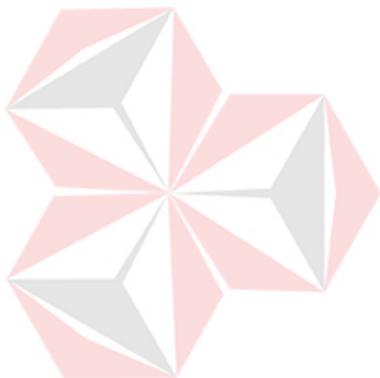


Gambar 4.7
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.8

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

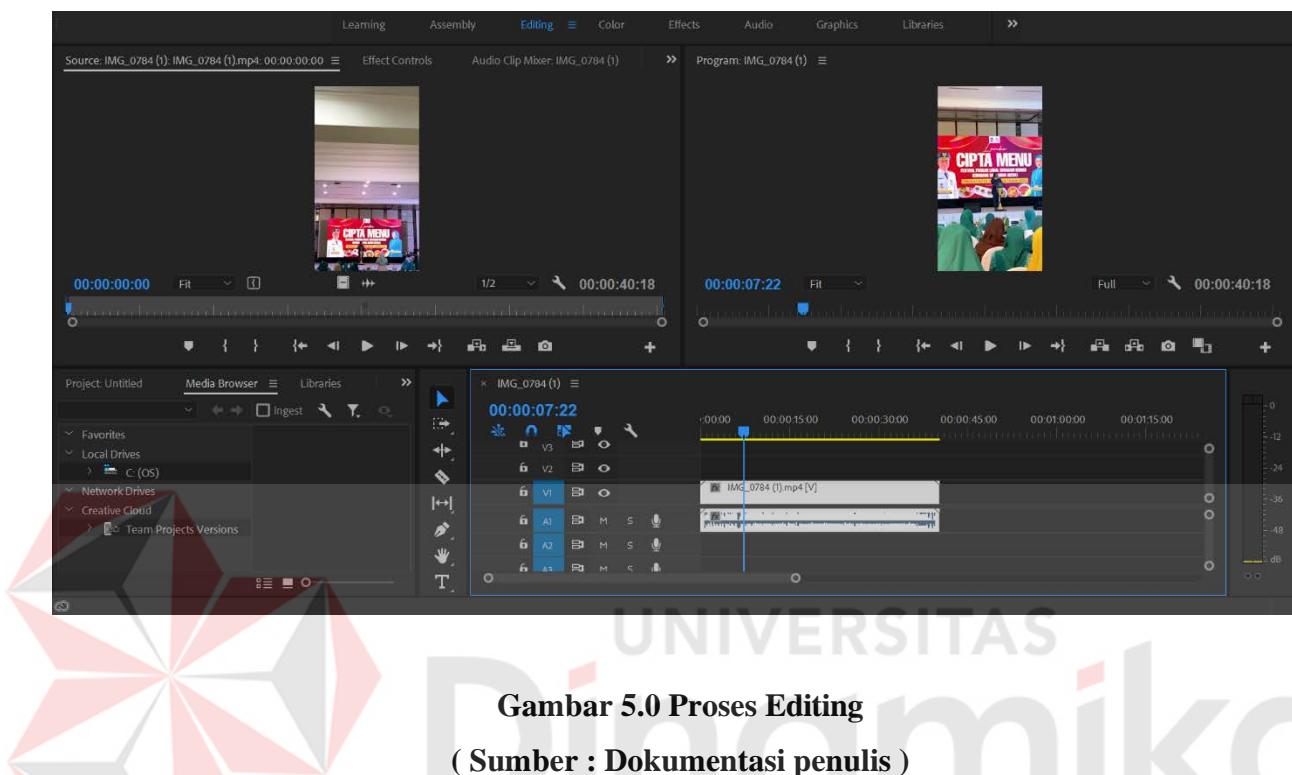


Gambar 4.9

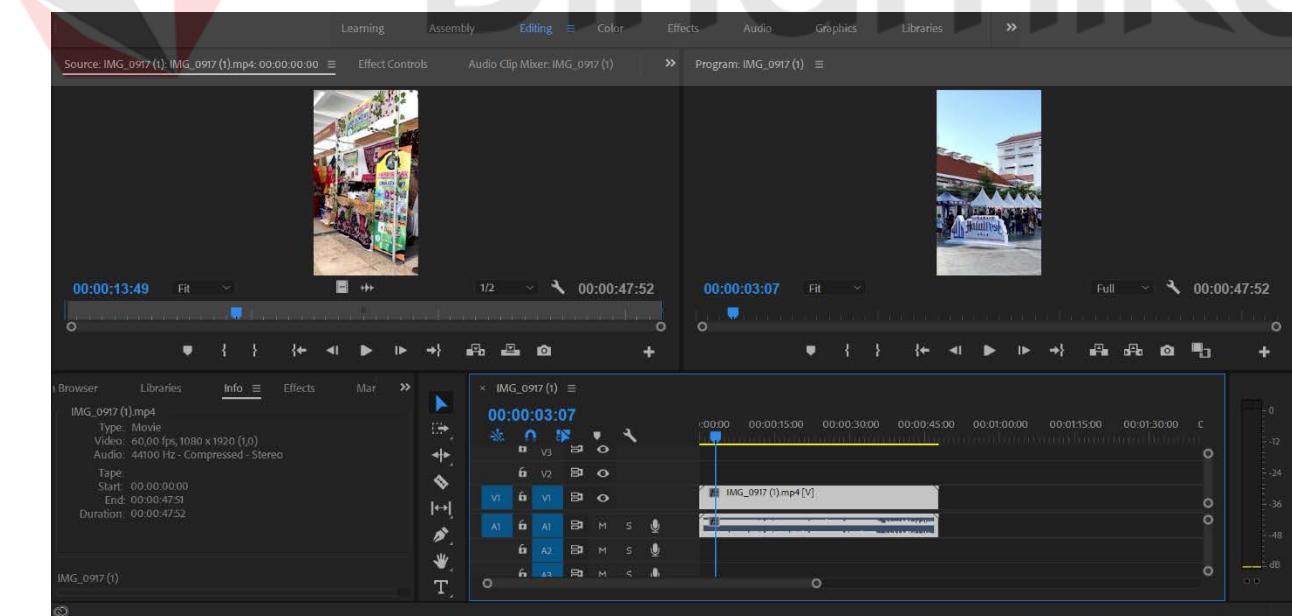
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

4.6.2 Proses Editing

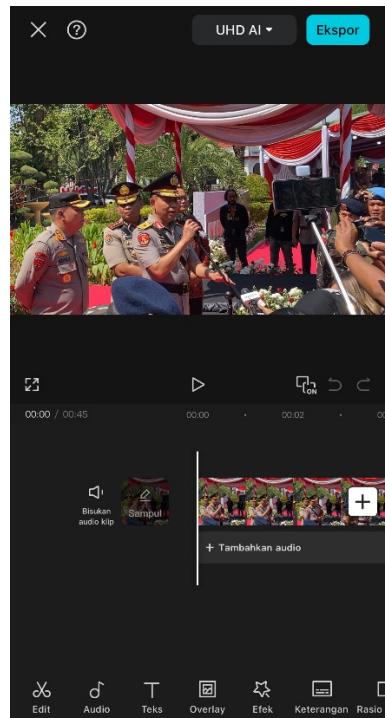
Dalam Proses editing ini penulis menggunakan software atau aplikasi adobe premiere dan capcut dalam mengedit video liputan dan video konten informasi bagi pemerintah kota surabaya.



Gambar 5.0 Proses Editing
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 5.1 Proses Editing
(Sumber : Dokumentasi penulis)



Gambar 5.2 Proses Editing

(Sumber : Dokumentasi penulis)



4.6.3 Final Video

Warna Final video penulis di upload di sosisal media pemerintah kota surabaya lebih tepatnya sosisal media dinkominfo di instagram & tiktok yaitu : @banggasurabaya & @sapawargasby



Gambar 5.3 Footage 1

(Sumber : Berkas Penulis)





Gambar 5.4 Footage 2

(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 5.5 Footage 3

(Sumber : Berkas Penulis)

VERSITAS
mika



Gambar 5.6 Footage 4
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 5.7 Footage 5
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 5.8 Footage 6
(Sumber : Berkas Penulis)

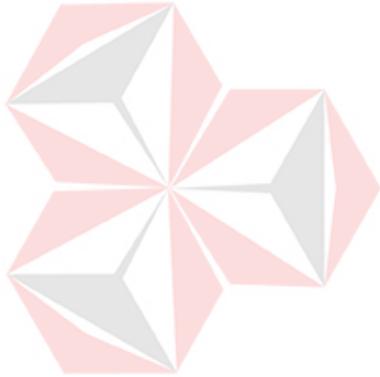


Gambar 5.9 Footage 7
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 6.0 Footage 8

(Sumber : Berkas Penulis)

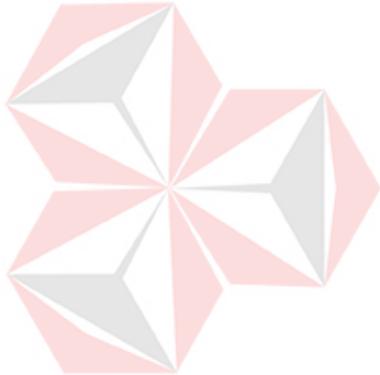


Gambar 6.1 Footage 9

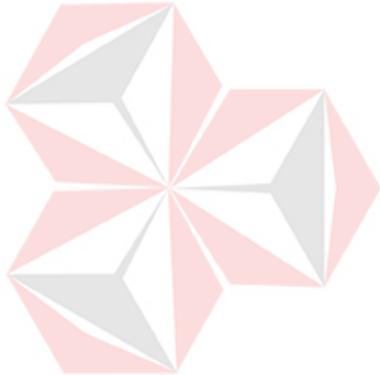
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 6.2 Footage 10
(Sumber : Berkas Penulis)



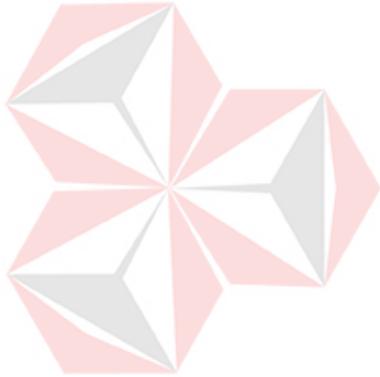
Gambar 6.3 Footage 11
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 6.4 Footage 12
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 6.5 Footage 13
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 6.6 Footage 14
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 6.7 Footage 15
(Sumber : Berkas Penulis)



Gambar 6.8 Hasil Video

(Sumber : Instagram Bangga Surabaya & Warga Surabaya)



Gambar 6.9 Hasil Video

(Sumber : Instagram Bangga Surabaya & Warga Surabaya)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang saya dapatkan selama menjalani Kerja Praktik di Dinas komunikasi Dan Informatika dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dari instansi.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang dunia pekerjaan yang nyata.
3. Menambah pengalaman dalam dunia pekerjaan.

Dengan kesimpulan tersebut penulis berharap semua pengalaman yang telah di dapat dapat menjadi penunjang penulis dalam menjalani hari sebagai mahasiswa dan menjadi bekal dikemudian hari saat memasuki dunia pekerjaan yang sebenarnya.

5.2 Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari hasil kerja praktik Dinas Komunikasi Dan Informatika antara lain sebagai berikut :

5.2.1 Bagi Instansi

1. Dengan adanya kerja praktik ini diharapkan Instansi dan universitas dapat bekerja sama dengan baik.
2. Dengan adanya penulis melakukan kerja praktik di Instansi tersebut diharapkan selalu bisa meningkatkan inovasi lebih kreatif.

5.2.2 Bagi Mahasiswa

1. Menjadikan inspirasi kepada mahasiswa yang akan kerja praktik di Instansi tersebut
2. Membawa dan menjaga nama baik Universitas di tempat Instansi
3. Melakukan kerja sama yang baik agar Instansi dan Universitas bisa menjalin hubungan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, K. (2010). *PENGANTAR TIPOGRAFI - Adi Kusrianto - Google Buku*. ELEX MEDIA.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=hn5cDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=apa+itu+tipografi&ots=JvkvvmL4eZ&sig=3goPOUCwfhlESLVWO_Mx-jc2Dwk&redir_esc=y#v=onepage&q=apa+itu+tipografi&f=false
- Kholida, Q. (2021). *7 Prinsip Dassar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur-Unsurnya*. Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>
- Kurniawan, Y. (2016). *Universitas Ma Chung*.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Purbohastuti, A. W. (2017). Vol. 12, No. 2, Oktober 2017. *Ekonomika*, 12(2), 212–231.
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo - Surianto Rustan, S.Sn. - Google Buku*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=hVdjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=arti+logo&ots=MkpiPT2-Cz&sig=SAt4ewjAK_oVwfBiDSAz71XQxxo&redir_esc=y#v=onepage&q=arti+logo&f=false
- Surianto, R. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya - Surianto Rustan, S.Sn. - Google Buku*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=31hjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=layout+dalam+desain&ots=SeqvGp6awr&sig=QYYymkszE5tQ0DfAFwjICKVuO4w&redir_esc=y#v=onepage&q=lao

