

A

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Aktivitas Graphic Designer dalam Somnium Creative



Oleh :

Muhammad Ulil Albab

NRP: 1423016142

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2021**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Aktivitas Graphic Designer dalam Somnium Creative

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya



Oleh :

Muhammad Ulil Albab

NRP: 1423016142

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

AKTIVITAS *GRAPHIC DESIGNER* DI SOMNIUM CREATIVE

OLEH :

MUAHAMMAD ULIL ALBAB

NRP: 1423016142

TELAH DISETUJUI DAN DITERIMA DENGAN BAIK OLEH:

DOSEN PEMBIMBING,



THERESIA INTAN PUTRI HARTIANA, S.Sos., M.Med.Kom.

NIK: 142.10.0651

TANGGAL: 06 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI,



BRIGITTA REVIA SANDY FISTA, S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIK: 142.15.0849

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KERJA PRAKTIK YANG DITULIS OLEH:

MUHAMMAD ULIL ALBAB

NRP: 1423016142

TELAH DIUJI PADA TANGGAL 21 DESEMBER 2021 DAN DINYATAKAN

LULUS OLEH TIM PENGUJI

KETUA TIM PENGUJI



Dr. Drs. NANANG KRISDINANTO, M.Si.

NIK: 142.10.0659

MENGETAHUI;

DEKAN,



BRIGITTA REVIA SANDY FISTA, S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIK: 142.15.0849

KATA PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan puji dan syukur atas selesainya laporan kerja praktek ini, penulis ingin mempersembahkan seluruhnya kepada Tuhan Yang Maha Esa dan keluarga yang telah memberikan ketabahan kepada penulis untuk menjalani proses pengerjaan laporan ini mulai dari pemilihan judul dan topik hingga pencarian buku sebagai bahan daftar pustaka.

Laporan kerja praktek ini bisa selesai karena kasih karunia Allah yang selalu menerangi penulis. Penulis memperjuangkan pengerjaan laporan ini agar bisa lulus, sebagai bentuk ucapan syukur kepada orang tua yang telah bersusah payah, memberikan kesempatan bagi penulis untuk menempuh jenjang yang lebih tinggi lagi.

Surabaya, 06 Januari 2022

Muhammad Ulil Albab

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati saya ucapkan terima kasih, pada pihak yang terkait. Atas terselesaikannya laporan kerja praktik ini, yang berjudul ‘Aktivitas *Graphic Designer* dalam Somnium Creative’. Tanpa mengurangi rasa hormat, saya persembahkan karya ini untuk:

1. Bapak Rhy Surya selaku CEO Somnium Creative yang telah memberi saya ruang untuk bisa belajar tentang dunia media.
2. Kepada orang tua saya yang tercinta Bapak Suparto dan Ibu Rumiati, yang telah merawat, mendidik, mendukung dan tak hentinya mendoakan saya selamaini.
3. Ibu Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos., M.Med.Kom. , yang menjadi dosen pembimbing saya selama saya membuat kerja laporan ini. Terima kasih atas kritik dan saran yang membangun, dukungan, nasihat yang bermanfaat, serta ilmu dan pengetahuan yang sangat berguna demi terselesaikannya kerja laporan ini.
4. Kepada seluruh anggota Somnium Creative, terutama Mas Yahya dan Pak Fahry terimakasih banyak telah mementori dan membimbing penulis dalam mengerjakan desain dari klien Somnium Creative.
5. Kepada rekan-rekan skamslu, Samuel, Kevin, Anton, dan Yongki yang selalu memberi dukungan untuk menyelesaikan laporan ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Pokok Bahasan	2
I.3. Tujuan Kerja Praktik	3
I.4. Manfaat Kerja Praktik	4
I.4.1. Manfaat praktis terhadap perusahaan	4
I.4.2. Manfaat praktis terhadap ilmu pengetahuan	4
I.4.3. Manfaat praktis terhadap keterampilan mahasiswa	4
I.5. Tinjauan Pustaka	5

I.5.1. Media Sosial	5
I.5.2. Desain Grafis	6
I.5.2.1 Komponen Desain Grafis	7
I.5.2.2 Prinsip-prinsip Desain Grafis	9
I.5.2.3 Proses Perancangan Desain Grafis	12
I.5.3. Layout	14
I.5.3.1 Prinsip Layout.....	15
I.5.4. Segmentasi, Targeting, Positioning, Deferensiasi	16
I.5.4.1 Segmentasi.....	16
I.5.4.2 Targeting.....	17
I.5.4.3 Positioning	18
I.5.4.4 Deferensi.....	18
BAB II. HASIL DAN PEMBAHASAN KERJA PRAKTIK.....	19
II.1. Gambaran Umum Perusahaan Tempat Kerja Praktik.....	19
II.1.1. Identitas Somnium Creative.....	19
II.1.2. Visi dan Misi Somnium Creative.....	20
II.1.3. Nilai Somnium Creative	21
II.1.4. Struktur Organisasi Somnium Creative.....	21
II.2. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Praktik	23
II.3. Hasil atau Temuan	27
II.3.1. Perencanaan Kerja	27
II.3.2. Kegiatan Desain Grafis di Somnium Creative.....	28

II.3.2.1 Desain Feed dan Insta Story Instagram	28
BAB III. PEMBAHASAN	31
III.1 Tugas Graphic Designer dalam Somnium Creative	31
III.2 Proses Graphic Design.....	32
III.2.1. Perancangan Graphic Design.....	33
III.2.1.1 Mengumpulkan Informasi	33
III.2.1.2 Membuat Kerangka Kerja	34
III.2.1.3 Mencari Ide Kreatif	35
III.2.1.4 Olah Data.....	36
III.2.1.5 Visualisasi.....	37
III.2.1.6 Produksi.....	38
III.3. Komponen Desain Grafis	39
BAB IV. PENUTUP	40
IV.1. Kesimpulan	40
IV.2. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Logo Somnium Creative	19
Gambar II.2. Desain “Promo Diskon HUT RI” Untuk Instagram Eligio Coffee .	29
Gambar II.3. Desain “Promo Untuk Semua Minuman”	29
Gambar II.4. Desain “Memperingati Hari Jadi Surabaya”	30
Gambar II.5 Desain “Promo Diskon Eligio Coffee”	30
Gambar III.1 Tampilann Folder Sosmed Eligio Coffee	35
Gambar III.2 Tampilan <i>Website Issuu</i>	36
Gambar III.3 Tampilan <i>Lembar kerja Photoshop</i>	38
Gambar III.4 Hasil Upload di Sosial Media Eligio Coffee.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Tabel Unit Kegiatan Kerja Praktik di Somnium Creative.....	24
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan II.1. Struktur Organisasi Somnium Creative	21
--	----

ABSTRAK

Graphic Designer adalah orang yang membuat suatu karya seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan. Desain yang dibuat harus melalui proses yang panjang, karena harus sesuai dengan segmen pasar. Selain melihat segmen pasar, *graphic designer* juga harus membuat desain yang enak dilihat dan *eye catching*. Media sosial yang saat ini digandrungi oleh para remaja juga harus memiliki elemen visual/desain di dalamnya untuk mendukung media sosial instagram secara estetika akan memperindah media sosial itu sendiri. Laporan kerja praktik ini akan membahas Aktivitas *Graphic Designer* di *Somnium Creative*. Karya visual yang dibuat harus sama dengan segmentasi pasar dari target klien *Somnium Creative*. Disinilah aktivitas *graphic designer* dalam pembuatan karya visual (desain) yang menarik dan enak dilihat oleh orang-orang di media sosial.

Kata Kunci : Media Sosial, Instagram, Aktivitas *Graphic Designer*