

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PADA
PT. SUMSEL MEDIA GRAFIKA(HU TRIBUN SUMSEL)
DIVISI EDITOR**



Diajukan Oleh :

KGS M ALFANI DARUSSALAM

061210010

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN PADA
PT. SUMSEL MEDIA GRAFIKA (HU TRIBUN SUMSEL)
DIVISI EDITOR**



Diajukan Oleh :

KGS M ALFANI DARUSSALAM

061210010

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir**

PALEMBANG

2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA MAHASISWA : KGS M ALFANI DARUSALAM
NOMOR POKOK : 061210010
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN PADA PT.
SUMSEL MEDIA GRAFIKA (HU
TIBUN SUMSEL) DIVISI EDITOR

Tanggal : 12 Desember 2023

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom

Benedictus Effendi. S.T. ,M.T.

NIDN : 0224048203

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA MAHASISWA : KGS M ALFANI DARUSALAM
NOMOR POKOK : 061210010
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN PADA PT.
SUMSEL MEDIA GRAFIKA (HU
TIBUN SUMSEL) DIVISI EDITOR

Tanggal : 21 Desember 2023
Penguji

Menyetujui,
Rektor

Adelin S.T., M.Kom
NIDN : 0211127901

Benedictus Effendi, S. T., M.T.
NIP : 09 .PCT.13

MOTTO :

“Bangun kesuksesan dari kegagalan. Keputusan dan kegagalan adalah dua batu loncatan yang paling baik dalam kesuksesan.”

(Abraham Lincoln)

Kupersembahkan kepada :

- Sang pencipta Allah SWT
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudaraku
- Para pendidik yang kuhormati

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim

Dengan mengucap rasa puji dan syukur penulis panjatkan ke-hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan di PT. Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) Palembang.

Penyusunan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini sebagai bukti dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang tidak tersusun secara baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Yth. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Rektot Institut Teknologi & Bisnis Palcomtech.
2. Yth. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.dan dan dosen pembimbing Praktik Kerja Lapangan
3. Yth. Seluruh Dosen Pengajar, Staff dan Karyawan Institut Teknologi & Bisnis Palcomtech.

4. Yth. Bapak Fatrayudi selaku pembimbing PT. Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel).
5. Yth. Ayah dan Ibu, yang telah memberikan dorongan dan dukungan yang begitu besar. Do'a dan dukunganmu selalu menyertai setiap langkahku.
6. Rekan-rekan Mahasiswa Institut Teknologi & Bisnis Palcomtech khususnya, jangan sampai tali silaturahmi kita putus.

Akhir kata penulis mengucapkan Alhamdulillah, semoga Allah SWT selalu menyertai langkah penulis aamin. Dan mudah-mudahan laporan praktek kerja lapangan ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan berfikir serta sebagai bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan, khususnya bidang desain komunikasi visual.

Palembang, 31 September 2023
Penulis,

Kgs M Alfani Darusalam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan PKL	2
1.3 Manfaat PKL	2
1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi	3
1.3.3. Manfaat bagi Instansi tempat PKL	3
1.4 Tempat PKL	3
1.5 Waktu PKL	5
1.5.1 Tahap Pelaksanaan	5
1.6 Teknik Pengumpulan data	5
1.6.1 Metode Observasi	6

1.6.2 Metode Dokumentasi	6
BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL	7
2.1 Sejarah PT. Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel)	7
2.2 Visi dan Misi PT Sumsel Media grafika (HU Tribun Sumsel)	8
2.2.1 Visi	9
2.2.2 Misi	9
2.3 Struktur Organisasi	9
2.4 Uraian Tugas Wewenang	10
BAB III HASIL DAN PENCAPAIAN PKL	12
3.1 Pelaksanaan Kerja	12
3.1.1 Uraian Kegiatan Praktik Kerja Lapangan	13
3.2 Kendala Yang Dihadapi	28
3.3 Cara Mengatasi Kendala	28
BAB IV PENUTUP	30
4.1 Kesimpulan	30
4.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	xiii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alamat Tribun Sumsel.....	4
Gambar 3.1 Proses Scene 1.....	13
Gambar 3.2 Hasil Scene 1.....	14
Gambar 3.3 Proses Scene 2.....	14
Gambar 3.4 Hasil Scene 2.....	15
Gambar 3.5 Proses Scene 3.....	15
Gambar 3.6 Hasil Scene 3.....	16
Gambar 3.7 Proses Scene 4.....	17
Gambar 3.8 Hasil Scene 4.....	17
Gambar 3.9 Proses Scene 5.....	18
Gambar 3.10 Hasil Scene 5.....	18
Gambar 3.11 Proses Pembuatan Animasi ktp.....	19
Gambar 3.12 Hasil Pembuatan Animasi ktp.....	20
Gambar 3.13 Proses Pembuatan Animasi <i>Passport</i>	20
Gambar 3.14 Hasil Pembuatan Animasi <i>Passport</i>	21
Gambar 3.15 Proses Pembuatan Animasi Tiket Bus.....	21
Gambar 3.16 Hasil Pembuatan Animasi Tiket Bus.....	22
Gambar 3.17 Proses Pembuatan Animasi Uang.....	22
Gambar 3.18 Hasil Pembuatan Animasi Uang.....	23

Gambar 3.19 Proses Pembuatan Animasi Buku Nikah.....	23
Gambar 3.20 Hasil Pembuatan Animasi Buku Nikah.....	24
Gambar 3.21 Proses Pembuatan Animasi Mayat.....	25
Gambar 3.22 Hasil Pembuatan Animasi Mayat.....	25
Gambar 3.23 Proses Pembuatan Animasi <i>Police Line</i>	26
Gambar 3.24 Hasil Pembuatan Animasi <i>Police Line</i>	26
Gambar 3.25 Proses Pembuatan Animasi Tabrakan Mobil.....	27
Gambar 3.26 Hasil Pembuatan Animasi tabrakan Mobil.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kerja Praktik Lapangan Selama Sebulan.....	5
Tabel 2.1 Editor Team.....	9
Tabel 2.2 Bussineess Team.....	10
Tabel 3.1 Kegiatan Harian PKL di Tribun Sumsel.....	12

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Permohonan PKL (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian PKL (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Judul PKL (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Balasan Riset (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Penilaian kerja Mahasiswa PKL (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Penilaian Pembimbing PKL (Fotokopi)
7. Lampiran 7. *Form* Absensi PKL (Fotokopi)
8. Lampiran 8. *Form* Konsultasi PKL (Fotokopi)
9. Lampiran 9. *Form* Pengajuan Ujian PKL (Fotokopi)
10. Link Video Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti typografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi. Desain grafis membuat dan mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual.

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Desain grafis juga memiliki berbagai jenis seperti *drafter*, *layouter*, *art director*, fotografer, *animator*, *visualisator*, *integrated desainer* dan *editor*.

Editor merupakan orang atau program yang melakukan penyuntingan (pengeditan), perubahan pada suatu naskah, berita, audio, gambar, video, film baik di media cetak maupun di media elektronik. Tugas seorang editor ialah membuat video, poster, film, iklan, sampul, banner, animasi, cover majalah, hingga desain lain seperti brosur, leaflet, kartu nama, undangan, dan lain-lain.

Tribun sumsel adalah sebuah surat kabar harian yang terbit di Sumatera Selatan, Indonesia. Badan hukum dari Tribun Sumsel ialah PT. Media Grafika. PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) bergerak di bidang media cetak dan elektronik yang bertugas menyediakan informasi.

Penulis memilih PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) sebagai tempat pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dikarenakan ilmu yang telah didapatkan di perkuliahan dengan prodi Desain Komunikasi Visual dapat diimplementasikan secara langsung di PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) pada divisi editor. Dengan adanya Praktik Kerja Lapangan (PKL), penulis dapat mengenal lebih jauh mengenai dunia kerja.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka penulis tertarik untuk menyusun Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “*Laporan Praktik Kerja Lapangan pada PT. Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) Divisi Editor*”.

1.2 Tujuan PKL

Tujuan dilaksanakannya kegiatan Praktik Kerja Lapangan ialah untuk memberikan gambaran kegiatan yang dilakukan penulis selama melaksanakan PKL di PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel).

1.3 Manfaat PKL

Adapun manfaat dalam melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) diantaranya:

1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat dari dilaksanakannya kegiatan Praktik Kerja Lapangan bagi mahasiswa untuk dapat meningkatkan wawasan keilmuan dibidang editor mahasiswa tentang situasi dalam dunia kerja.

1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi

Manfaat bagi program studi diantaranya :

- 1) Dapat menjadi tolak ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh Instansi tempat PKL
- 2) Dapat menjalin kerjasama dengan Instansi tempat PKL

1.3.3. Manfaat bagi Instansi tempat PKL

Manfaat bagi instansi tempat PKL ;

- 1) Mendapatkan tenaga kerja sementara
- 2) Meningkatkan citra perusahaan
- 3) Mendukung program pendidikan pemerintahan
- 4) Menerapkan ilmu yang dipelajari di Perkuliahan

1.4 Tempat PKL

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di PT. Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) merupakan perusahaan yang bergerak dibidang media informasi. Berikut merupakan informasi mengenai instansi tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Nama Perusahaan : PT. Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel)

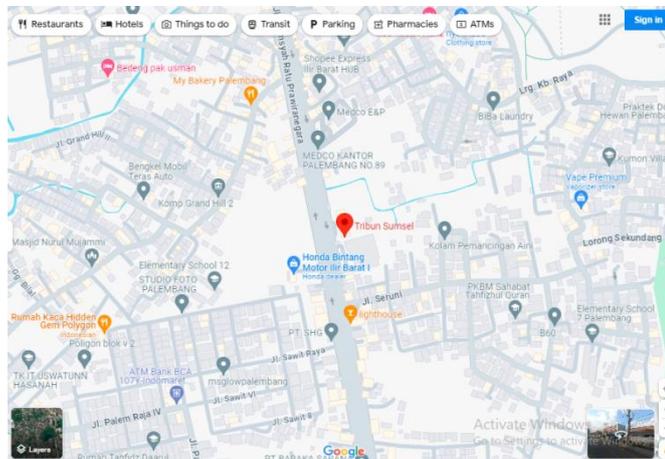
Alamat : Jl.AlamSyah ratu prawira Negara no.120 RT. 052
RW.016 Kelurahan Bukit Lama, Kecamatan Ilir
Barat I, Palembang, 30139

Telepon : (0711)444722

Faximile : (0711)443394

E-mail : tribunsumsel@yahoo.com

Website : www.tribunsumsel.com



Sumber: Google maps

Gambar 1.1 Alamat Tribun Sumsel

1.5 Waktu PKL

1.5.1 Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan, penulis melaksanakan kegiatan PKL kurang lebih selama 1 bulan, dimulai dari 1 Agustus 2023 sampai 31 Agustus 2023. Hari dan jam kerja penulis adalah hari Senin sampai dengan Jum'at dengan jam kerja dari 08.00 sampai dengan 17.00.

Tabel 1.1 Jadwal Kerja Praktik Lapangan Selama Sebulan

Hari	Jam Kerja	Keterangan
Senin s/d Jum'at	08.00 - 12.00	
	12.00 - 13.00	Istirahat
	13.00 - 17.00	

1.6 Teknik Pengumpulan data

“Teknik pengumpulan data adalah langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah untuk memperoleh data” Sugiyono (2013): Adapun teknik pengumpulan data dalam melaksanakan kegiatan praktik Kerja Lapangan (PKL) antara lain :

1.6.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung yaitu cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut (Kusumaningtyas, R. H., Rahajeng, 2017). Disimpulkan bahwa metode observasi adalah kegiatan pengamatan atau pencatatan yang dilakukan mahasiswa untuk mencari suatu penemuan berdasarkan pengamatan, pengetahuan, serta gagasan yang didapat secara langsung dan tidak langsung di PT. Sumsel Media grafika (HU Tribun Sumsel).

1.6.2 Metode Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode yang dilakukan untuk mencari atau mengumpulkan data sekunder agar mendapatkan data yang mendukung dalam penelitian ini. Dokumentasi penelitian merupakan pengambilan video oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian yang dilakukan di PT. Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) bagian Editor.

BAB II

KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Sejarah PT. Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel)

Tribun sumsel adalah sebuah surat kabar harian yang terbit di Sumatra selatan, Indonesia. Surat kabar ini termasuk dalam grup tribun network. Kantor pusatnya terletak di kota Palembang. Koran ini pertama kali terbit tahun 2012. Koran ini umumnya memberitakan tentang music, nasional, olahraga dan masih banyak lagi.

Tribun merupakan bagian dari Divisi Daerah Kompas Gramedia (Group of Religious Newspaper). Pada tahun 1987, Kompas Gramedia (KG) mengambil alih kepemilikan perusahaan penerbitan harian Sriwijaya Post di Palembang. Pada masa itu ada himbauan dari Menteri Penerangan RI agar Koran-koran akbar membantu Koran-koran daerah yang terhambat permasalahan SIUPP (Surat Izin Penerbitan Pers). Maka pada akhir tahun 1987, didirikan unit usaha Kelompok Pers Daerah (PERSDA) yang tugas awalnya adalah membantu koran-koran daerah yang membutuhkan pertolongan. Pada tahun 1988, Kompas Gramedia mengambil alih perusahaan penerbitan Koran Sulawesi yang namanya diubah menjadi Serambi Indonesia di Banda Aceh. Tahun 1992, Kompas Gramedia mengambil alih perusahaan penerbitan Koran Pas Kupang dan pada tahun 1994 mengambil alih perusahaan penerbitan Koran Banjarmasin Post. Pada perkembangan selanjutnya, PERSDA memperkuat bisnisnya dengan mendirikan

sendiri Koran daerah di hampir seluruh Provinsi dengan brand yang bernama Tribun (Sumsel n.d.).

Tribun Sumsel merupakan Koran harian pagi yang terbit sejak bulan Juli 2012 di Provinsi Sumatera Selatan. Tribun sumsel juga tergabung dalam Kompas Gramedia Group. Badan hukum Tribun Sumsel ialah PT. Sumsel Media Grafika dengan nama media “Harian Pagi Tribun Sumsel”. Kantor pusat Tribun Sumsel terletak di kota Palembang, Sumatera Selatan. Lebih tepatnya di Jalan Alamsyah Ratu Prawira Negara No. 120 RT 052/ RW 016, Kelurahan Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat I, Palembang. Tribun Sumsel tidak hanya menyajikan berita melalui tayangan Koran akan tetapi berinteraksi langsung lewat video melalui media social, *scan barcode* di media cetak serta *download* aplikasi Palembang *in your hand* dan aplikasi portal berita yang dapat di *download* di Google Play Store untuk mendapatkan berita terkini dan terlengkap.

Saat ini ada 26 surat kabar yang berada didalam jaringan nasional Tribun, yaitu Tribun Jakarta, Tribun Jatim, Tribun Gorontalo, Serambi Indonesia, Tribun Kaltim, Tribun Medan, Tribun Batam, Tribun Manado, Tribun Pontianak, Tribun Jambi, Tribun Kalteng, Tribun Jabar, Tribun Jateng, Tribun Jogja, Tribun Lampung, Sriwijaya Post, Bangka Post, Post Kupang, Post Belitung, Surya, Warta Kota, Super Ball, dan Berita Kota.

2.2 Visi dan Misi PT Sumsel Media grafika (HU Tribun Sumsel)

Adapun visi dan misi dari Tribun Sumsel adalah sebagai berikut :

2.2.1 Visi

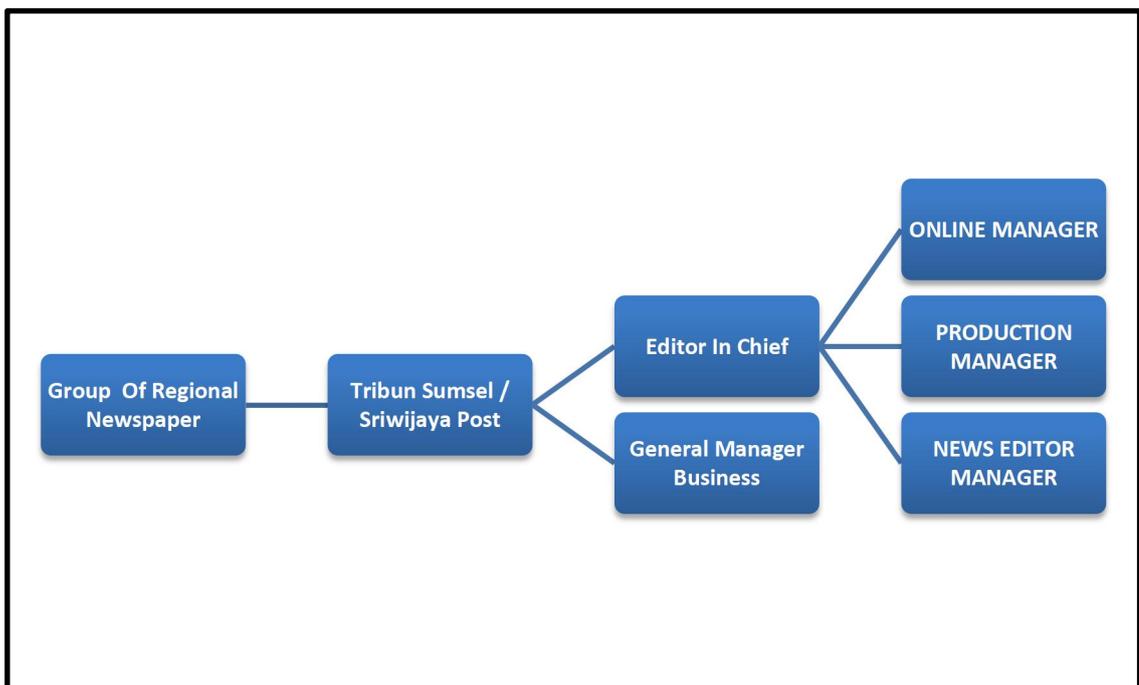
Menjadi kelompok usaha penerbitan surat kabar, media *online* terbesar dan tersebar di Sumatera.

2.2.2 Misi

1. Menyediakan Informasi yang terpercaya untuk mendirikan spirit baru dan mendorong terciptanya demokrasisasi di Sumatera.
2. Menjalankan bisnis yang beretika, efisien dan menguntungkan.

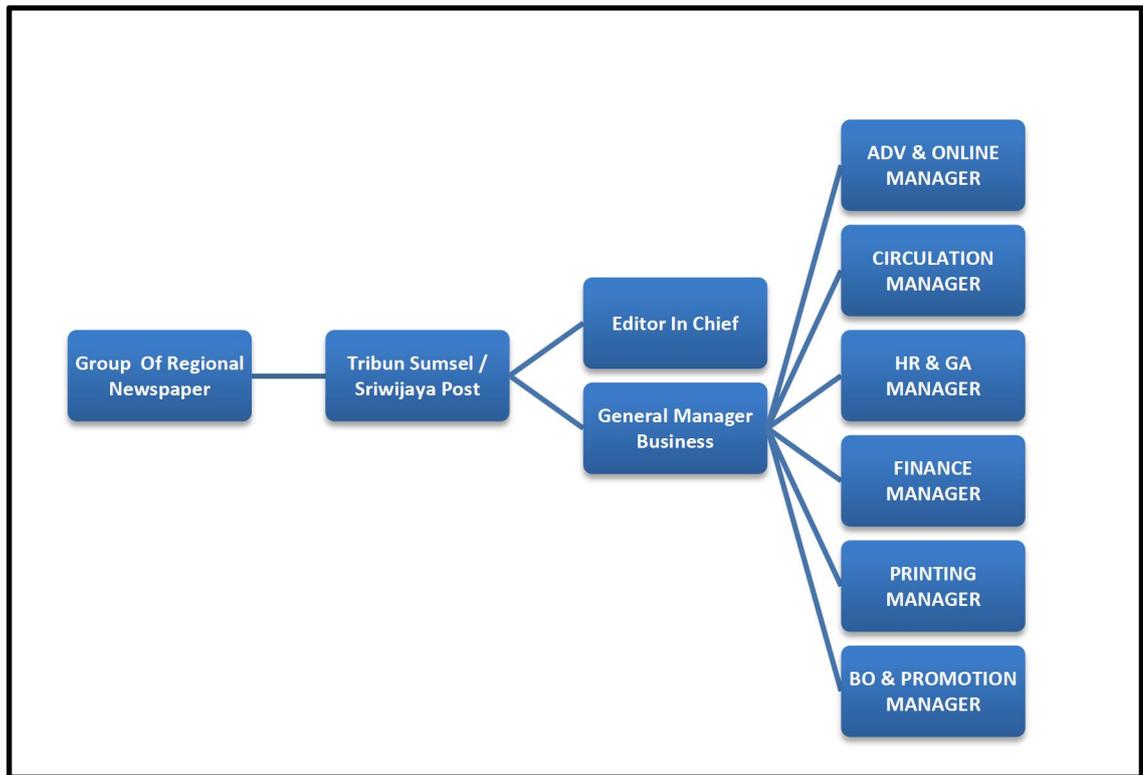
2.3 Struktur Organisasi

Adapun Struktur organisasi Tribun Sumsel sebagai berikut :



Sumber: Company Profile Sriwijaya Post & Tribun Sumsel

tabel 2.1 Editor Team



Sumber: Company Profile Sriwijaya Post & Tribun Sumsel

Tabel 2.2 Business Team

2.4 Uraian Tugas Wewenang

1. Pemimpin redaksi / penanggung jawab

Bertugas memimpin segala aktivitas di Tribun Sumsel, menentukan segala kebijakan mengenai kerja redaksi, bersama rapat redaksi memutuskan apa yang akan dimuat, dan bertanggung jawab sepenuhnya atas isi berita.

2. Staf redaksi

Membantu redaksi untuk meneliti kualitas dari isi tulisan, dan melaksanakan semua program yang ada tentang tulisan.

3. Editor

Bertanggung jawab terhadap rubrik berita. Tidak harus menulis artikel dalam rubriknya, namun bertugas menyusun standar kebahasaan dari setiap artikel agar memiliki standar nilai.

4. Desainer

Bertanggung jawab atas tampilan atau seni pada setiap halamannya dan juga menata hasil tulisan agar menarik untuk dibaca.

BAB III

HASIL DAN PENCAPAIAN PKL

3.1 Pelaksanaan Kerja

Kegiatan praktik kerja lapangan ini yang dilaksanakan di PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) yang berlangsung sesuai dengan ketentuan atau prosedur yang telah ditetapkan oleh kedua belah pihak, yaitu Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech dengan PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel)

Penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan pada PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) selama kurang lebih satu bulan mulai dari 1 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023. Waktu praktik kerja lapangan dilaksanakan sesuai dengan jam kerja yang ada di PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel), yaitu Senin sampai dengan Jum'at mulai pukul 08:00 WIB hingga pukul 17:00 WIB.

Tabel 3.1 Kegiatan Harian PKL di Tribun Sumsel

Tanggal	Jam Kerja	Kegiatan
01 Agust		Pengenalan lingkungan kerja
02 Agust - 04 Agus	08.00 – 17.00	Mendesain objek <i>3D</i> Membuat animasi <i>3D</i>
08 Agust – 11 Agust	08.00 – 17.00	Membuat ilustrasi KTP, passport, uang, dan tiket Membuat animasi KTP, <i>passport</i> , uang, dan tiket

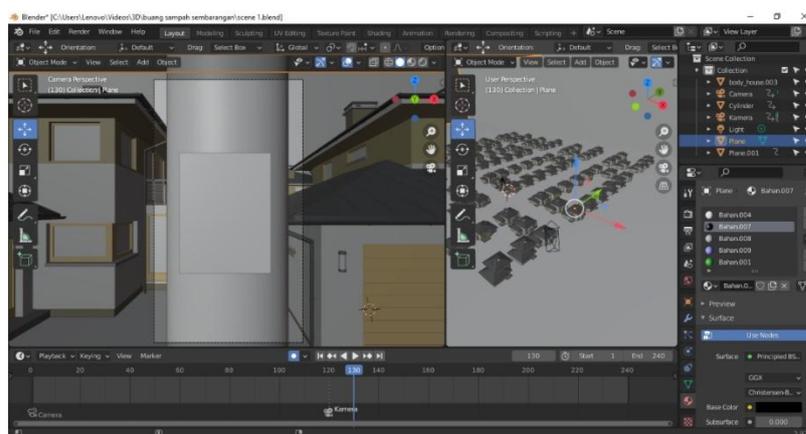
Tanggal	Jam Kerja	Kegiatan
14 Agust	08.00 – 17.00	Membuat revisi tugas – tugas sebelumnya
15 Agust – 16 Agust	08.00 – 17.00	Membuat ilustrasi <i>police line</i> dan menganimasikannya Membuat ilustrasi mayat
21 Agust	08.00 – 17.00	Mengedit video dokumentasi hari kemerdekaan
22 Agust – 24 Agust	08.00 – 17.00	Membuat ilustrasi mayat serta menganimasikannya Membuat ilustrasi mobil dan menganimasikannya

Sumber : data diolah 2023

3.1.1 Uraian Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

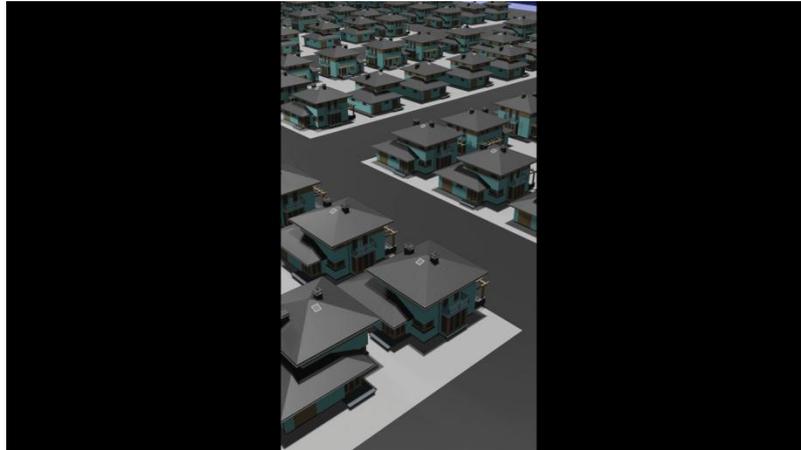
Selama kurang lebih satu bulan penulis melakukan kegiatan praktik kerja lapangan, kegiatan keseharian penulis mendesain dan menganimasikan ilustrasi KTP, *passport*, uang, tiker, 3D, Police line, mayat dan kecelakaan mobil.

1. Mendesain & membuat animasi 3D



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

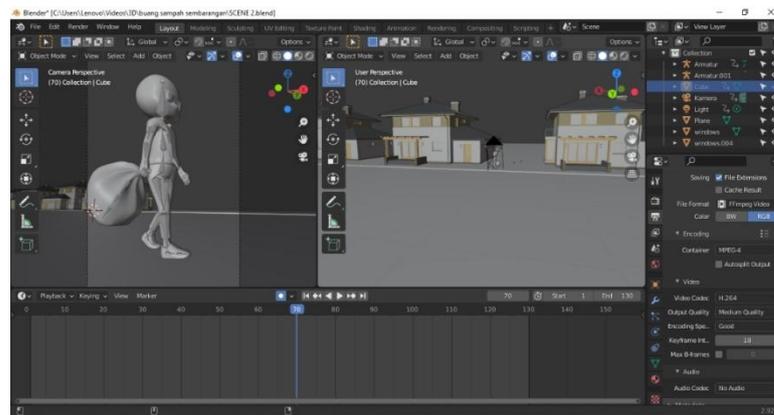
Gambar 3.1 Proses scene 1



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.2 Hasil scene 1

Pada gambar 3.1 dan gambar 3.2 penulis membuat animasi 3D dari berita yang membahas tentang “sayembara menangkap warga buang sampah sembarangan di Sematang Borang Palembang mendapat hadiah senilai Rp 500.000,00”. Penulis membuat scene pertama ini memakan waktu sekitar hari dikarenakan terdapat banyak objek 3D yang digunakan untuk memvisualisasikan sebuah perkampungan.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

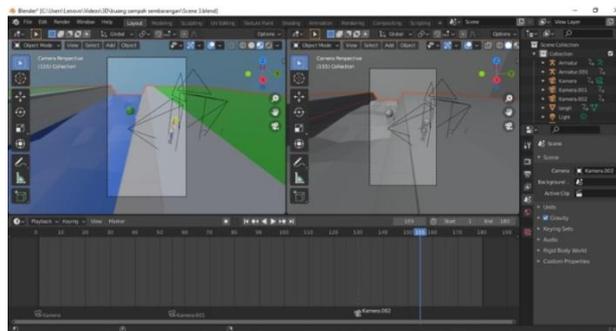
Gambar 3.3 Proses scene 2



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

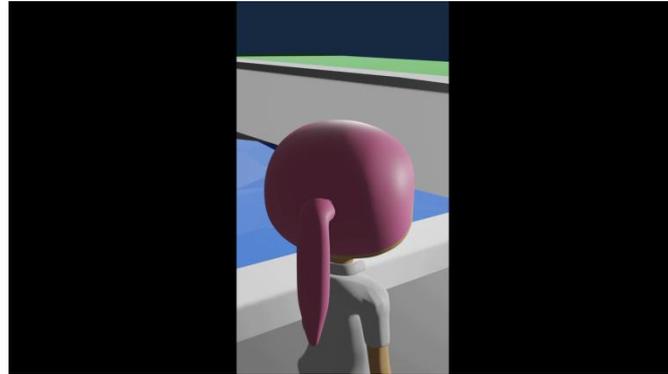
Gambar 3.4 Hasil scene 2

Pada gambar 3.3 dan gambar 3.4 penulis melanjutkan membuat *scene* ke-2. Proses pembuatan *scene* ke-2 ini tidak terlalu membutuhkan banyak waktu dalam proses pembuatannya karena menggunakan desain yang telah penulis buat sebelumnya. Pada *scene* ke-2 ini menampilkan seseorang yang berjalan dengan membawa sebuah sampah ditangan kanan nya.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

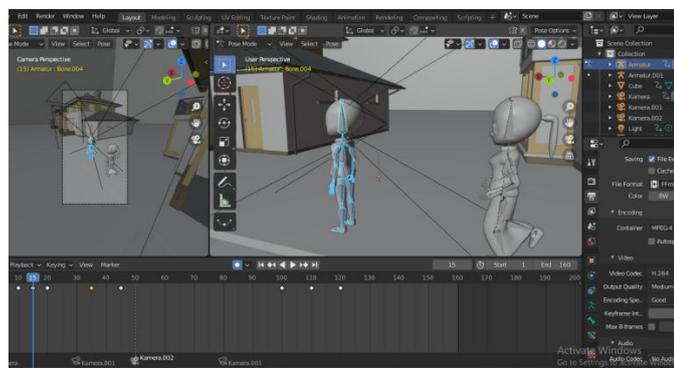
Gambar 3.5 Proses scene 3



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.6 Hasil scene 3

Pada gambar 3.5 dan gambar 3.6 penulis membagi *scene* 3 menjadi 2 adegan berbeda dikarenakan penggunaan yang terlalu berat saat merender animasi memaksa penulis untuk membaginya menjadi 2 file yang berbeda. Pada adegan yang pertama menampilkan seseorang yang mencoba untuk membuang sampah di sungai dan pada adegan ke-dua menampilkan seorang wanita yang melihat kejadian tersebut. Untuk modeling tempatnya penulis buat dengan *simple* dan menggunakan warna dasar saja agar ketika proses *rendering* tidak terlalu berat.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.7 Proses scene 4



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

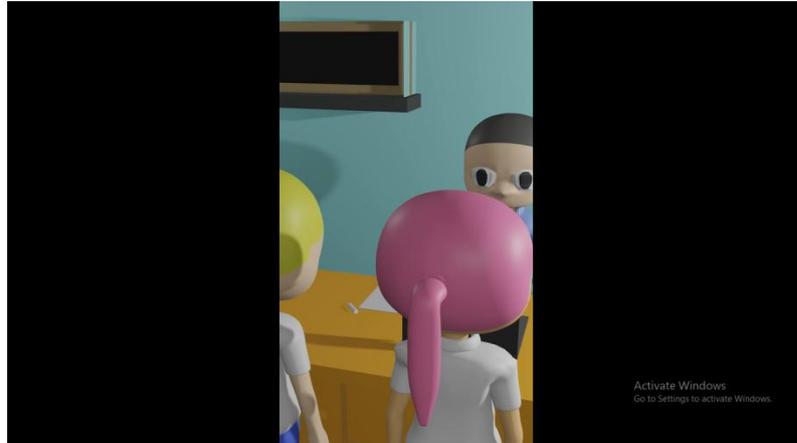
Gambar 3.8 Hasil scene 4

Pada gambar 3.7 dan gambar 3.8 penulis membuat *scene* ke-4 dimana seorang perempuan yang melihat kejadian sebelumnya menegur orang yang membuang sampah di sungai. Untuk model tempat nya penulis menggunakan tempat yang sama seperti sebelumnya baik itu dari rumah maupun jalan yang ada agar menghemat waktu pengerjaannya.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.9 Proses scene 5



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

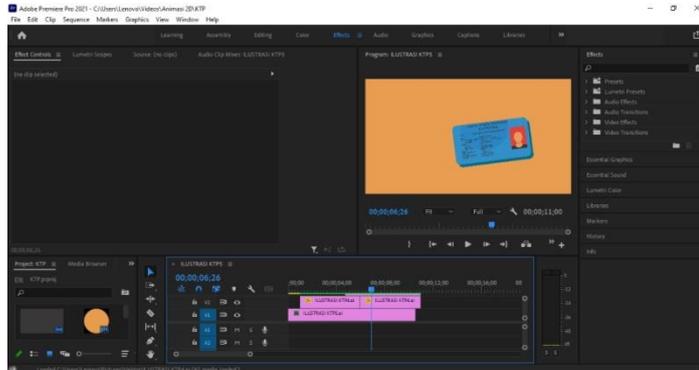
Gambar 3.10 Hasil scene 5

Pada gambar 3.9 dan gambar 3.10 penulis membuat *scene* ke-5 ini. penulis juga menggunakan model rumah yang telah dibuat sebelumnya untuk menghemat waktu pengerjaannya. *Scene* ke-5 ini sang wanita membawa orang yang membuang sampah disungai ke RT/RW untuk diberikan sanksi akibat perbuatannya. Untuk pembuatannya sendiri tidak terlalu sulit, hanya saja memakan waktu yang lumayan lama dikarenakan laptop penulis mengalami *freeze* sehingga penulis harus mengulang kembali karena *software blender* tidak memiliki *fitur auto save*.

2. Membuat ilustrasi dan animasi KTP, *passport*, buku nikah, uang dan tiket

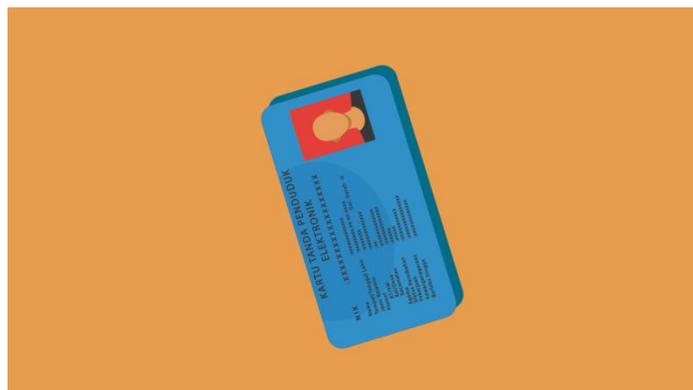
Diminggu ke-2 pelaksanaan praktik kerja lapangan ini, penulis diberikan tugas untuk membuat sebuah animasi identitas seperti KTP, *passport*, buku nikah, tiket dan uang yang akan menjadi *asset* bagi perusahaan jika sewaktu - waktu mereka butuhkan. Dalam proses pembuatan animasi ini, pertama-tama penulis

membuat desain nya terlebih dahulu untuk menjaga keaslian karya dan untuk menghindari terkena *copyright* karena akan menyulitkan perusahaan



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

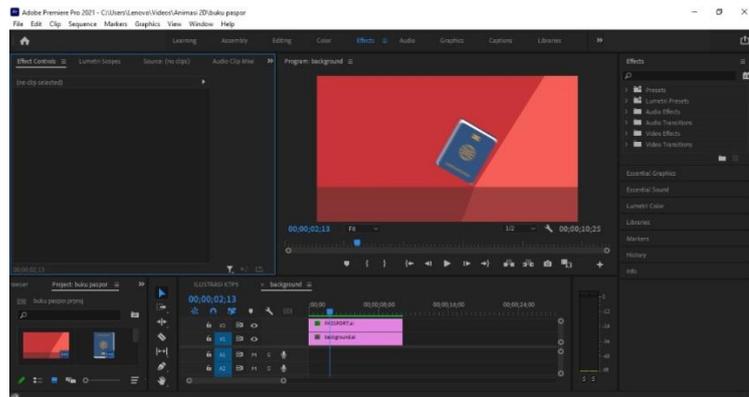
Gambar 3.11 Proses pembuatam animasi KTP



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.12 Hasil pembuatan animasi KTP

Pada gambar 3.11 dan gambar 3.12 Desain pertama yang penulis buat ialah desain KTP. Penulis tidak memberikan detail shading pada desain KTP tersebut dikarenakan akan memakan waktu yang lama. Untuk animasi nya sendiri sangat *simple* hanya memainkan posisi dan rotasi nya saja.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

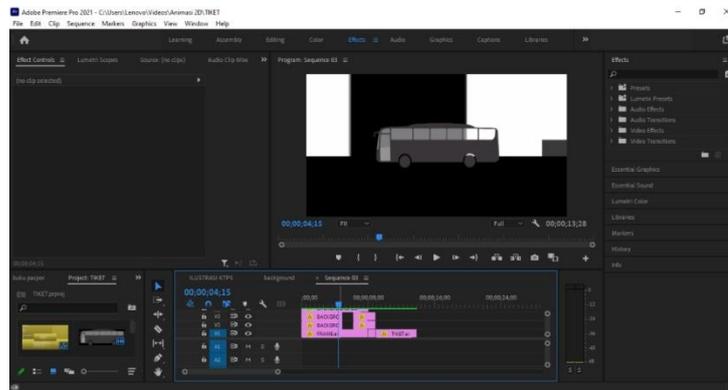
Gambar 3.13 Proses pembuatan animasi *passport*



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.14 Hasil pembuatan animasi *passport*

Pada gambar 3.13 dan gambar 3.14 penulis membuat desain *passport*. Sama seperti sebelumnya, penulis tidak menambahkan *detail shading* pada desain *passport* dan untuk animasi nya penulis membuat nya seperti terjatuh dan menambahkan sedikit *motion blur* pada *passport* agar gerakannya terlihat lebih halus.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

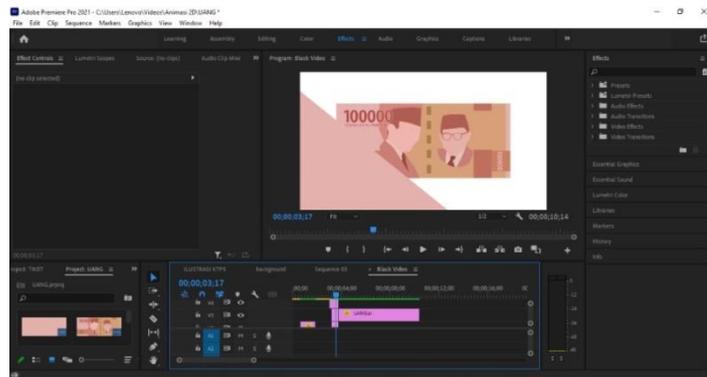
Gambar 3.15 Proses pembuatan animasi tiket bus



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

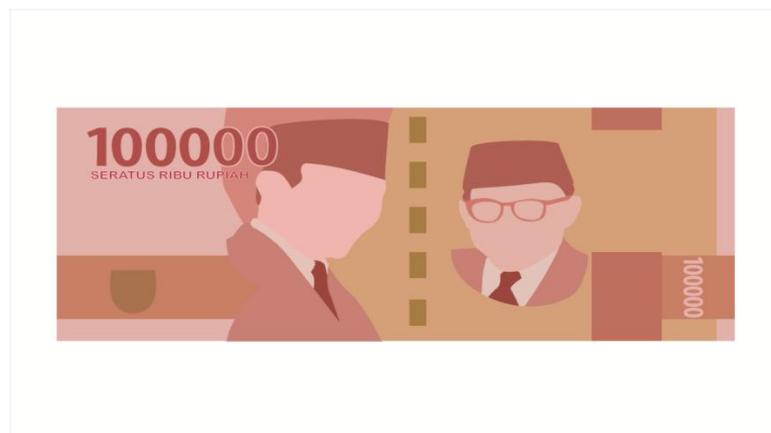
Gambar 3.16 Hasil pembuatan animasi tiket bus

Pada gambar 3.15 dan gambar 3.16 penulis membuat desain tiket bus. Untuk desainnya sendiri sedikit berbeda dari sebelumnya karena hanya menggunakan warna hitam putih saja. Animasi tiket bus ini tidak sesimple animasi *passport* dan ktp yang hanya memainkan posisi dan rotasi saja melainkan posisi, *scale*, dan *masking*.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

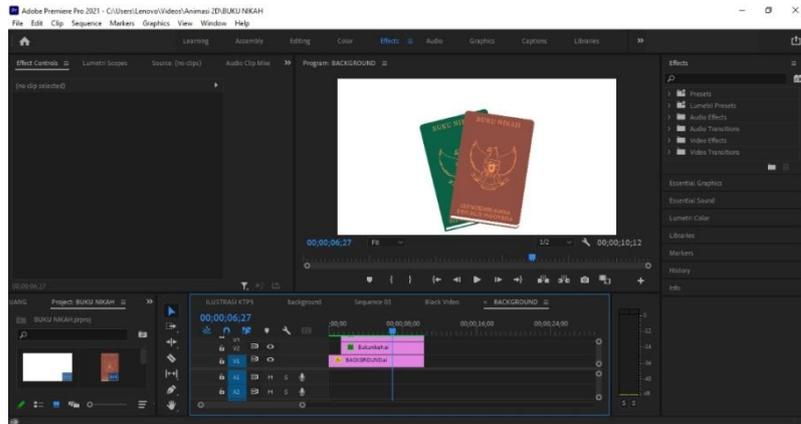
Gambar 3.17 Proses pembuatan animasi uang



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.18 Hasil pembuatan animasi uang

Pada gambar 3.17 dan gambar 3.18 penulis membuat animasi uang, penulis menggunakan desain dari uang seratus ribu rupiah. Desain dari uang sendiri penulis buat agar semirip mungkin dengan uang seratus ribu rupiah dan tidak menambahkan detail-detail kecilnya dikarenakan akan lebih sulit dan memakan waktu yang lebih lama. Untuk animasi nya sendiri tidak sesulit animasi tiket bus, hanya memainkan posisi, rotasi, dan juga *scale*.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.19 Proses pembuatan animasi buku nikah



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

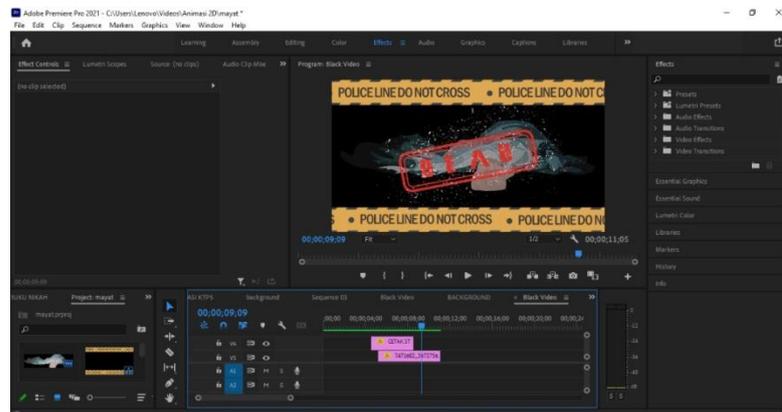
Gambar 3.20 Hasil pembuatan animasi buku nikah

Pada gambar 3.19 dan gambar 3.20 penulis membuat animasi buku nikah. Warna pada desain buku nikah ini menyesuaikan pada buku nikah Negara Indonesia yaitu hijau dan merah. Dalam proses pembuatan desain buku nikah ini untuk mendapatkan bentuk dari garuda pancasila terbilang sulit karena mempunyai detail-detail kecil yang tidak boleh dihilangkan karena akan mengurangi kesan dari garuda pancasila nya itu sendiri. Untuk animasinya

terbilang mudah karena hanya memainkan posisi, rotasi saja akan tetapi gerakan dari buku nikah ini membentuk gambar cinta yang dimana pernikahan ialah bentuk dari cinta itu sendiri.

3. Membuat ilustrasi dan animasi mayat, *police line*, dan tabrakan mobil

Di minggu ke-3 pelaksanaan praktik kerja lapangan ini, penulis diberikan tugas untuk membuat animasi mayat, garis polisi, dan tabrakan mobil. Tugas yang diberikan kali ini menurut penulis memiliki kaitan satu sama lain.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

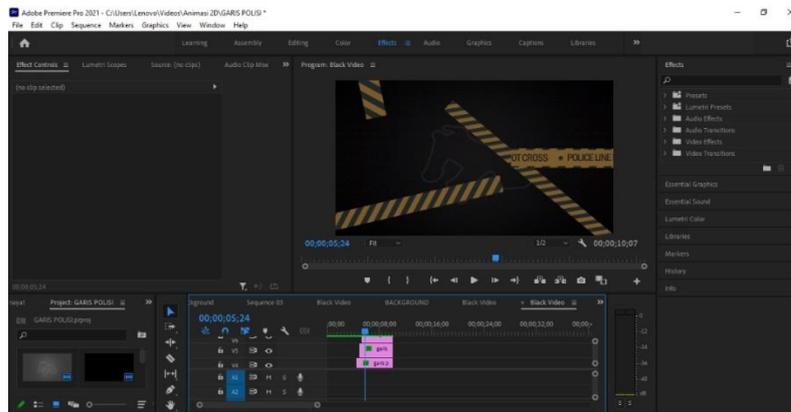
Gambar 3.21 Proses pembuatan animasi mayat



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

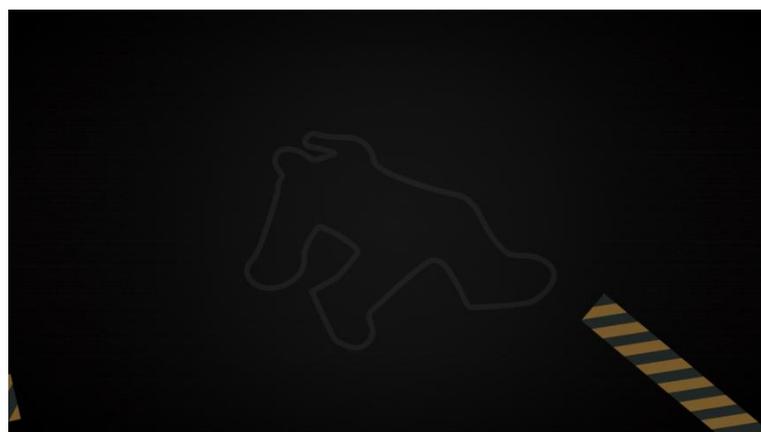
Gambar 3.22 Hasil pembuatan animasi mayat

Pada gambar 3.21 dan gambar 3.22 penulis membuat animasi mayat karena animasi mayat ini memiliki desain yang lumayan kompleks dan sulit. Untuk mengerjakan desain dari mayat nya sendiri memakan waktu lebih dari 2 hari dikarenakan membutuhkan *detail-detail* kecil dan juga *shading* yang terbilang cukup banyak. Sealin itu jika tidak ditambahkan *shading* dan *detail* bentuk dari mayat itu sendiri tidak akan terlihat terutama pada kain yang menutupi mayatnya. Untuk animasi nya itu terbilang mudah karena hanya memainkan *opacity*, posisi, dan *scale* akan tetapi yang dimainkan bukan hanya mayat nya saja tetapi garis polisi dan stample dead. Pemilihan *background* yang berwarna hitam untuk menunjukkan kesan kelam karna warna hitam identik dengan kematian.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.23 Proses pembuatan animasi *police line*

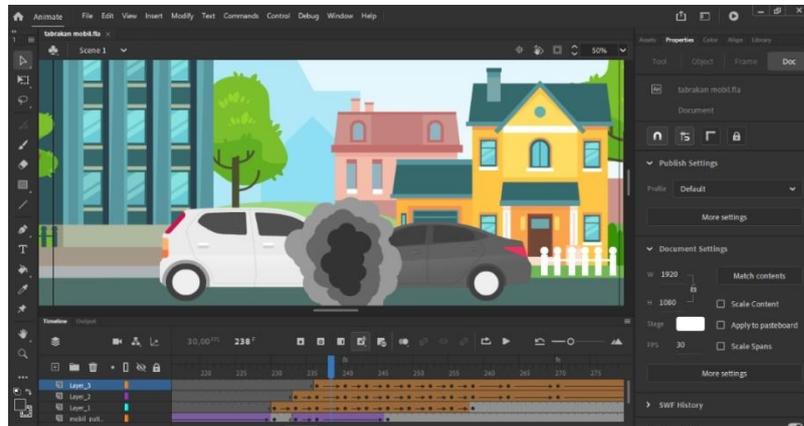


Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.24 Hasil pembuatan animasi *police line*

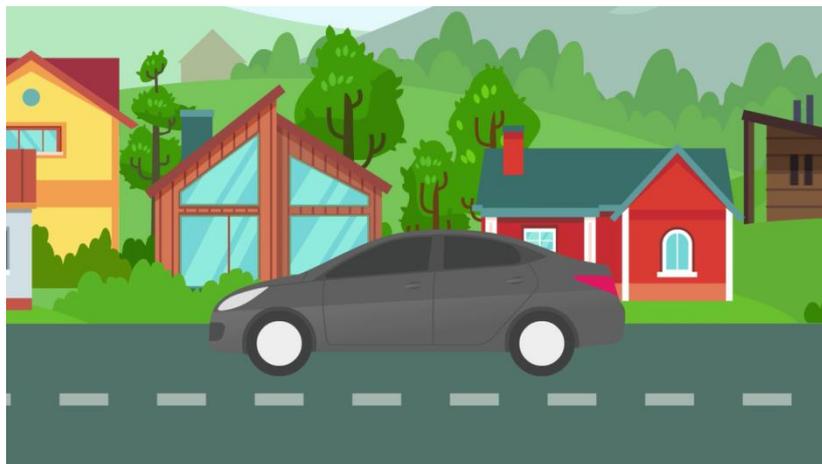
Pada gambar 3.23 dan gambar 3.24 penulis membuat animasi *police line*. Pada pembuatan animasi garis polisi ini memiliki 2 desain garis polisi yaitu garis polisi yang bertuliskan *POLICE LINE DO NOT CROSS* dan garis polisi yang hanya berwarna hitam dan kuning saja. Penggunaan background pada animasi ini bertujuan untuk mengibaratkan sebuah tempat kejadian perkara (TKP). Animasi dari garis polisi ini sangat mudah hanya memainkan posisi dan mengubah rotasi

nya kemudian menduplikat nya menjadi cukup banyak. Hal ini bertujuan untuk memberikan larangan bahwa tempat tersebut tidak boleh dilewati.



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.25 Proses pembuatan animasi tabrakan mobil



Sumber: Kgs M Alfani Darusalam, 2023

Gambar 3.26 Hasil pembuatan animasi tabrakan mobil

Pada gambar 3.25 dan gambar 3.26 penulis membuat animasi tabrakan mobil. Untuk desain dari mobil nya saya mengambil *referensi* dari foto mobil yang saya *download* di *google* yang kemudian penulis buat menjadi sebuah *vector*. Pada desain *background* nya penulis menggunakan desain yang pernah dibikin

pada saat perkuliahan sebelumnya untuk menghemat waktu pembuatan dikarenakan akan membutuhkan waktu cukup lama untuk membuat desain jalan raya beserta gedung-gedung nya. Pembuatan animasi kali ini penulis menggunakan *software adobe animate* berbeda dengan animasi sebelumnya yang menggunakan *software adobe premier pro* karena untuk membuat kepulan asap jauh lebih mudah di *adobe animate* dibanding *adobe premier pro*. Meskipun terbilang mudah, namun untuk membuat animasi kepulan asap di *adobe animate* harus dilakukan secara manual yaitu *frame by frame*

3.2 Kendala Yang Dihadapi

Setelah penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel), penulis menemukan beberapa kendala yang sering dihadapi ketika melaksanakan tugas.

- 1) Sering terjadinya *not responding* saat sedang mengerjakan tugas dan ketika merender video
- 2) Laptop mengalami *freeze* ketika sedang mengerjakan tugas yang diberikan yang membuat penulis merestart laptop dan mengerjakan ulang tugas yang diberikan
- 3) Sering berpindah ruangan dan tempat duduk dikarenakan semua fasilitas sudah ditempati

3.3 Cara Mengatasi Kendala

Pada permasalahan tersebut, penulis menemukan cara untuk mengatasi kendala tersebut.

- 1) Menghapus semua sampah pada penyimpanan agar *laptop* lebih ringan

2) Selalu menyimpan *file project* setiap saat mengerjakan *project*

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Praktik kerja lapangan merupakan kegiatan dalam mengaplikasikan semua ilmu yang telah didapatkan selama proses perkuliahan, tidak hanya itu dengan adanya kegiatan ini mahasiswa diharapkan mampu mengenal lebih jauh kondisi serta gambaran dari lingkungan kerja sebuah instansi atau perusahaan. Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Sumsel Media Grafika (HU Tribun Sumsel) yang beralamat di Jl. Alamsyah Ratu Prawiranegara.

Berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL), dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan dapat memberikan berbagai pengalaman dan pengetahuan penulis mengenai dunia kerja yang berkaitan dengan ilmu Desain Grafis.
2. Bidang kerja yang dikerjakan penulis memiliki kesesuaian dengan bidang ilmu yang telah didapatkan penulis selama mengikuti perkuliahan yaitu mata kuliah *motion grafik*.
3. Pada pelaksanaa Praktik Kerja Lapangan (PKL), kegiatan tidak selalu berjalan lancar, ada beberapa kendala yang dihadapi sehingga menghambat penulis dalam melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL).

4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan kegiatan Praktik kerja lapangan ini, penulis bermaksud untuk memberikan saran yang diharapkan dapat berguna bagi perusahaan yaitu untuk menyediakan fasilitas lebih yang dapat digunakan sehingga dapat memaksimalkan pengerjaan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreswari, D., Ernawati, E., & KZ, W. O. 2020. *Design grafis training sebagai upaya pembekalan soft skill terhadap siswa-siswi SMP NEGERI 11*. Abdi Reksa, 1(1), 36-39.
- Arikunto, S. 2010. *Metode peneltian*. Jakarta: Rineka Cipta, 173.
- Hiswara, A., & Achmad, N. 2022. *Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi: Pelatihan Desain Grafis*. Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO), 2(1), 70-78.
- Kusumaningtyas, R. H., & Rahajeng, E. 2017. *Persepsi nasabah akan layanan atm dan e-banking dengan metode tam*. Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi, 10(2).
- Rivan, M. A. 2021. *LKP: Editor Video Liputan Tunas Hijau" Manfaat Daun Kelor" untuk Instagram dan Youtube@ banggasurabaya di Humas Pemerintahan Kota Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Saputra, M. W., Sapitri, A., & Putri, M. A. 2023. *Penerapan kriptosistem hybrid untuk mengenkripsi pesan menggunakan algoritma rsa cipher*. JOCITIS-Journal Science Infomatica and Robotics, 1(1), 10-21.

DAFTAR LAMPIRAN

Link Video Dokumentasi

<https://youtu.be/4p2b-vD8Xlc?si=KT4T3kyCC1TV1F2B>

