

Lampiran A

TERM OF REFERENCE (TOR) Program MBKM Magang PKKM Yayasan Rumah Generasi Pemenang

A. Nama Kegiatan

MBKM Program Magang PKKM Yayasan Rumah Generasi Pemenang Gresik.

B. Tujuan Kegiatan

Tujuan diadakannya kegiatan Magang adalah untuk membantu Yayasan Rumah Generasi Pemenang yang banyak bergerak dalam bidang sosial dan kemanusiaan khususnya dibagian desain grafis dan pembuatan konten. Selain itu, kegiatan ini juga mewadahi mahasiswa tentang bagaimana bekerja secara langsung.

C. Jadwal dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan program magang di Yayasan Rumah Generasi Pemenang dimulai pada 7 Agustus 2023 sampai 24 November 2023 dan dilaksanakan secara *Work From Office (WFO)* & *Work From Home (WFH)*. Adapun divisi yang ditempati penulis memiliki jam kerja sebanyak 9 jam perhari, kecuali hari libur (Minggu) serta ada jam lembur bila diperlukan. Berikut ringkasan jadwal kegiatan magang setiap harinya:

Nama mitra : Yayasan Rumah Generasi Pemenang Gresik
Alamat : Jl Dewi Sekardadu no 3A Kebomas Gresik
Divisi : Media
Sistem bekerja : Dilaksanakan di kantor (*WFO*), kecuali Sabtu (*WFH*)
Jam kerja normal : 9 jam (kecuali lembur), hari Minggu libur

Hari	Jam Kerja (WIB)	Kegiatan
Senin - Jum'at	09.00 - 17.00	Magang (<i>WFO</i>)
Sabtu	09.00 - 17.00	Magang (<i>WFH</i>)
Minggu	-	Libur

D. Peserta

Peserta MBKM Magang Mandiri di Yayasan Rumah Generasi Pemenang adalah mahasiswa DKV semester 5 dengan jumlah 10 orang.

E. Penyelenggara

Kegiatan MBKM Magang mandiri ini diselenggarakan oleh universitas yang bekerja sama dengan mitra yaitu Yayasan Rumah Generasi Pemenang. Demikian merupakan *Term of Reference* kegiatan MBKM Magang Mandiri yang dilaksanakan di Yayasan Rumah Generasi Pemenang dengan harapan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 22 November 2023

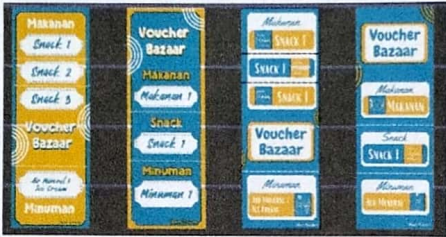
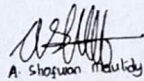
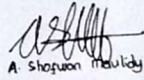
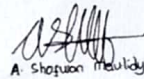
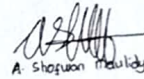
Ketua Yayasan Rumah
Generasi Pemenang


Abdullah Maftuh Al Ikhsani S.E

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

**Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)**

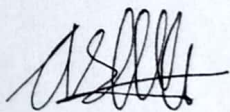
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 7 Agustus 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 7 Agustus 2023	Membuat Desain Kupon Voucher Bazaar untuk acara Wonderfull Muharram 13 Agustus 2023 menggunakan aplikasi Adobe Illustrator 	 A. Shafwan Maulidy
2.	Selasa, 8 Agustus 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop 	 A. Shafwan Maulidy
3.	Rabu, 9 Agustus 2023	Melayout 10 lembar untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator 	 A. Shafwan Maulidy
4.	Kamis, 10 Agustus 2023	Melayout 1 Poster Open Donasi acara Wonderfull Muharram untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop 	 A. Shafwan Maulidy

		 Siangnya kami mahasiswa magang dan staff Yayasan Rumah Generasi Pemenang melakukan sharing session yang bertemakan Jurnalistik Dasar dengan menghadirkan narasumber utama, Mas Ludri Prayoga dari Jawa Pos. 	
5.	Jum'at, 11 Agustus 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi Tidak Perlu Over Thinking untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator	 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 12 Agustus 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 13 Agustus 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

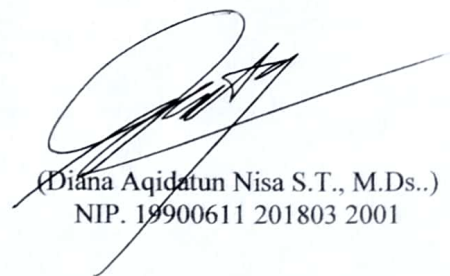
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

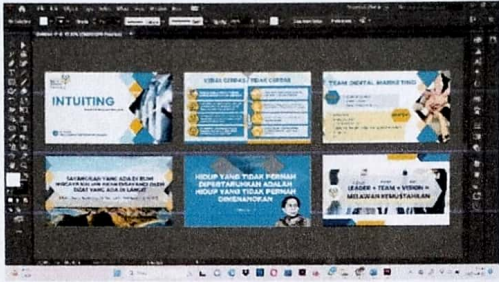
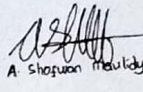
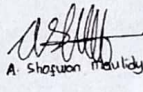
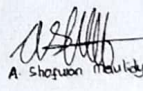
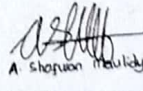


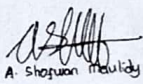
(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds..)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

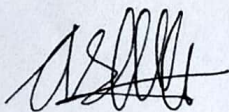
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 14 Agustus 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 14 Agustus 2023	Membuat Desain Borang 6 Halaman menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator. 	 A. Shaguan Maulidy
2.	Selasa, 15 Agustus 2023	Melayout 1 lembar untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shaguan Maulidy
3.	Rabu, 16 Agustus 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shaguan Maulidy
4.	Kamis, 17 Agustus 2023	Libur Hari Kemerdekaan	 A. Shaguan Maulidy

5.	Jum'at, 18 Agustus 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi Sunnah Hari Jum'at untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop.	 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 19 Agustus 2023	WFH Melanjutkan membuat assets 1 halaman Ilustrasi Sunnah Hari Jum'at untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop.	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 20 Agustus 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

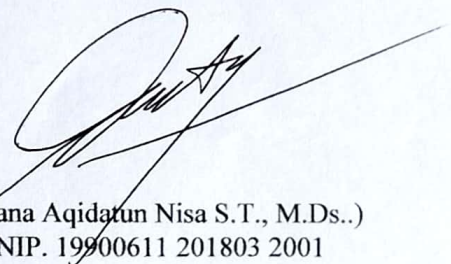
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

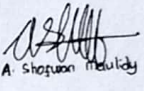
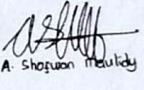
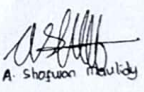
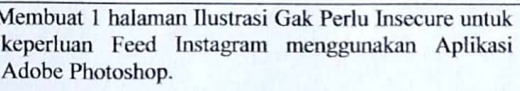
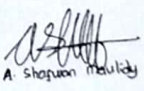
Dosen Pembimbing

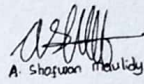
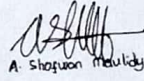
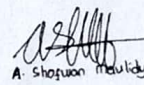


(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds..)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK
Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

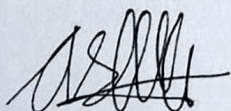
Nama : Novia Kurniasari
 NPM : 21052010070
 Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
 Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
 Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
 Waktu Pelaksanaan : 21 Agustus 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 21 Agustus 2023	Melanjutkan 1 halaman Ilustrasi Sunnah Hari Jum'at (Background dan Asset lainnya) untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofuan Maulody
2.	Selasa, 22 Agustus 2023	Melayout 1 lembar untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofuan Maulody
3.	Rabu, 23 Agustus 2023	Melayout 2 halaman untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofuan Maulody
4.	Kamis, 24 Agustus 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi Gak Perlu Insecure untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofuan Maulody

			
5.	Jum'at, 25 Agustus 2023	Merevisi 1 halaman Ilustrasi Sunnah di Hari Jum'at (Karakter) untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop.  	
6.	Sabtu, 26 Agustus 2023	WFH Merevisi 1 halaman Ilustrasi Sunnah di Hari Jum'at (Colour Tone Back Ground) untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop.  	
7.	Minggu, 27 Agustus 2023	Libur	

Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

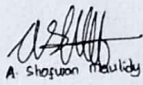
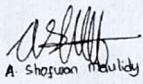
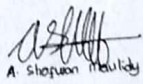


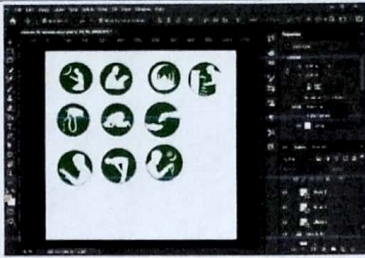
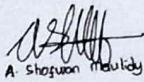
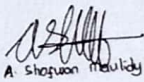
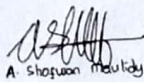
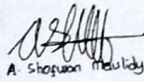
(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds.)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

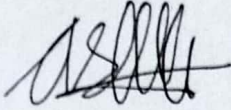
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 28 Agustus 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 28 Agustus 2023	Membuat 4 halaman Ilustrasi Idealnya Hidup Harus Mengejar Tiga Visi Ini (Halaman 1 dan 2) untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofuan Maulidy
2.	Selasa, 29 Agustus 2023	Mengunjungi Agensi Desain Herodeco di Gresik. Berbagi Ilmu dan Sharing Sharing Bersama.  Melanjutkan 4 halaman Ilustrasi Idealnya Hidup Harus Mengejar Tiga Visi Ini (Halaman 3 dan 4) untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofuan Maulidy
3.	Rabu, 30 Agustus 2023	Membuat Assets Sunnah Nabi Muhammad untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop.	 A. Shofuan Maulidy

			
4.	Kamis, 31 Agustus 2023	Melayout 2 halaman Sunnah Nabi Muhammad untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shagwan Maulidy
5.	Jum'at, 1 September 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi Jangan Berduka (Karakter dan Layout) untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shagwan Maulidy
6.	Sabtu, 2 September 2023	WFH (Melanjutkan Back Ground Ilustrasi Jangan Berduka untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop) 	 A. Shagwan Maulidy
7.	Minggu, 3 September 2023	Libur	 A. Shagwan Maulidy

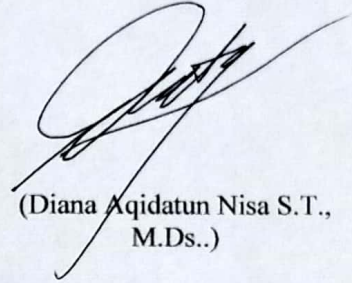
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

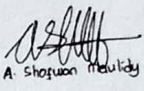
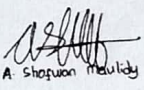
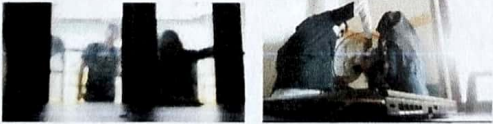
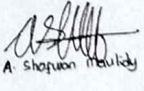


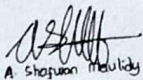
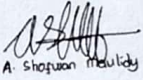
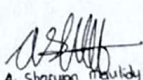
(Diana Aqidatun Nisa S.T.,
M.Ds.)

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

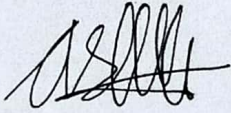
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 4 September 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 4 September 2023	Membuat Spanduk Pilih RGP Amanah yang nantinya akan dicetak sebagai media promosi Yayasan Rumah Generasi Pemenang menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator. 	 A. Shofwan Meludiy
2.	Selasa, 5 September 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi Yang berisi 3 Grid untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofwan Meludiy
3.	Rabu, 6 September 2023	Rutinan Pagi Hari di Yayasan Rumah Generasi Pemenang yaitu membaca 2 lembar Al - Qur'an. Kemudian dilanjutkan kegiatan General Cleaning (Membersihkan Area Kantor).  Melanjutkan 1 halaman Ilustrasi Yang berisi 3 Grid untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop.	 A. Shofwan Meludiy

			
4.	Kamis, 7 September 2023	Melanjutkan 1 halaman Ilustrasi Yang berisi 3 Grid untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. (Back Ground dan Layouting) 	 A. Shofwan Maulidy
5.	Jum'at, 8 September 2023	Melayout 7 lembar untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator. Mencari gambar dan menyusun teks. 	 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 9 September 2023	WFH Melanjutkan Layouting 7 lembar untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator. Mencari gambar dan menyusun teks. 	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 10 September 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

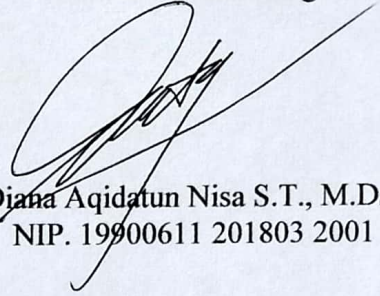
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

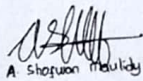
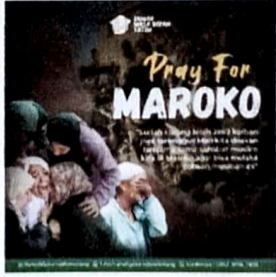
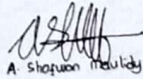
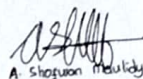


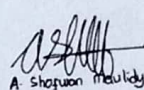
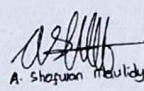
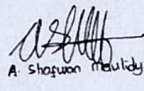
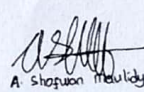
(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds..)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

**Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)**

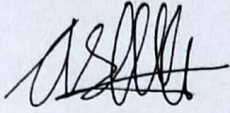
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 11 September 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 11 September 2023	Melayout 7 lembar untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator. Mendesain Layouting dan Ornamen juga Hiasan yang sesuai dengan Tema dan Colour Tone Rumah Generasi Pemenang. 	 A. Shofwan Maulidy
2.	Selasa, 12 September 2023	Melayout 1 Poster Pray For Maroko untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofwan Maulidy
3.	Rabu, 13 September 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi dikombinasi dengan foto Cara Mudah Memancing Rezeki dengan Sedekah untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofwan Maulidy
4.	Kamis, 14 September 2023	Melanjutkan 1 halaman Ilustrasi dikombinasi dengan foto Cara Mudah Memancing Rezeki dengan Sedekah untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. Menambahkan tangan dan efek percikan air.	

			 A. Shafwan Maulody
5.	Jum'at, 15 September 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi Bersedekah Tak Hanya Tentang Uang (Karakter) untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shafwan Maulody
6.	Sabtu, 16 September 2023	Melanjutkan membuat 1 halaman Ilustrasi Bersedekah Tak Hanya Tentang Uang (Background) untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shafwan Maulody
7.	Minggu, 17 September 2023	Acara Invasi (Institut Volunteer Sosial Indonesia) Pembekalan mengenai Cara mengecek tekanan darah, kolesterol, Gula darah, dan asam urat oleh RSI Ageng Pinatih. Dan acara nonton bersama mengenai kegiatan Ke volunteeran. 	 A. Shafwan Maulody

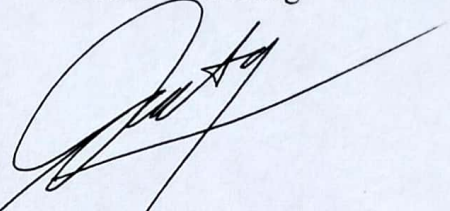
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

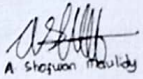
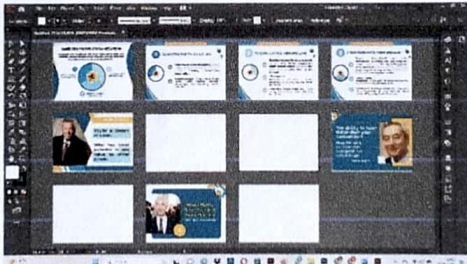
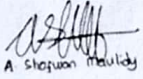
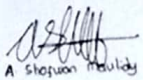
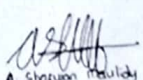
Dosen Pembimbing

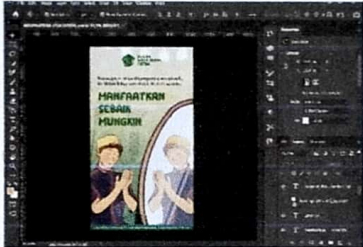
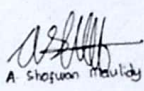
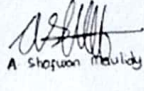
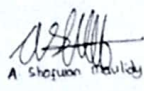


(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds..)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK
Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

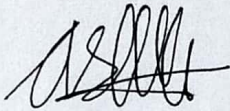
Nama : Novia Kurniasari
 NPM : 21052010070
 Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
 Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
 Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
 Waktu Pelaksanaan : 18 September 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 18 September 2023	Membuat 1 halaman ilustrasi jangan rusak kebahagiaanmu dengan kekhawatiranmu, jangan rusak pikiranmu dengan pesimismu untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shafwan Maulidy
2.	Selasa, 19 September 2023	Membuat Desain Borang 11 Halaman menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator. 	 A. Shafwan Maulidy
3.	Rabu, 20 September 2023	Melanjutkan Desain Borang 11 Halaman menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator. 	 A. Shafwan Maulidy
4.	Kamis, 21 September 2023	Melakukan Kunjungan Ke Studio Desain Kong Vector di Nganjuk. Sharing Session juga bersama Mas Hanif.	 A. Shafwan Maulidy

			
5.	Jum'at, 22 September 2023	Membuat 1 halaman Ilustrasi Manfaatkan Waktu Sebaik Mungkin untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shafuan Maulidy
6.	Sabtu, 23 September 2023	Menganimasi 1 halaman Ilustrasi Manfaatkan Waktu Sebaik Mungkin untuk keperluan Feed Instagram menggunakan Aplikasi Canva dan Capcut. 	 A. Shafuan Maulidy
7.	Minggu, 24 September 2023	Libur	 A. Shafuan Maulidy

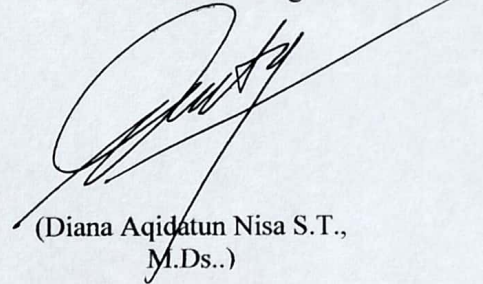
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

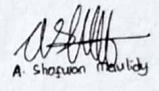
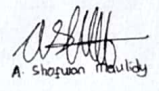
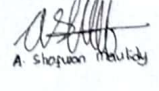


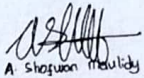
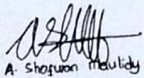
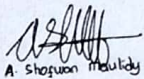
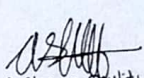
(Diana Aqidatun Nisa S.T.,
M.Ds..)

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

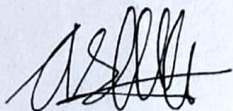
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 25 September 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 25 September 2023	Membuat Reels Instagram Ciri-ciri Orang yang Dimudahkan Urusannya Oleh Allah SWT. 	 A. Shofwan Maulidy
2.	Selasa, 26 September 2023	Membuat Ilustrasi Tips Atur Keuangan menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. 	 A. Shofwan Maulidy
3.	Rabu, 27 September 2023	Melanjutkan Ilustrasi Tips Atur Keuangan menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop. (Revisi) 	 A. Shofwan Maulidy

			
4.	Kamis, 28 September 2023	Libur Maulid Nabi	 A. Shofwan Maulidy
5.	Jum'at, 29 September 2023	Libur Pengganti tanggal 17 September	 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 30 September 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 1 September 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

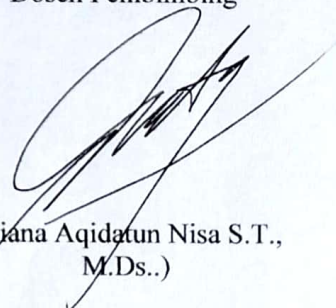
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

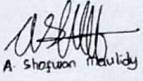
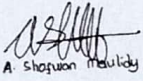
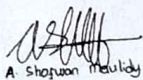
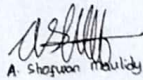


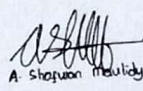
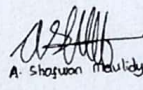
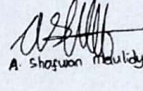
(Diana Aqidatun Nisa S.T.,
M.Ds..)

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

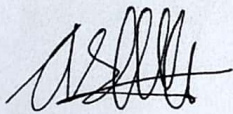
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 2 Oktober 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 2 Oktober 2023	Membuat Konten Instagram 6 Halaman 	 A. Shofwan Maulidy
2.	Selasa, 3 Oktober 2023	Melanjutkan membuat Konten Instagram 6 Halaman 	 A. Shofwan Maulidy
3.	Rabu, 4 Oktober 2023	Membuat konten feed Instagram kisah pengemis buta dan rasulullah (remake ulang) 	 A. Shofwan Maulidy
4.	Kamis, 5 Oktober 2023	General Cleaning bersama seluruh Staff Yayasan Rumah Generasi Pemenang. 	 A. Shofwan Maulidy

5.	Jum'at, 6 Oktober 2023	Melanjutkan membuat konten feed Instagram kisah pengemis buta dan rasulullah 	 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 7 Oktober 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 8 Oktober 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

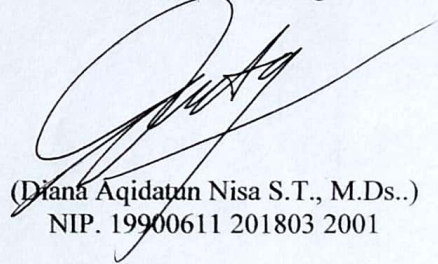
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

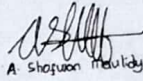
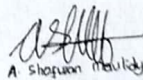


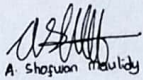
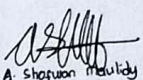
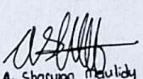
(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds.)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

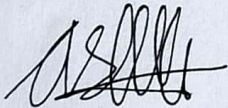
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 9 Oktober 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 9 Oktober 2023	Melihat Video Kajian Ustadz Taqi Malik untuk nantinya akan dirangkum dan dibuat postigan instagram feed. 	 A. Shafwan Maulidy
2.	Selasa, 10 Oktober 2023	Membuat Feed Carousel Kajian Ustadz Taqi Malik 	 A. Shafwan Maulidy
3.	Rabu, 11 Oktober 2023	Melanjutkan membuat Feed Carousel Kajian Ustadz Taqi Malik 	 A. Shafwan Maulidy
4.	Kamis, 12 Oktober 2023	Membuat Video Tiktok mengenai Pak Rantam Penjual Rotan untuk keperluan akun tiktok "untuk Gresik" agar dapat menarik minat pengguna sosial media agar saling peduli sesama. 	 A. Shafwan Maulidy

5.	Jum'at, 13 Oktober 2023	Membuat Video Tiktok mengenai Pak Penjual Pentol Bumbu Kacang untuk keperluan "untuk Gresik" agar dapat menarik minat pengguna sosial media agar saling peduli sesama. 	 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 14 Oktober 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 15 Oktober 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

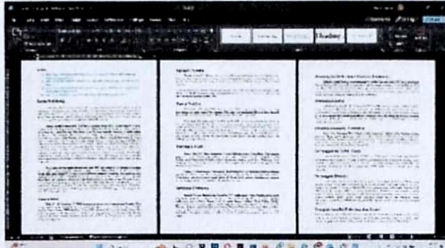
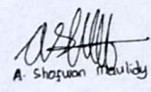
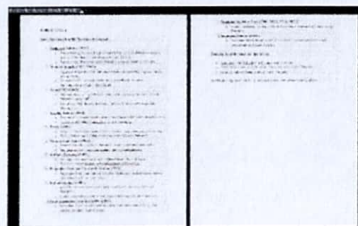
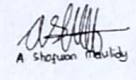
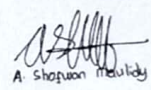
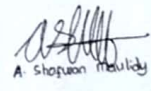


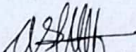
(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds..)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

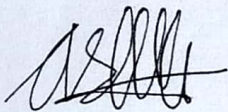
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 16 Oktober 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 16 Oktober 2023	Membuat infografis sejarah palestina (melakukan riset dan membuat ringkasan mengenai sejarah palestina) 	 A. Shafuan Maulidy
2.	Selasa, 17 Oktober 2023	Melanjutkan Membuat infografis sejarah palestina (Mengelompokkan ke beberapa bagian dan mencari gambar juga foto) 	 A. Shafuan Maulidy
3.	Rabu, 18 Oktober 2023	Melanjutkan Membuat infografis sejarah palestina (Mengaplikasikan ke bentuk infografis Carousel Feed Instagram) 	 A. Shafuan Maulidy
4.	Kamis, 19 Oktober 2023	Bikin feed instagram mengenai SSJ (Sarapan Segi Jannah) 	 A. Shafuan Maulidy

5.	Jum'at, 20 Oktober 2023	Melanjutkan membuat feed instagram mengenai SSJ (Sarapan Sego Jannah)		 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 21 Oktober 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy	
7.	Minggu, 22 Oktober 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy	

Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

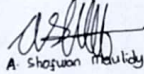


(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds.)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

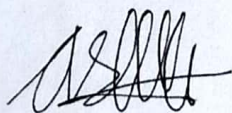
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 23 Oktober 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 23 Oktober 2023	Poster Donasi SSJ 	 A. Shafwan Maulidy
2.	Selasa, 24 Oktober 2023	Libur pengganti hari minggu 29 Oktober 2023	 A. Shafwan Maulidy
3.	Rabu, 25 Oktober 2023	Bikin Video instagram mengenai SSJ (Sarapan Sego Jannah) 	 A. Shafwan Maulidy
4.	Kamis, 26 Oktober 2023	Olahraga bersama seluruh Staff dan Crew Yayasan Rumah Generasi Pemenang 	 A. Shafwan Maulidy

5.	Jum'at, 27 Oktober 2023	Remake Ceramah Video Ustadzah Oky untuk kepentingan Reels Instagram.	
6.	Sabtu, 28 Oktober 2023	WFH	
7.	Minggu, 29 Oktober 2023	Menjadi panitia dokumentasi dalam Acara Festival Rumah Generasi Pemenang Season 2	

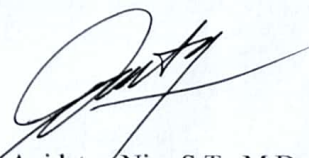
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

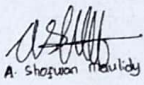
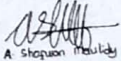
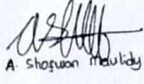
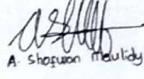


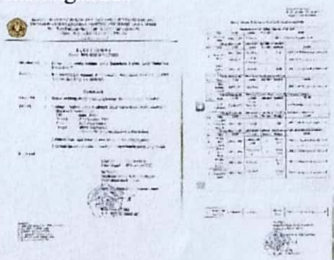
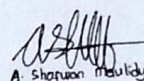
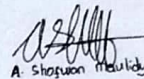
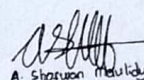
(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds..)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

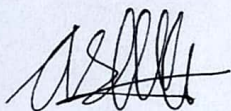
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 30 Oktober 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 30 Oktober 2023	Melanjutkan Remake Ceramah Video Ustadzah Oky dan dirubah menjadi animasi bergerak untuk kepentingan Reels Instagram. (Membuat Aset) 	 A. Shagwan Maulidy
2.	Selasa, 31 Oktober 2023	Melanjutkan Remake Ceramah Video Ustadzah Oky dan dirubah menjadi animasi bergerak untuk kepentingan Reels Instagram. (Menggabungkan sehingga menjadi animasi) 	 A. Shagwan Maulidy
3.	Rabu, 1 November 2023	Membuat feed instagram carousel mengenai Festifal Rumah Generasi Pemenang (Mengumpulkan foto dan me layout) 	 A. Shagwan Maulidy
4.	Kamis, 2 November 2023	Membuat feed instagram carousel mengenai Festifal Rumah Generasi Pemenang (Editing foto dan menambahkan tulisan) 	 A. Shagwan Maulidy

5.	Jum'at, 3 November 2023	Mengikuti Lomba Kaligrafi MTQN – UB dengan menyertakan surat dispensasi yang ditandatangani oleh Wark III. Delegasi melaksanakan persiapan keberangkatan. 	 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 4 November 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 5 November 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

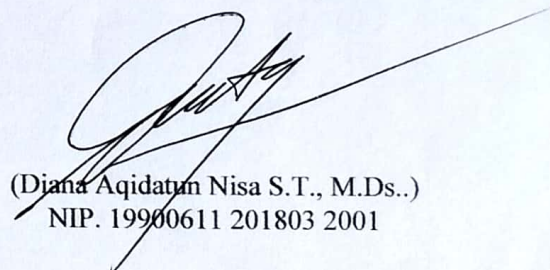
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

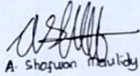
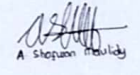
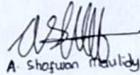
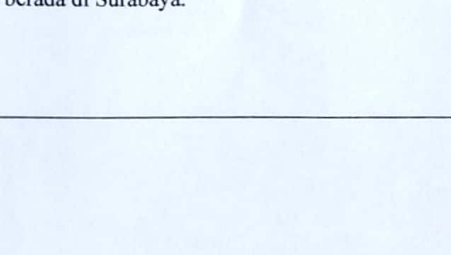


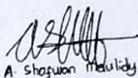
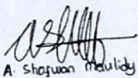
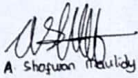
(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds..)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

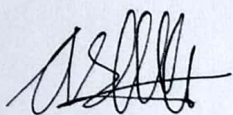
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Agidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 6 November 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 6 November 2023	Membuat feed Carousel tentang Kelas Anak Sholeh 	 A. Shafuan Maulidy
2.	Selasa, 7 Oktober 2023	Membuat feed Carousel tentang Kelas Anak Sholeh 	 A. Shafuan Maulidy
3.	Rabu, 8 November 2023	Membuat Video We Come Back GEBRAK (Gerakan Berbagi Sembako Nasional) untuk postingan di instagram maupun tiktok untuk Gresik. 	 A. Shafuan Maulidy
4.	Kamis, 9 November 2023	Mengikuti kunjungan kerja di Kantor Rumah Zakat yang berada di Surabaya. 	 A. Shafuan Maulidy

			
5.	Jum'at, 10 November 2023	Membuat Video We Come Back GEBRAK (Gerakan Berbagi Sembako Nasional) untuk postingan di intagram maupun tiktok untuk Gresik. 	 A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 11 November 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 12 November 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

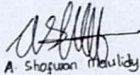
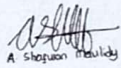
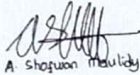
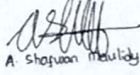
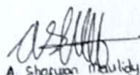


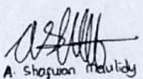
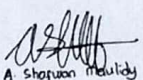
(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds..)
NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)

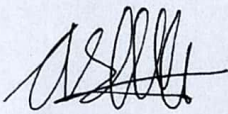
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 13 November 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 13 November 2023	Membuat feed Carousel tentang Kelas Anak Sholeh 	 A. Shafwan Maulidy
2.	Selasa, 14 Oktober 2023	Remake postingan Instagram tentang israel dan cara kita membantu mereka. 	 A. Shafwan Maulidy
3.	Rabu, 15 November 2023	Melanjutkan membuat konten intagram tentang israel 	 A. Shafwan Maulidy
4.	Kamis, 16 November 2023	Membuat mural di tembok RGP 	 A. Shafwan Maulidy
5.	Jum'at, 17 November 2023	Melanjutkan membuat mural di tembok RGP 	 A. Shafwan Maulidy

6.	Sabtu, 18 November 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 19 November 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

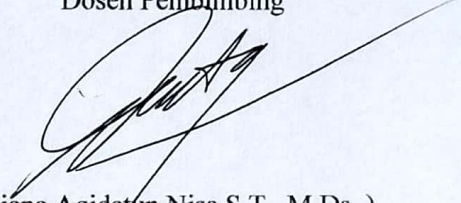
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

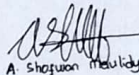
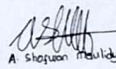
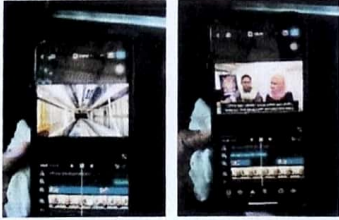
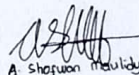
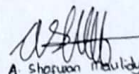
Dosen Pembimbing

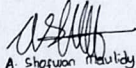
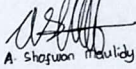

 (Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds.)
 NIP. 19900611 201803 2001

CATATAN HARIAN/LOGBOOK

**Program Pengembangan Mahasiswa DKV Melalui Magang Mandiri PKKM
(Semester: V (Lima) TA 2023/2024)**

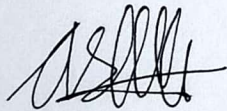
Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Diana Aqidatun Nisa
Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Waktu Pelaksanaan : 20 November 2023

NO	TANGGAL	Deskripsi Kegiatan (Dilengkapi dengan Dokumentasi)	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 20 November 2023	Remake 4 tanda orang Bahagia by Ustadz Zaiuddin Mz. Dibuat untuk kepentingan feed Instagram. 	 A. Shafwan Maulidy
2.	Selasa, 21 Oktober 2023	Editing Video Podcast RAJAKARYA (Pemotongan Video) 	 A. Shafwan Maulidy
3.	Rabu, 22 November 2023	Melanjutkan Editing Video Podcast RAJAKARYA (Menambahkan Subtitle) 	 A. Shafwan Maulidy
4.	Kamis, 23 November 2023	Mural tembok RGP 	 A. Shafwan Maulidy

5.	Jum'at, 24 November 2023	Desain Bucket Hat (Souvenir untuk RGP)	  A. Shofwan Maulidy
6.	Sabtu, 25 November 2023	WFH	 A. Shofwan Maulidy
7.	Minggu, 26 November 2023	Libur	 A. Shofwan Maulidy

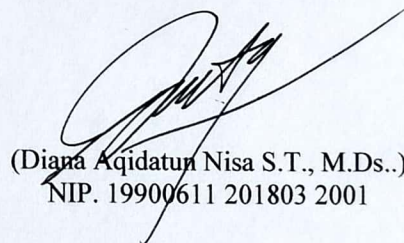
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(A. Shofwan Maulidy)

Dosen Pembimbing

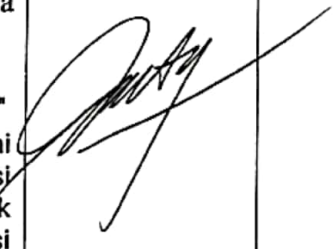


(Diana Aqidatun Nisa S.T., M.Ds.)
NIP. 19900611 201803 2001

Lampiran

FORMULIR ASISTENSI

Program MBKM : Magang Mandiri PKKM
 Nama : Novia Kurniasari
 Npm : 21052010070
 Judul laporan : Motivasi Seni Dan Kreativitas Desain Grafis Serta Ilustrasi Dalam Meningkatkan Kesadaran Dan Partisipasi Sosial Di Instagram Yayasan Rumah Generasi Pemenang
 Dosen pembimbing : Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

No.	kegiatan	Hari/ Tanggal	Komen tar pembimbing	ttd
1	Asistensi 1	13 November 2023	1. Salah nip3k 2. Tempat penulisan harusnya di Surabaya 3. Daftar Isi Error 4. tidak ada sub bab "lingkup" 5. Buatlah tujuan magang ini sesuai dengan tujuan versi km sendiri. jd tidak template gini deskripsi tujuan. 6. Terlalu menjorok ke dalam 7. CEK LAGI, BAB 2 ITU SUB BABNYA APA SAJA 8. Beri sumber gambar. ini tidak italic TERAPKAN PADA KETERANGAN GAMBAR LAINNYA. KARENA TIDAK ADA SUMBER GAMBAR 9. bab 3 ini agak kurang runut, tp untuk penjelasan tiap karya udah lumayan ok. tapi perlu ditata lagi. 10. Salah penulisan pada kata boring harusnya borang 11. lho knp ada sub bab yg sama dgn 3.2?	
2	Asistensi 2	8 Desember 2023	1. keterangan gambar salah. 2. ditambahkan teori untuk mendukung. 3. gambar desain kurang rinci.	
3	Asistensi 3			

PERSETUJUAN KONVERSI MBKM

Yang bertanda tangan di bawah ini saya selaku Dosen Wali mahasiswa Fakultas Arsitektur dan Desain UPN 'Veteran' Jawa Timur menerangkan. Mahasiswa tersebut di bawah :

Nama : Novia Kurniasari

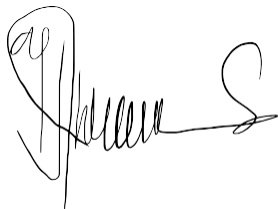
NPM : 21052010070

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Pada semester ganjil TA 2023-2024 sedang mengikuti kegiatan MBKM. Dan berdasarkan hasil evaluasi terhadap KRS mahasiswa tersebut, maka program MBKM yang diikuti akan dikonversikan ke dalam Mata Kuliah sebagai berikut :

NO	PROGRAM MBKM		KONVERSI	
	NAMA KEGIATAN	SKS	MATA KULIAH	SKS
1	MBKM Magang di Yayasan Rumah Generasi Pemenang – Gresik pada Program Kompetisi KampusMerdeka (PKKM)	20	Desain Grafis 1	5
			Grafis Eksperimental	3
			Bahasa Rupa	3
			Praktek Profesi	3
			Metode Desain	3
			Kewirausahaan	3
JUMLAH				20

Menyetujui.
Dosen Wali



Mahimma Romadhona, S.T.,M.Ds
NIP. 1988048 201803 2001

Surabaya, 23 Agustus 2023

Mahasiswa yang mengajukan



Novia Kurniasari
NPM. 21052010070

Mengetahui,
Koorprodi DKV



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 202121 2004

PROPOSAL KEGIATAN MAGANG KERJASAMA DALAM PROGRAM

MERDEKA BELAJAR – KAMPUS MERDEKA

“YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG”

GRESIK



Oleh :

1. 21052010127 Abyan Dhia Pratama
2. 21052010190 Aditya Nugraha Wibisono Putra
3. 21052010058 Moch. Rofi Hakim
4. 21052010069 Arrafie Smart Satya Nugraha
5. 21052010046 Rasyadan Pranoto
6. 21052010068 Rachel Jihan Al Jauza
7. 21052010070 Novia Kurniasari
8. 21052010114 Dewi Sekar Laras
9. 21052010148 Tanjung Prihandarini
10. 21052010158 Melinda Oktafiana

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “ VETERAN” JAWA TIMUR

2023

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aspek sosial merupakan hal yang sangat penting di Indonesia, aspek sosial sangat memengaruhi pola pemikiran dan kehidupan warga Indonesia. Aspek ini menjadi lebih penting dan serius di era teknologi saat ini, dimana saat ini perkembangan informasi sangatlah cepat, pesat, dan mudah didapat. Di era ini, interaksi sosial tidak hanya dilakukan secara tatap muka, namun juga dapat dilakukan di sosial media, bahkan mungkin didapati bahwa interaksi sosial lebih banyak dilakukan di Media Sosial dibanding di dunia nyata. Interaksi ini pun saat ini sudah dapat kita lihat secara nyata

Pastinya ini akan didampingi dengan beberapa dampak negatif yang muncul juga. Seperti contohnya kemudahan interaksi sosial dan informasi ini dimanfaatkan beberapa orang untuk menyebarkan berita hoaks yang cenderung bersifat provokatif dan tak jarang memicu konflik di media sosial. Jika dibiarkan lama kelamaan hal ini akan dapat menjadi lebih parah lagi, misinformasi dapat menggiring opini seseorang ke arah negatif, terutama kepada beberapa kaum marginal yang berbeda dari mayoritas, seperti contoh anak yatim piatu, dan golongan yang seharusnya perlu dirangkul, yang di zaman sekarang sangat rentan untuk terkena dampak negatif dari misinformasi di sosial media.

Dalam rangka mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam isu sosial tersebut, program magang PKK (Program Kompetisi Kampus Merdeka) di yayasan sosial dapat menjadi langkah yang efektif. Mahasiswa memiliki pengetahuan, energi, dan kemampuan untuk memberikan kontribusi positif dalam pemberdayaan sosial. Melalui magang, mahasiswa dapat terlibat dalam kegiatan pendidikan, kegiatan sosial, pelatihan keterampilan, dan pendampingan sosial. Magang ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa, tetapi juga memberikan dampak positif langsung kepada yayasan dalam aspek sosial, pendidikan, dan emosional mereka.

Program magang dalam yayasan sosial juga menciptakan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar tentang realitas kehidupan yayasan, tantangan yang mereka hadapi, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk membantu mereka. Melalui interaksi langsung dengan yayasan,

mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang isu-isu sosial dan keterlibatan aktif dalam upaya mengurangi ketimpangan sosial.

Melalui program magang dalam yayasan sosial juga dapat menjadi jembatan antara warga lokal dan netizen untuk dapat lebih mengenal orang - orang yang biasanya dibantu oleh yayasan dan agar dapat lebih menghargai dan memuliakan mereka sebagaimana yang dianjurkan agama.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari program magang ini adalah:

- a. Meningkatkan Softskill dan Hardskill agar dapat digunakan dan difungsikan dalam dunia perkuliahan
- b. Mempersiapkan Mahasiswa menjadi tenaga professional dalam dunia kerja
- c. Mengasah skill Multitasking pada Mahasiswa agar terbiasa digunakan dalam perkuliahan
- d. Meningkatkan skill dalam bersosialisasi dengan masyarakat dan orang orang terdekat

1.2 Manfaat

Adapun manfaat yang akan didapatkan adalah:

A. Manfaat Bagi Mahasiswa

- Softskill dan Hardskill sudah berimprovisasi dan lebih berguna di kehidupan sehari hari
- Mahasiswa dapat lebih memaksimalkan skill dalam Multitasking sehingga membuat pekerjaan lebih efektif
- Jiwa sosial yang lebih peka agar dapat menjadi panutan bagi orang orang dan masyarakat sekitar

B. Manfaat bagi Perguruan Tinggi

- Perguruan Tinggi mendapat masukan dan referensi tentang mitra yang diikuti dan mendapat informasi lebih lanjut untuk calon Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) kedepannya
- Memperkuat hubungan antara mitra dan memperluas koneksi lingkungan kerja bagi Mahasiswa

C. Manfaat bagi Instansi bersangkutan

- Menciptakan hubungan timbal balik yang berguna bagi Instansi maupun Mahasiswa seperti membuka lowongan kerja yang dinaungi oleh Instansi, memberikan sosialisasi/pengarahan bagi orang yang akan memulai usaha di bidang sosial
- Instansi dapat mengetahui kualitas Mahasiswa DKV UPN Veteran Jawa Timur dan kedepannya dapat memilih mana yang cocok untuk ditempatkan di Instansi bersangkutan

1.4 Permasalahan

Penulis memperkirakan akan mendapat permasalahan saat melaksanakan program MBKM-PKKM, seperti :

- Proses beradaptasi dengan pekerjaan maupun lingkungan dan budaya pada mitra magang;
- Mendapatkan pekerjaan/tugas yang kurang relevan dengan keilmuan desain komunikasi visual;
- Dengan pembekalan yang penulis dapatkan di perkuliahan, penulis yakin bahwa penulis dapat mengatasi permasalahan tersebut.

BAB II

RUANG LINGKUP

2.1 Tempat Pelaksanaan

Proposal pengajuan perusahaan magang kerjasama berisi mengenai profil perusahaan yang telah memenuhi syarat sebagai mitra usaha penyedia tempat untuk magang kerjasama. Perusahaan tersebut bergerak dalam bidang pelayanan sosial yang dimana akan membutuhkan layanan multimedia seperti UI Design dan Web Design yang sesuai dengan jurusan keilmuan Desain Komunikasi Visual. Proyek yang dikerjakan juga sesuai dan berkaitan dengan jurusan Desain Komunikasi Visual. Berikut merupakan penjabaran dari profil perusahaan tersebut.

a. Logo Perusahaan



b. Profil Perusahaan

Nama Perusahaan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
Alamat : Jl. Dewi Sekardadu, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, 61124
No. Telp : 085230967400
Website : <https://yayasan-rumah-generasi-pemenang.business.site/>
Email : yayasanrumahgenerasipemenang@gmail.com

c. Tentang Perusahaan

Yayasan Rumah Generasi Pemenang merupakan yayasan pelayanan sosial yang telah berdiri sejak 2021. Yayasan Rumah Generasi Pemenang berfokus dalam pengembangan potensi pemuda dengan berbagai program dan gerakan sosial untuk menyiapkan keluarga yatim yang mandiri dan berkarakter Islami. Setiap tahun Yayasan

Rumah Generasi Pemenang mengadakan program Islami untuk masyarakat islam, keluarga yatim dan dhuafa di daerah Gresik.

d. Kesimpulan

Yayasan Rumah Generasi Pemenang bergerak di bidang layanan sosial bagi keluarga yatim dan dhuafa yang dimana dengan program-program nya dapat pendidikan karakter yang mandiri dan Islami.

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Lokasi Magang

Lokasi magang dilaksanakan secara offline dengan kantor berada di : Jl. Dewi Sekardadu, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, 61124

3.2 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan magang dimulai dari bulan Agustus-November 2023

3.3 Jobdesc dan Timeline

Dalam rentang waktu 4 bulan tersebut penulis akan mengerjakan desain sesuai dengan keilmuan jurusan desain komunikasi visual. 1 bulan pertama melakukan pengenalan dan membiasakan dengan fitur software yang dipakai disertai dengan mengerjakan proyek yang diberikan, 2-4 bulan selanjutnya mengerjakan proyek sesuai dengan program Yayasan Rumah Generasi Pemenang. 5 bulan selanjutnya mengerjakan Laporan Akhir

3.4 Peserta

Peserta yang akan mengikuti Kegiatan Magang Mahasiswa Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) - Merdeka Belajar dari Jurusan Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur adalah sebagai berikut :

1. Nama : Abyan Dhia Pratama
NPM : 21052010127
Semester : 5 (Lima)
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual
2. Nama : Aditya Nugraha Wibisono Putra
NPM : 21052010190
Semester : 5 (Lima)
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual

3. Nama : Moch. Rofi Hakim
NPM : 21052010058
Semester : 5 (Lima)
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual
4. Nama : Arrafie Smart Satya Nugraha
NPM : 21052010069
Semester : 5 (Lima)
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual
5. Nama : Rasyadan Pranoto
NPM : 21052010046
Semester : 5 (Lima)
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual
6. Nama : Rachel Jihan Al Jauza
NPM : 21052010068
Semester : 5 (Lima)
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual
7. Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Semester : 5 (Lima)
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

8. Nama : Dewi Sekar Laras

NPM : 21052010114

Semester : 5 (Lima)

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

9. Nama : Tanjung Prihandarini

NPM : 21052010148

Semester : 5 (Lima)

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

10. Nama : Melinda Oktafiana

NPM : 21052010158

Semester : 5 (Lima)

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

BAB IV

PENUTUP

Proposal ini disusun sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan program PKKM Magang di Yayasan Rumah Generasi Pemenang Gresik. Program Studi Desain Komunikasi Visual sebagai Lembaga akademis yang bertanggung jawab menghasilkan lulusan yang berkualitas sebagai tempat magang mahasiswa sehingga wawasan praktik di bidang tersebut terasah dan berkembang. Kerjasama yang tercipta diharapkan mampu untuk mengurangi kesenjangan antara ilmu dan teori yang diperoleh di perkuliahan dan praktik lapangan usaha.

Kami berharap bahwa dengan adanya magang ini, mahasiswa dapat meningkatkan keterampilan dan keahlian dalam bidang desain komunikasi visual, serta memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan perusahaan. Kami siap bekerja sama dan berkomunikasi secara terbuka untuk memastikan bahwa proses magang berjalan dengan lancar dan memuaskan bagi semua pihak.

Kami ucapkan terima kasih atas perhatian dan kesediaan pihak perusahaan dalam membantu menyiapkan generasi muda untuk masa depan. Kami berharap dapat menjadi mitra perusahaan dalam membangun generasi yang berkualitas dan siap bersaing di dunia kerja.

LEMBAR PERSETUJUAN

PROPOSAL MAGANG MBKM-PKKM

- | | |
|--|--|
| 1. Nama : Abyan Dhia Pratama
NPM : 21052010127 | 6. Nama : Rachel Jihan Al Jauza
NPM : 21052010068 |
| 2. Nama : Aditya Nugraha Wibisono Putra
NPM : 21052010190 | 7. Nama : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070 |
| 3. Nama : Moch. Rofi Hakim
NPM : 21052010058 | 8. Nama : Dewi Sekar Laras
NPM : 21052010114 |
| 4. Nama : Arrafie Smart Satya Nugraha
NPM : 21052010069 | 9. Nama : Tanjung Prihandarini
NPM : 21052010148 |
| 5. Nama : Rasyadan Pranoto
NPM : 21052010046 | 10. Nama : Melinda Oktafiana
NPM : 21052010158 |

Proposal pengajuan magang MBKM-PKKM telah diperiksa pada

Tanggal : Juli 2023

Dinyatakan : Diterima/~~Ditolak*~~

Perusahaan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang

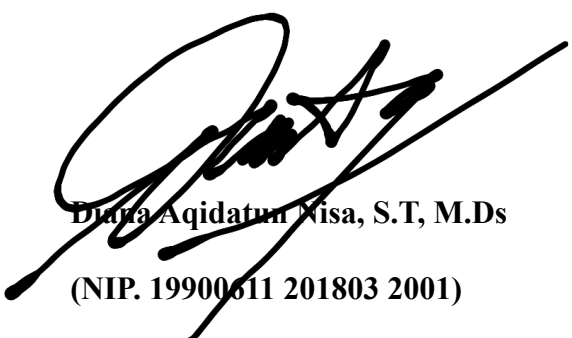
Waktu Pelaksanaan : Agustus-November 2023

Keterangan *coret salah satu

Menyetujui

Koordinator MBKM

Program Studi Desain Komunikasi Visual



Diana Aqidatun Nisa, S.T, M.Ds

(NIP. 19900611 201803 2001)

Nomor : 126/Sk-02/RGP/XII/2023
Perihal : -
Lampiran : Surat Persetujuan Magang

Kepada Yth
Koordinator Prodi DKV UPN
Jawa Timur
Di tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah atas segala karunia nikmat yang telah diberikan, sehingga kita dapat menjalankan aktifitas dengan baik.

Menindak lanjuti Surat Rekomendasi Mahasiswa MBKM Program Kompetisi Kampus Merdeka dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur No. 07/DKV/UN63.5/S.REK/VII/2023 dengan ini menerangkan bahwa :

No	Nama	NPM
1	Abyan Dhia Pratama	21052010127
2	Aditya Nugraha Wibisono Putra	21052010190
3	Moch. Rofi Hakim	21052010058
4	Arrafie Smart Satya Nugraha	21052010069
5	Rasyadan Pranoto	21052010046
6	Rachel Jihan Al Jauza	21052010068
7	Novia Kurniasari	210520101070
8	Dewi Sekar Laras	21052010114
9	Tanjung Prihandarini	21052010148
10	Melinda Oktafiana	21052010158

Kami Yayasan Rumah Generasi Pemenang telah menerima mahasiswa tersebut untuk melakukan Magang MBKM di tempat kami pada tanggal **07 Agustus – 24 November 2023**.

Demikian surat persetujuan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

25 November 2023

Mengetahui,

YAYASAN
Rumah
Generasi
Pemenang

Abdullah Maftuh Al Ikhsani, SE

Direktur Yayasan Rumah Generasi
Pemenang



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

Jalan Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Telp. (031) 8706369 (Hunting Surabaya 60294
Email: dikjar_fad@upnajatim.ac.id Faximile: 031-9706371 Laman : <https://www.fad.upnajatim.ac.id>

**SURAT REKOMENDASI / PENGANTAR PENDAFTARAN MBKM MAHASISWA PROGRAM
MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT KAMPUS MERDEKA**

Nomor : 254 /UN63.5/DIKJAR/ 2023

Kepada:

Yth. **Yayasan Rumah Generasi Pemenang**
Jl. Dewi Sekardadu No. 3A Kebomas, Gresik
di Tempat.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ibnu Sholichin, ST. MT.**
NIP : **19710916 202121 1004**
Jabatan : **Dekan FAD UPN "Veteran" Jawa Timur**

Dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

Nama : **Novia Kurniasari**
NPM : **21052010070**
Program Studi : **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**
Akreditasi : **B**
Fakultas : **Arsitektur dan Desain**
Semester : **V (LIMA)**
IPK : **3.597 SKS**
Email Mahasiswa : **21052010070@student.upnajatim.ac.id**
Jumlah SKS yang sudah ditempuh dan lulus : **20 (DUA PULUH)**
MBKM yang diikuti : **MAGANG MANDIRI**
MBKM ini atas persetujuan dosen Pembimbing : **YA**
Nama Program Kegiatan : **COMMUNICATION AND GRAPHIC DESIGNER**
Lama Kegiatan : **6 (ENAM) BULAN ATAU 1 (SATU) SEMESTER**
Institusi Perguruan Tinggi : **UPN "VETERAN" JATIM**
Konversi Mata Kuliah : **DV141131 Metode Desain 3 DV141565 Desain Grafis 1**
(Perwajahan Media Cetak) **5 DV141566 Grafis Eksperimental 3 DV141567**
Bahasa Rupa 3 DV141151 Praktek Profesi 3
Kewirausahaan 3
UV21012

Untuk mengikuti/menjadi peserta Program Magang Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024 dengan ketentuan:

1. Mahasiswa akan mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024 secara penuh dan bertanggung jawab.
2. Mahasiswa sanggup ditempatkan di Mitra-Mitra Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat di Seluruh Wilayah Indonesia sesuai dengan hasil seleksi dan proses konsolidasi antara prodi asal mahasiswa terpilih dengan Mitra Industri yang telah ditetapkan.
3. Mahasiswa sanggup melakukan perjalanan lintas Kabupaten/Kota/Provinsi/Negara jika diperlukan sesuai penempatan yang ditetapkan oleh mitra program Magang dan Studi Independen Bersertifikat dengan memperhatikan secara ketat protokol Kesehatan.

Selain hal tersebut di atas, sebagai bentuk dukungan dan fasilitasi bagi mahasiswa, kami menyatakan kesediaan untuk:

1. Memberikan dukungan sepenuhnya serta bertanggung jawab bilamana terjadi sesuatu hal selama mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024 sejak awal sampai akhir program.
2. Mendukung proses belajar mahasiswa melalui pengalaman Magang dan Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024.
3. Memberikan pengakuan dan konversi 20 sks atau hal-hal yang sudah menjadi kesepakatan antara prodi asal mahasiswa dengan mitra industri bagi mahasiswa setelah penyelesaian program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024.

Demikian surat rekomendasi ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 08 September 2023

Ibnu Sholichin, ST. MT
NIP 19710916 202121 1004

LEMBAR PENILAIAN MAGANG

(Magang Mandiri PKKM)*

(Semester: V TA 2023)

Nama : Novia Kumiasari
 NPM : 21052010070
 Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
 Pembimbing Lapangan : A Shofwan Maulidy
 No Telephone : 085704645317
 Mitra Satuan Pendidikan : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
 Waktu Pelaksanaan : 7 Agustus 2023

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT (B)	NILAI (N) (0-100)	JUMLAH (BxN)
1	Kehadiran	10	80	800
2	Kesungguhan melaksanakan kegiatan...(skema MBKM)	15	83	1.245
3	Disiplin dalam menyelesaikan pekerjaan	10	85	850
4	Tanggung jawab	15	85	1.275
5	Keahlian / Keterampilan dalam bidang... (skema MBKM)	20	80	1.600
6	Kreatifitas / Inovasi	15	80	1.200
7	Sikap dan Perilaku	10	85	850
8	Kemampuan bekerjasama	5	82	410
JUMLAH		100	660	8.230
NILAI AKHIR =		Jumlah (B x N) Jumlah Boot		

Gresik, 30 November 2023

Pembimbing Lapangan

YAYASAN
 Rumah
 Generasi
 Pemenang
 Ahmad Shofwan maulidy

Note :

*) diisi dengan jenis/program/skema kegiatan MBKM Misal :
 Magang bersertifikat



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR**

**SURAT KETERANGAN LULUS DAN NILAI AKHIR
MAGANG MANDIRI PKKM**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

NAMA : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
JALUR MINAT : Desain Grafis
SEMESTER/TA. : 5 (gasal) / 2023-2024
MITRA SATUAN PENDIDIKAN : Yayasan Rumah Generasi Pemenang
WAKTU PELAKSANAAN : 7 Agustus 2023 s.d. 25 November 2023

dinyatakan **LULUS** dalam program Magang Mandiri PKKM
dengan rincian nilai sbb:

NO	PENILAI	NILAI		
		Prosentase	Nilai Angka	Total Nilai
1	Dosen Pembimbing Prodi	30%	60	18
2	Pembimbing Lapangan	70%	82,3	57,61
	Total Nilai	100%		75,61

NILAI ANGKA : 75,61

NILAI HURUF : B

Adapun daftar Mata Kuliah yang dikonversi adalah sbb:

NO	MATA KULIAH	JUMLAH SKS
1	Desain Grafis 1	5
2	Grafis Eksperimental	3
3	Bahasa Rupa	3
4	Praktek Profesi	3
5	Metode Desain	3
6	Kewirausahaan	3
Total SKS		20

Surabaya, 30 November 2023

Mengetahui,
PIC MBKM Prodi DKV

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

MODUL KEGIATAN MAGANG

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG TENTANG EDUKASI DAN MENGAJAK MASYARAKAT BERBUAT KEBAIKAN



Oleh:

**DIANA AQIDATUN NISA, S.T, M.Ds, DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL, NIDN. 0011069006**

**ABYAN DHIA PRATAMA, DESAIN KOMUNIKASI VISUAL,
NPM. 21052010127**

**NOVIA KURNIASARI, DESAIN KOMUNIKASI VISUAL,
NPM. 21052010070**

**ARRAFIE SMART SATYA NUGRAHA, DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL, NPM. 21052010069**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
"VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Modul : PERANCANGAN KONTEN MEDIA
SOSIAL YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG
TENTANG EDUKASI DAN MENGAJAK MASYARAKAT
BERBUAT KEBAIKAN
2. Nama Dosen Pembimbing
 - a. Nama Lengkap : Diana Aqidatun Nisa, S.T, M.Ds
 - b. NIDN : 0011069006
 - c. Jabatan Fungsional : Dosen
 - d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - e. Nomor HP : 08175221211
 - f. Alamat e-mail : diananisa.dkv@upnjatim.ac.id
 - g. Perguruan Tinggi : UPN "Veteran" Jawa Timur
3. Lokasi Kegiatan : Yayasan Rumah Generasi
Pemenang
4. Anggota :
 1. Nama Lengkap : Abyan Dhia Pratama
 - NPM : 21052010127
 - Prodi : Desain Komunikasi Visual

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami sampaikan kepada Allah Yang Maha Esa, pemberi rahmat dan petunjuk, karena atas berkat-Nya, kami dapat menyelesaikan penyusunan Modul Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Program Kompetisi Kampus Merdeka, sebagai mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Modul ini kami hadirkan dengan tujuan utama sebagai pedoman bagi mahasiswa dan dosen pembimbing selama pelaksanaan kegiatan magang, memberikan landasan yang kokoh dan terstruktur. Modul Kegiatan Magang ini dirancang dengan harapan agar dapat menjadi referensi yang mendalam dan berdaya guna bagi mahasiswa dan dosen pembimbing dalam menghadapi dan melaksanakan kegiatan magang dengan penuh pemahaman dan kesiapan. Semoga modul ini tidak hanya menjadi panduan praktis, tetapi juga menjadi wahana inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kualitas serta efektivitas kegiatan magang di lingkungan kampus. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dosen pembimbing, pihak mitra, dan semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses pengembangan modul ini.

Kami mengharapkan bahwa modul ini dapat menjadi sumber pengetahuan yang berkelanjutan, memberikan dampak positif, dan menjadikan kegiatan magang sebagai sarana pembelajaran yang bernilai dan berkesan bagi semua pihak yang terlibat. Terima kasih atas kerjasama, dukungan, dan kontribusi berharga dari seluruh elemen kampus dan pihak terkait. Semoga

2. Nama Lengkap : Novia Kurniasari
NPM : 21052010070
Prodi : Desain Komunikasi Visual
3. Nama Lengkap : Arrafie Smart Satya Nugraha
NPM : 21052010069
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Surabaya, 30 November 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Ketua Kelompok


Diana Aqidatun Nisa, S.T, M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001


Abyan Dhia Pratama
NPM. 21052010127

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 198405122021212004

modul ini menjadi langkah awal yang berarti dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia bukan hanya dalam bidang desain namun semua bidang keilmuan yang ada.

Surabaya, 30 November 2023

Diana Aqidatun Nisa, S.T, M.Ds

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
1. PENDAHULUAN.....	8
2. PELAKSANAAN KEGIATAN.....	11
2.1. Tanggal Pelaksanaan	11
2.2. Waktu Pelaksanaan	11
2.3. Tempat Pelaksanaan	12
2.4. Jenis Kegiatan.....	12
2.5. Peserta.....	13
3. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
3.1. Sosial Media	13
3.2. Konten.....	15
3.3. Target Setiap Konten	18
3.4. Media Desain.....	21
3.5. Proses Perancangan	25
3.6. Hasil yang Didapatkan.....	37
4. PENUTUPAN	40
5. DAFTAR PUSTAKA.....	40
6. LAMPIRAN	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Logo Yayasan Rumah Generasi Pemenang	10
Gambar 3.1. Beberapa logo sosial media terpopuler.....	14
Gambar 3.2. Logo Adobe Illustrator.....	22
Gambar 3.3. Logo Adobe Premiere Pro.....	22
Gambar 3.4. Logo CapCut.....	23
Gambar 3.5. Logo Adobe Photoshop.....	24
Gambar 3.6. Logo Procreate.....	25
Gambar 3.7. Proses - proses Desain Thinking	27
Gambar 3.8. Contoh script dialog	32
Gambar 3.9. Contoh storyboard	33
Gambar 3.10. Contoh proses take video	34
Gambar 3.11. Contoh progres konten ilustrasi	35
Gambar 3.12. Contoh progres konten feed	35
Gambar 3.13. Contoh progres konten reels	35
Gambar 3.14. Hasil konten ilustrasi	38
Gambar 3.15. Hasil konten feed	38
Gambar 3.16. Hasil konten reels	39
Gambar 3.17. Konten reels dan feedback dari masyarakat	39

PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG TENTANG EDUKASI DAN MENGAJAK MASYARAKAT BERBUAT KEBAIKAN

Diana Aqidatun Nisa¹, Abyan Dhia Pratama², Novia
Kurniasari³, Arrafie Smart Satya Nugraha⁴

1. PENDAHULUAN

Modul atau buku adalah sebuah alat pembelajaran yang sistematis, yang dapat juga digunakan sebagai media pedoman dan panduan mahasiswa dalam memahami sebuah materi tertentu secara mandiri. Modul dalam konteks magang adalah sebagai panduan tata cara ataupun alur kegiatan mahasiswa dalam menjalankan baik itu kegiatan sehari - hari dalam menjalankan magang atau proses spesifik yang dilakukan mahasiswa dalam menciptakan sesuatu setiap harinya di tempat magang.

Di tengah arus informasi yang terus berkembang pesat dan transformasi digital yang melanda masyarakat, media sosial menjadi saluran komunikasi yang semakin dominan dan berpengaruh. Dalam konteks ini, mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial, khususnya bersedekah, menjadi semakin relevan. Modul ini, berjudul PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG TENTANG EDUKASI DAN MENGAJAK

MASYARAKAT BERBUAT KEBAIKAN hadir sebagai panduan komprehensif untuk merancang strategi konten yang

dapat menginspirasi, menggerakkan, dan membentuk sikap serta perilakupositif di kalangan masyarakat.

Pentingnya peran media sosial dalam membentuk opini dan memobilisasi masyarakat menjadi kian nyata. Bersamaan dengan itu, kegiatan bersedekah sebagai bentuk kepedulian sosial menuntut adanya strategi komunikasi yang efektif dan memotivasi melalui platform media sosial. Modul ini merespons kebutuhan tersebut dengan memberikan panduan yang mendalam dalam perancangan konten yang mampu menyampaikan pesan kebaikan secara tepat dan menyentuh hati.

Kegiatan magang merupakan suatu program dimana seseorang, baik siswa maupun mahasiswa, melakukan aktivitas yang hampir sama seperti pekerja di suatu perusahaan atau lembaga untuk mendapatkan pengalaman kerja yang nyata, serta melatih kemampuan baik *softskill* dan *hardskill* yang dimiliki sesuai bidang yang dikuasai. Kegiatan magang sendiri biasanya dilakukan berbulan - bulan bahkan dapat lebih lama tergantung kesepakatan antara peserta dan lembaga atau mitra terkait. Selama kegiatan magang sendiri, peserta magang akan diberikan tugas dan tanggungjawab yang sesuai dengan keahliannya. Dan biasanya dalam kegiatan magang peserta juga akan mendapatkan seorang mentor yang akan menuntun dan menjadi pen jembatan antara sebuah lembaga dengan peserta magang. Magang sendiri menjadi penting karena tertulis pada pasal 35 ayat (2) UU No 12 tahun 2012 tentang pendidikan tinggi menyebutkan perlunya perguruan tinggi mengembangkan kurikulum yang mencakup praktik lapangan, proyek, dan penelitian sebagai bagian integral dari

pembelajaran. Sebenarnya di era saat ini, ada banyak sekali program magang yang tersedia diluar, ditambah lagi ada program dari pemerintah yang sedang digaung - gaungkan saat ini, yaitu kegiatan MBKM atau Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yang mana program dari Kemendikbud ini adalah program yang menjadi wadah para mahasiswa untuk dapat belajar dan mengembangkan keahliannya, bukan hanya di dalam kelas saja, namun dapat dengan banyak cara salah satunya adalah dengan program magang PKKM (Program Kompetisi Kampus Merdeka), program ini merupakan program kompetisi terbuka, dengan sistem seleksi berkelompok (*tiered system*). Sistem seleksi berkelompok berdasarkan pada jumlah mahasiswa aktif dan akreditasi perguruan tinggi serta geografi/regional. PKKM secara khusus merupakan inisiatif pemerintah Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa melalui pengembangan soft skills, pengalaman praktis di dunia kerja, serta penguatan karakter dan kewirausahaan. Dengan demikian, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilannya dan mendapatkan bekal yang dibutuhkan oleh dunia kerja.

Di tahun ini mahasiswa dari program studi Desain Komunikasi Visual berkesempatan untuk mengikuti PKKM untuk dapat mengasah kemampuan terutama dalam bidang desain dan visual. Program ini diikuti hampir mayoritas dari mahasiswa angkatan 2021 yang tersebar kurang lebih ke sepuluh mitra yang bekerja sama dengan DKV UPNVJT.



Sumber : [Facebook Yayasan Rumah Generasi Pemenang](#)
Gambar 1.1. Logo Yayasan Rumah Generasi Pemenang.

Salah satu mitra tersebut adalah Yayasan Rumah Generasi Pemenang, yang adalah sebuah NGO (*Non Government Organization*) atau LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat) yang bergerak di bidang sosial, memberdayakan anak yatim dan dhuafa baik secara sosial maupun pendidikan. Yayasan yang sering juga disebut sebagai RGP ini pertama kali didirikan pada 30 Juni 2020, dan memiliki tiga penggagas utama yaitu Abdullah Maftuh Al Ikhsani, Agus Purnomo, dan Maulana Ishaq, yayasan ini bertempat di Jl. Dewi Sekardadu No.3A, Sudomukti, Kebomas, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik. Disini peran dan kedudukan anak magang adalah untuk membantu salah satu divisi yang dimiliki oleh RGP yaitu, divisi media, divisi ini berperan sebagai pembuat dan produsen dari semua konten dan desain yang ada.

Dengan adanya modul ini, teman - teman magang bertujuan untuk dapat membagikan pengalaman, pemahaman,

dan perancangan berbagai macam konten media sosial yang memotivasi masyarakat untuk terlibat dalam kegiatan kebaikan. Melalui langkah-langkah praktis, pembaca akan dibimbing untuk merancang pesan-pesan yang tidak hanya informatif tetapi juga menggugah emosi, sehingga mampu meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam aksi sosial positif

2. PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1. Tanggal Pelaksanaan

Untuk magang PKKM di mitra Yayasan Rumah Generasi Pemenang tanggal pelaksanaan kegiatan magang dimulai dari tanggal 7 Agustus 2023 - 24 November 2023.

2.2. Waktu Pelaksanaan

Untuk magang PKKM di mitra Yayasan Rumah Generasi Pemenang waktu pelaksanaan kegiatan magang adalah sebagai berikut :

- ❖ Senin - Jumat (WFO (*Work From Office*))
- ❖ Sabtu (WFH (*Work From Home*))
- ❖ Minggu (Libur)

Untuk waktunya adalah pukul 07:45 - 17:00 (WFO (*Work From Office*)), sedangkan untuk WFH penulis biasanya diberikan tugas berupa revisi tugas 1 minggu sebelumnya. Untuk detail waktunya sendiri adalah sebagai berikut :

- ❖ 07:45 - 09:00 (Piket, mengaji, dan *morning spirit*)
- ❖ 09:00 - 11:30 (Beraktivitas seperti biasa)

- ❖ 11:30 - 12:00 (Ishoma)
- ❖ 12:00 - 14:30 (Beraktivitas seperti biasa)
- ❖ 14:30 - 15:00 (Sholat Ashar)
- ❖ 15:00 - 17:00 (Beraktivitas seperti biasa)

2.3. Tempat Pelaksanaan

Untuk magang PKKM di mitra Yayasan Rumah Generasi Pemenang tempat pelaksanaan kegiatan magang adalah sebagai berikut :

- ❖ Senin - Jumat (Kantor Yayasan Rumah GenerasiPemenang)
- ❖ Sabtu (Tempat tinggal masing - masing)
- ❖ Minggu (Libur)

2.4. Jenis Kegiatan

Untuk magang PKKM di mitra Yayasan Rumah Generasi Pemenang jenis kegiatan magang yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Membuat konten *reels* instagram untuk kampanye sosial.
2. Membuat konten *feeds* instagram untuk kampanye sosial.
3. Membuat konten ilustrasi untuk *reels* & *feeds* instagram untuk kampanye sosial.
4. Desain signage atau penanda jalan menuju YayasanRumah Generasi Pemenang.
5. Desain poster untuk acara - acara RGP.
6. Desain layout PPT.
7. Dokumentasi setiap acara RGP seperti Kisah Anak

Sholeh,Gebrak, Curhat Bunda Bahagia, dan lain - lain.

2.5. Peserta

Ada beberapa peserta magang yang mengikuti program MBKM PKKM di Yayasan Rumah Generasi Pemenang, diantaranya adalah :

1. Abyan Dhia Pratama (21052010127)
2. Aditya Nugraha Wibisono Putra (21052010190)
3. Arrafie Smart Satya Nugraha (21052010069)
4. Moch. Rofi Hakim (21052010058)
5. Rasyadan Pranoto (21052010046)
6. Rachel Jihan Al Jauza (21052010068)
7. Novia Kurniasari (21052010070)
8. Dewi Sekar Laras (21052010114)
9. Tanjung Prihandarini (21052010148)
10. Melinda Oktafiana (21052010158)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Sosial Media



Sumber : <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/media-sosial-adalah/>

Gambar 3.1. Beberapa logo sosial media terpopuler.

Van Dijk dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media social dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial. (Van Dijk, Nasrullah, 2015).

Meike dan Young dalam Nasrullah (2015) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (to be share one-to-one) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu. (Mieke & Young, Nasrullah, 2015).

Menurut Boyd dalam Nasrullah (2015) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada user-generated content (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa. (Boyd, Nasrullah, 2015).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, sosial media adalah media atau *platform* dalam bentuk digital, yang dapat diakses oleh siapapun yang memiliki gawai atau *gadget*. Berbeda dengan media atau *platform* terdahulu seperti koran, majalah, bahkan televisi. Media sosial

mengizinkan semua orang untuk dapat mengakses berbagai informasi yang mereka inginkan dengan mudah dan cepat serta dapat membagikan informasi tersebut dari satu orang ke orang lain tanpa perantara.

3.2. Konten

Menurut KBBI, konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Konten dapat berupa teks, citra, grafis, video, suara, dokumen, laporan - laporan dan lain - lain.g

Menurut Cambridge Dictionary, salah satu pengertian konten adalah “artikel atau bagian yang terdapat dalam majalah atau buku” (the articles or parts contained in a magazine or book). Jika dilihat dari beberapa definisi tersebut, saat ini kebanyakan orang menganggap bahwa konten adalah apapun yang disebarluaskan melalui *platform* media digital. Dan memang itu juga sejalan dengan beberapa definisi di atas.

Menurut buku Menjadi Kreator Konten di Era Digital (2021) dalam pembagiannya sendiri secara lebih spesifik konten dapat dibagi menjadi beberapa jenis dan format, antara lain,

1. Konten Edukasi

Konten edukasi berisi pengetahuan yang bermanfaat yang fungsinya untuk menambah nilai konten utamamu. Misalnya, ketika seseorang mendalami tentang kosmetik,

4.

maka ia bisa membuat konten mengenai tips memilih kosmetik, rekomendasi harga, hingga cara pemakaiannya.

1. Konten Informatif

Konten informatif bertujuan untuk menginformasikan sesuatu, baik dalam bentuk tulisan, foto, maupun video. Informasi bersifat penting atau hal utama yang menjadi konten misalnya nama produk kosmetik, alamat toko, daftar produk, dan sebagainya.

2. Konten Review

Konten review adalah ulasan satu produk barang atau jasa. Konten jenis ini umumnya menghadirkan testimony sebagai konsumen. Sehingga, penonton dapat mengetahui informasi lebih lanjut mengenai produk atau jasa yang direview tersebut.

Contoh konten review yaitu, konten perjalanan ke Danau Toba, penggunaan ponsel merek X, pengalamankuliner di salah satu warung makan, dan lain sebagainya.

3. Konten Interaksi

Sebagaimana namanya, jenis konten ini bertujuan untuk berinteraksi dengan pengguna akun media sosial. Pentingnya interaksi agar engagement media sosial makin meningkat. Konten interaksi bisa berupa QnA (Tanya jawab), kuis, sesi curhat, dan sebagainya,

Selain berdasarkan tujuannya, ada pula jenis konten berdasarkan bentuknya, seperti:

1. Status/Tweet/Quote

Konten paling sederhana adalah dalam bentuk status baik itu di Facebook, Tweet, ataupun Quote.

2. Artikel (Blog)

Artikel adalah tulisan panjang. Biasanya jenis konten ini bisa ditemui di blog atau website. Pembuat kontennya disebut dengan blogger. Adapun jenis konten utama di blog adalah tulisan.

3. Foto

Salah satu konten visual yang cukup diminati adalah foto. Konten foto ini bisa kita temui dengan mudah di Instagram, Facebook, hingga Twitter.

4. GIF

GIF (Graphics Interchange Format) adalah format gambar bergerak atau dalam bentuk animasi sederhana. GIF sering dijadikan konten di sela konten utama atau pendukung. GIF kerap kali digunakan untuk membuat meme.

5. Meme

Meme adalah bentuk gabungan tulisan dan gambar yang mengikuti hal trending. Kebanyakan meme bernuansa komedi dengan mengaitkan pada hal lain, misalnya produk, pengetahuan, budaya, pendidikan, kuliner, pariwisata, dan sebagainya.

6. Infografik

Infografik adalah singkatan dari information dan Graphics. Infografik di dalamnya memadukan tulisan/teks dengan gambar/desain. Umumnya, infografik digunakan untuk menjelaskan suatu informasi agar lebih sederhana dan menarik. Alhasil, pesan yang disampaikan efektif.

7. Video/Vlog

Video disebut juga gambar bergerak. Konten dengan format video boleh dibilang sangat diminati sekarang ini. Apalagi, semua orang bisa mengunggah videodi media sosial. Sebuah konten video dianggap berkualitas apabila topik, isi, dan juga kualitas yang dihadirkan bagus dan menarik.

8. Podcast

Semenjak pandemi, konten podcast menjadi banyakdigandrungi masyarakat. Selain karena banyak menghadirkan konten edukatif, podcast juga relatif mudah untuk didengarkan sembari menyeter, berolahraga, ataupunmemasak.

Format yang dihadirkan podcast dengan radio sebenarnya sama saja. Bedanya, radio dilakukan secara langsung sedangkan podcast melalui proses rekaman dan editing. Kita juga bisa bebas memilih topik atau tema podcast apa yang ingin didengarkan.

9. Live Streaming

Livestreaming dilakukan secara langsung dan tanpa proses editing. Artinya, seseorang harus mempersiapkan dahulu materinya, setting tempat, dan sebagainya. Proses livestreaming bisa dilakukan di berbagai akun media sosial, seperti Facebook, Instagram, YouTube, dan Twitter. (Menjadi Kreator Konten di Era Digital, 2021).

4.2. Target Setiap Konten

Dari setiap konten yang ada di sosial media, tentu setiap konten tercipta dan ada karena memiliki tujuannya masing - masing, setiap jenis dan format konten apalagi yang sudah dikenalsecara meluas ada karena pastinya memiliki

pasar dan konsumennya masing - masing. Setiap konten juga memiliki kelebihan dan kekurangannya masing - masing. Setiap konten juga dapat menimbulkan permasalahannya masing - masing tergantung atas tujuan apa konten tersebut dibuat.

Namun yang seharusnya diingat adalah setiap konten yang ada di sosial media dapat memengaruhi siapapun yang melihat, mendengar, dan merasakannya.

Dalam kesempatan magang PKKM kali ini dimana para anak magang di Yayasan Rumah Generasi Pemenang diberikan kepercayaan untuk mengurus beberapa akun *instagram* yang terhubung langsung dengan yayasan, di awal teman - teman magang harus benar - benar memikirkan tentang konten seperti apa yang pantas, cocok, mudah dipahami, namun juga menyentuh dan menarik perhatian masyarakat setiap melihat postingan dari akun sosial media dari yayasan ini.

Perlu adanya target yang dituju disetiap memulai proses perancangan yang panjang. Begitu juga dengan teman - teman magang yang juga memiliki target pasar yang dituju dari setiap konten - konten yang disajikan. Dari beberapa konten yang dibuat selama periode magang, berikut adalah target yang dituju dariklasifikasi setiap konten.

1. Konten Ilustrasi

Seperti namanya konten yang dibuat dengan ilustrasi tangan ini dibuat semenarik mungkin dan menggambarkan semangat para remaja muslim masa kini yang mengajak semua netizen di Indonesia bahkan dunia untuk menjalankan kebaikan dan menyebarkannya.

Konten yang dapat berupa foto atau video ini

biasanya diposting di akun @rumahgenerasipemenang & @sanggarsemutbiru dan ditujukan untuk anak - anak -remaja berusia 6 - 17 tahun, karena dari segi informasi yangdiberikan sangat sederhana dan mudah untuk dicerna, ditambah visual yang menyenangkan dan lucu akan dapat menarik anak - anak dan remaja untuk berbuat dan menyebarkan kebaikan.

2. Konten Feed

Sebenarnya untuk konten *feed* sendiri adalah bentuk general dan format penamaan dari konten berupa foto dan gambar yang ada di *Instagram*, untuk klasifikasi dan tema dari konten *feed* ini sendiri sebenarnya begitu beragam, dari akun @rumahmasadepanyatim sendiri tempat teman - teman magang kebanyakan memposting hasil konten, ada beberapa tema konten yang dibagi antara lain, Laporan Kebaikan setiap bulan, Kegiatan Kelas Anak Sholeh, Inspiring People, postingan pengingat diri, ajakanbersedekah, Titip Doa ke Adik - Adik Yatim dan Tahfidz, acara mingguan RGP, meneladani kisah nabi, dan beberapakonten kebaikan lainnya.

Kebanyakan konten - konten berbentuk kumpulan foto yang di desain dengan teratur dengan tambahan informasi berupa teks ini ditujukan untuk remaja hingga dewasa sekitar 13 - 40 tahun, karena kebanyakan informasi yang disampaikan adalah informasi yang spesifik tentang suatu kegiatan tertentu. Walaupun tidak menutup kemungkinan untuk

usia dibawah atau diatas target pasar tersebut melihat dan tertarik dengan konten tersebut.

3. Konten Reels

Sama seperti konten *feed*, *reels* adalah bentuk umum dan format penamaan untuk konten dengan format video vertikal di *instagram*, teman - teman magang biasanyamemposting konten *reels* sendiri di beberapa akun seperti @rumahmasadepanyatim dan @untukgresik, beberapa tema video yang ada antara lain, cerita penjual lansia, medical check up penjual lansia, quotes kehidupan sehari - hari sesuai ajaran islam, cuplikan ceramah ustadz dan ulama, ucapan terima kasih atas bantuan dalam menyukseskan acara RGP, informasi acara RGP mendatang, dokumentasi keseruan dan runtutan acara RGP, danbeberapa konten kebaikan serupa.

Dari beberapa konten *reels* yang ada, kebanyakan target penontonnya adalah remaja hingga dewasa sekitar 13

- 40 tahun, sama seperti konten *feed* informasi yang disampaikan merupakan informasi yang spesifik, dan misi yang diinginkan dari target pasar ini sebenarnya adalah untuk mendorong orang - orang yang didominasi oleh generasi produktif untuk bersedekah dan mau membantu sesama, baik kepada anak - anak yatim dan dhuafa, para lansia yang masih membanting tulang, dan untuk orang - orang yang membutuhkan lainnya.

4.3. Media Desain

Media desain yang dimaksud disini adalah tempat, alat, *platform*, atau *software* yang digunakan teman - teman magang untuk merancang konten - konten instagram. Dikarenakan ada beberapa jenis dan format konten yang dibuat teman - teman magang seperti penjelasan sebelumnya, maka pasti akan membuat perbedaan terhadap media desain yang dipakai, beberapa media desain yang digunakan oleh teman - teman magang antara lain,

1. Adobe Illustrator



Sumber :

https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Adobe_Illustrator_CC_icon.svg

Gambar 3.2. Logo Adobe Illustrator.

Merupakan *software* desain grafis milik Adobe yang memiliki spesialisasi untuk membuat desain orisinal dari nol, terdiri dari beberapa *tool* yang dapat membantu teman

- teman magang untuk membuat *layout* dan desain konten terutama *feed* yang mempunyai format PNG. Adobe Illustrator sendiri dipilih karena kompleksitas penggunaannya, dan *user interface* yang mudah diingat terutama yang telah terbiasa dengan beberapa *software* Adobe lain.

2. Adobe Premiere Pro



Sumber :

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Adobe_Premiere_Pro_CC_icon.svg

Gambar 3.3. Logo Adobe Premiere Pro.

Merupakan media lain yang dimiliki Adobe dan memiliki spesialisasi di bidang editing video, *software* ini memiliki beberapa *tool* dan efek bawaan yang membantu pekerjaan teman - teman magang untuk mengedit video untuk konten *reels*. Adobe Premiere dipilih karena kelengkapan fitur, dan karena beberapa teman magang telah terbiasa menggunakan *software* ini.

3. CapCut



Sumber:

https://www.wizcase.com/download/capcut/#google_vignette

Gambar 3.4. Logo CapCut.

Merupakan media serupa seperti Adobe Premiere, yang juga memiliki spesialisasi di bidang editing video, namun *software* ini lebih populer di ponsel daripada di laptop seperti kedua *software* di atas, namun itu juga yang menjadi kemudahan tersendiri untuk teman - teman magang, agar dapat mengedit video dengan lebih *mobile* dan cepat karena file yang sudah direkam tidak perlu dipindahkan lagi di laptop namun langsung diedit di satu tempat yang sama. Selain itu kelebihan *capcut* adalah ketersediaan efek dan template yang *up to date* dan kekinian yang cocok untuk pengeditan konten yang asik dan *relate* dengan anak muda.

4. Adobe Photoshop



Sumber:

https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

Gambar 3.5. Logo Adobe Photoshop.

Merupakan media lain dari Adobe, yang sebenarnya memiliki spesialisasi untuk mengedit foto, namun juga memiliki kemampuan untuk menciptakan gambar ilustrasi yang profesional, didukung dengan beberapa fitur yang biasanya ada di *software* gambar dan ilustrasi lain. Alasan dari penggunaan Adobe Photoshop untuk menciptakan ilustrasi, selain karena preferensi pribadi teman -

teman magang sendiri, adalah karena dengan spesialisasi Photoshop yang merupakan *software* editing foto, gambar yang telah dibuat dapat lebih leluasa diedit, ditambahkan efek cahaya, disesuaikan warnanya, bahkan diperindah nuansanya lebih mudah dibanding dengan *software* ilustrasi lain.

5. Procreate



Sumber : <https://logos-world.net/procreate-logo/>

Gambar 3.6. Logo Procreate.

Merupakan *software* dengan spesialisasi ilustrasi yang populer di iPad, Procreate, merupakan *software* eksklusif yang sebanding dengan fitur - fitur yang ditawarkan, sensasi menggambar langsung di layar iPad ditambah dengan *pen stylus* nya dapat lebih mempermudah teman - teman magang untuk dapat menggambar, selain itu kelebihan lain adalah fitur yang sangat fleksibel digunakan dengan beberapa gerakan tangan saja juga lebih menghemat waktu teman - teman magang untuk membuat konten ilustrasi.

4.4. Proses Perancangan

Setelah mengetahui beberapa informasi di atas, teman - teman magang memasuki proses utama untuk memulai proses perancangan sebuah konten untuk media sosial terutama *instagram*. Sejatinya setiap orang memiliki caranya masing -

masing untuk memulai menjalankan suatu proses perancangan, tidak ada yang benar dan salah dalam melakukan proses perancangan, terutama dalam bidang kreatif, apapun dapat dilakukan, dan yang terpenting adalah hasil akhir yang akan didapat, terkadang proses yang rumit, unik, dan diluar panduan umum dapat menghasilkan hasil yang juga *out of the box* dan disukai banyak orang. Apalagi dari segi konten yang dibuat sendiri, pasti memiliki langkah - langkah dan prosedur yang berbeda - beda, maka dari itu dalam sub bab ini, penulis membuatnya menjadi menjadi lebih umum agar dapat lebih mudah dipahami baik secara proses dan garis besar runtutan proses kreatif yang dilalui setiap teman - teman magang.

Design Thinking adalah metodologi atau kerangka kerja untuk memecahkan masalah dengan memahami kebutuhan dan tuntutan pengguna atau target audiens. Ini berfokus pada manusia terlebih dahulu dan menghasilkan solusi efektif untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Ini digunakan untuk mengatasi masalah-masalah jahat yang ambigu dan tidak jelas dengan pendekatan berikut:

1. Memahami kebutuhan manusia yang terlibat dalam permasalahan tersebut.
2. Mendefinisikan ulang permasalahan dengan pendekatan yang berpusat pada manusia.
3. Hasilkan dan bagikan gagasan tentang solusi dalam sesi curah pendapat.
4. Mengadopsi pendekatan langsung untuk mengembangkan prototipe yang cepat dan berulang.
5. Uji prototipe dan ulangi prosesnya (Rike Fries Dam,

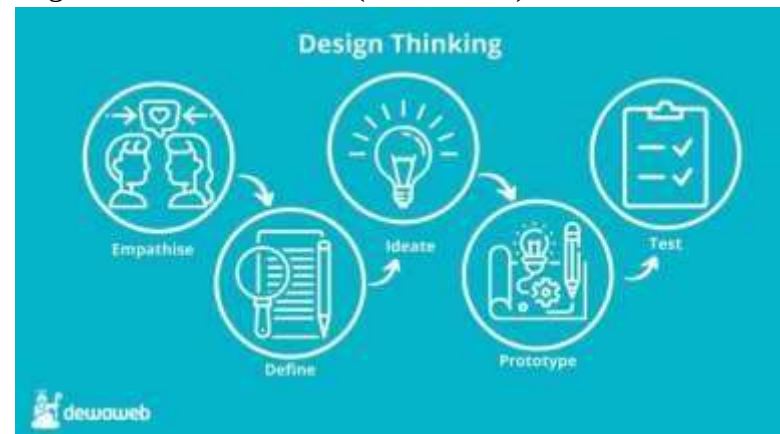
Teo YuSiang, 2020).

Design Thinking adalah cara untuk memecahkan sebuah masalah dengan praktis dan kreatif serta memiliki focus utama pada target audience. (NKD, 2021)

Design Thinking adalah metode inovasi yang berpusat pada user dengan memaksimalkan suatu karya desain untuk mengintegrasikan kebutuhan pasar, kemungkinan teknis, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis (Fariyanto & Ulum, 2021).

William Visser (2006) dalam (Oxman, 2017) telah mendefinisikan Design Thinking sebagai suatu proses strategi kreatif yang digunakan oleh desainer dalam proses mendesain. (Oxman, 2017).

Sebelumnya, definisi Design Thinking dikemukakan sebagai suatu “proses eksplorasi dan strategi mendesain” dalam berbagai wilayah desain, dan sudah diakui sebagai cabang keilmuan desain baru (Dorst, 2015).



Sumber : <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-design-thinking/> Gambar 3.7. Proses - proses Desain

Thinking.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan sederhananya desain thinking adalah cara dan penduan berpikir seorang desainer, dalam mengerjakan sebuah desain, hal ini disepakati oleh seluruh desainer diseluruh dunia, dan menjadi langkah - langkah yang wajib dijalankan seluruh desainer jika menginginkan hasil desain mereka dapat maksimal, terutama desain yang nantinya akan dikonsumsi dan diproduksi ke masyarakat luas.

Dalam konteks magang ini, desain thinking dipilih menjadi penggambaran dari langkah - langkah dan prosedur dari teman teman magang untuk dapat merancang sebuah desain dan konten untuk media sosial *instagram*.

Dalam desain thinking sendiri ada beberapa tahap seperti pada gambar di atas, dan berikut adalah penjelasan dari tahapan - tahapan yang ada dalam desain thinking dan hubungannya dengan proses perancangan konten sosial media yang dilakukan teman - teman magang.

1. Empathize

Empathize adalah tahap awal proses berpikir seorang desainer, dimana pada dasarnya seorang desainer tidak boleh hanya mementingkan ego sendiri, namun dituntut harus dapat membayangkan dunia dari banyak sudut pandang dan perspektif, dari sudut pandang netizen dengan segala komentarnya, pihak yayasan, mentor, maupun idealis desainer sendiri. Semua itu dipikirkan desainer sampai dapat menemukan sebuah solusi yang diinginkan oleh

berbagai pihak.

Pada tahap awal teman - teman magang melakukan brief dengan mentor mengenai rincian dari pekerjaan yang akan teman - teman magang ini hadapi, sudah menjadi tugas mentor untuk memberikan sebuah penjabaran mengenai latar belakang Yayasan Rumah Generasi Pemenang, baik secara struktural maupun secara fakta peran aktif. Selain itu saat mengetahui bahwa akan membuat sebuah konten *instagram* untuk akun yayasan, pasti yang akan terlintas dalam pikiran teman - teman magang adalah konten dakwah yang kaku dan memiliki target pasar yang spesifik dan konservatif. Disinilah juga peran mentor untuk dapat menjelaskan tentang latar belakang setiap akun yang dimiliki oleh yayasan ini dapat bekerja, dan dari sini teman- teman magang baru dapat menelaah tentang kelebihan dan kelemahan dari konten yang telah ada, dan itulah yang menjadi landasan para desainer dibutuhkan dalam industri digital dan kreatif. Selain itu nantinya mentor akan berperan besar dalam berbagai macam keputusan serta pemberian konsep awal setiap konten.

2. Define

Dalam tahap ini informasi yang telah dikumpulkan dalam tahap sebelumnya, diserap dan dipahami kembali, sebelum akhirnya merumuskan berbagai macam permasalahan yang ada.

Di awal sebuah solusi pastinya memiliki suatu akar permasalahan, begitu juga dalam konteks ini,

dimana permasalahan yang ada muncul ketika teman - teman magang mulai melakukan kegiatan magang dan diberitahu dalam brief bersama mentor bahwa teman - teman magang ini akan diberikan kesempatan untuk dapat membuat sebuah konten sosial media dalam hal ini *instagram* untuk sebuah akun yang menyebarkan kebaikan melalui kampanye sosialnya. Masalah pertama yang muncul adalah bagaimanacara seorang yang belum pernah melakukan praktek dan berpengalaman setara kerja sebagai profesional untuk dapatbersikap, dan setara dengan pekerja profesional ? Masalah kedua bagaimana seseorang yang kurang mengetahui dasar dari sebuah akun yayasan dapat membuat konten yang layak dan pantas ? Masalah yang ketiga bagaimana ilmu dari program studi Desain Komunikasi Visual dapat diterapkan dengan perancangan konten sosial media akun yayasan ?

3. Ideate

Setelah perumusan masalah dibuat, tahap ini merupakan tahap pemecahan masalah yang telah dirumuskan. Tahap ini merupakan tahap dimana proses kreatif dari seorang desainer muncul dan mulai bekerja berpikir dari banyak sudut pandang dan referensi acak yang dapat memiliki kemungkinan untuk memecahkan masalah yang ada.

Disini teman - teman magang yang dibantu oleh mentor memikirkan tentang berbagai macam hal, pertama, konten yang bagaimana yang menarik

perhatian banyak orang, jikalau konten itu menarik banyak perhatian atau viral, maka proses viralnya konten tersebut apakah karena kontroversi atau murni kreasi. Kedua memahami cara kerjasebuah *platform* bekerja, atau lebih tepatnya memahami algoritma, dalam konteks ini berarti algoritma *instagram*, walau dulu terkenal sebagai sosial media berbasis foto, namun saat ini *instagram* menjadi sosial media yang lebih mengutamakan video vertikal sebagai daya tariknya, video vertikal atau *reels* saat ini lebih memiliki peluang yang lebih tinggi untuk mendapat atensi, itu karena algoritma dari *instagram* saat ini lebih berpihak kepada *reels* dibanding dengan *feeds*. Maka dari itu kebanyakan konten *reels*, dalam akun *@rumahmasadepanyatim* terutama, berisi pesan moral yang mengedukasi masyarakat berbuat kebaikan melalui cara yang menghibur dengan format sketsa video. Sedangkan kebanyakan konten *feed* dalam akun *@rumahmasadepanyatim* berisi beberapa informasi spesifik tentang pengumuman atau kegiatan yang telah ataupun akan dilakukan oleh yayasan. Ketiga untuk seorang yang masih awam untuk membuat sebuah konten, apalagi untuk akun yayasan dengan pengikut yang juga cukup banyak, teman - teman magang sendiri melakukan sebuah riset kecil, dengan melihat postingan sebelum - sebelumnya baik di akun yang sama, ataupun akun serupa, dan mencari sebuah benang merah serta contoh formula sukses yang dihasilkan dalam akun tersebut. Dan yang

terakhir untuk mengimbangi pola kerja yang dituntut disiplin waktu dan bertanggung jawab, teman - teman magang memiliki caranya masing - masing, namun secara umum pastinya dengan membuat sebuah jadwal dan *deadline* terhadap diri sendiri, semisal untuk konten ilustrasi lima slide dengan porsi ilustrasi lebih banyak dibanding informasi berupa teks maka biasanya dapat diselesaikan oleh teman - teman magang selama dua sampai tiga hari pengerjaan, untuk konten *feed* dengan 10 slide dapat diselesaikan oleh teman - teman magang selama satu sampai dua hari pengerjaan, untuk konten *reels* dengan memikirkan konsep dan proses *take video* akan diselesaikan selama dua sampai tiga hari, dan sebagainya.

4. Prototype

Tahap ini adalah proses penindaklanjutan tahapan sebelumnya, dimana setelah pemecahan masalah dapat ditemukan, maka langkah selanjutnya adalah mulai membuat sebuah *prototype* atau produk uji coba. Dalam tahap inilah sebuah produk sangat diuji dari banyak hal, dari tingkat keberhasilannya, efektivitasnya, penanganan pemecahan masalahnya, kemudahan produksi dalam skala besar, dan lain - lain. Dalam konteks magang, *prototype*, merupakan proses eksperimen teman - teman magang dalam membuat sebuah konten yang sekiranya menarik untuk banyak orang, dan disetujui oleh pihak yayasan melalui pembimbing lapangan atau mentor. Dalam tahap ini jugalah teman - teman magang memulai mengerjakan

ilustrasi, desain grafis, atau pengambilan video untuk konten.



Sumber : Dokumen pribadi
Gambar 3.8. Contoh script dialog.

Di awal setelah diberikan brief yang berisi konsep awal dari konten yang akan dibuat, teman - teman magang memikirkan beberapa perencanaan awal. Bagi yang membuat konten ilustrasi memikirkan tentang cerita, pose, ekspresi, dan karakter seperti apa yang akan dibuat. Bagi yang membuat konten *feed* memikirkan tentang konsep *layout* atau tata letak setiap slide, narasi bila tidak ada dalam brief, pemilihan tipografi, pemilihan gambar, sampai metode pemberian informasi. Bagi yang membuat konten

reels memikirkan tentang keadaan dan situasi apa yang cocok dengan konsep utama, jalan cerita video sketsa, referensi dari konsep yang telah viral, *script* atau dialog jika diperlukan, sampai ke latar tempat, waktu, dan suasana yang dibutuhkan. Dalam perencanaan awal ini biasanya teman - teman magang secara umum melakukan proses yang dikenal sebagai *brainstorming*.



Sumber : Dokumen pribadi



Gambar 3.9. Contoh storyboard.



Sumber : Dokumen pribadi

Gambar 3.10. Contoh proses take video.

Setelah itu biasanya teman - teman magang melakukan proses diskusi atau asistensi pada mentor tentang ide yang dimiliki oleh teman - teman magang. Jika disetujui proses dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu eksekusi awal. Untuk konten ilustrasi dapat memulai membuat sketsa kasar atau yang disebut *storyboard*, fungsinya sendiri adalah untuk mempermudah ilustrator untuk mengetahui ide mereka apakah benar - benar sudah cocok atau memerlukan pengembangan lagi dari segi konsep, serta mempermudah ilustrator dalam proses pengerjaan lanjutan karena gambaran awal telah tervisualisasikan semua. Untuk konten *feed* juga telah dapat memulai proses pengerjaan dalam *software*, mulai dari mengeksekusi *layout* atau tata letak setiap slide. Untuk konten *reels*, dapat memulai proses *take video* sesuai perencanaan awal.

Sumber : Dokumen pribadi
Gambar 3.11. Contoh progres konten ilustrasi.



Sumber : Dokumen pribadi
Gambar 3.12. Contoh progres konten feed.



Sumber : Dokumen pribadi
Gambar 3.13. Contoh progres konten reels.

Tidak lupa juga setelah proses di atas telah selesai, teman - teman magang terkadang juga berdiskusi atau asistensi dengan mentor terkait progres yang telah dibuat, jika dirasa memerlukan tambahan atau saran, teman - teman magang perlu melakukan proses revisi terlebih dahulu sebelum melanjutkan proses selanjutnya. Namun jika disetujui, maka teman - teman magang dapat melanjutkan prosesnya. Untuk konten ilustrasi melakukan proses lining atau sketsa final dan pemberian warna dasar. Untuk konten feed

mulai mengisi setiap *layout* atau tata letak yang telah dibuat dengan gambar, dan tipografi berupa cover di slide pertama, informasi utama, penanda seperti halaman, dan lain - lain. Untuk konten *reels* setelah pengambilan video selesai, selanjutnya masuk ke tahap editing, dalam tahap ini kreativitas mahasiswa DKV ditunjukkan, sesuai dengan konsep dan perencanaan awal, *mood* dari setiap video dapat dipengaruhi dari teknik pengeditan yang tepat, timing transisi setiap *frame*, penggunaan efek, warna gambar, *sound effect*, dan lain - lain. Sama seperti sebelumnya biasanya teman - teman magang melakukan diskusi atau asistensi lagi kepada mentor tentang progres mereka, setelah itu lanjut lagi ke tahap akhir atau *finishing*. Untuk konten ilustrasi, tahap akhirnya adalah melakukan shading, meletakkan tipografi berupa informasi, pemberian *background*, dan pengecekan detail. Untuk konten *feed*, proses akhir berupa pemberian *effect* untuk lebih memperindah penampilan *feed*, dan pengecekan detail. Untuk konten *reels*, proses akhir berupa *check* hasil video yang telah dibuat.

5. Test

Tahap ini merupakan tahapan akhir dari desain thinking. Sederhananya setelah proses perancangan desain telah dilakukan, dan berbagai macam *trial & error* telah dilalui, tahapan selanjutnya adalah uji coba ke skala yang lebih besar, yaitu ke masyarakat luas.

Mirip seperti penjelasan diatas, setelah konten telah dibuat dan telah di ekspor dari *software* masing - masing menjadi format gambar atau video, langkah selanjutnya adalah memposting konten tersebut ke akun sesuai dengan arahan mentor. Nantinya postingan tersebut akan mendapatkan reaksi yang beragam. Beberapa parameter dari reaksi dan *feedback* dari masyarakat dapat dilihat melalui beberapa hal yang ada di *instagram* antara lain, jumlah *like* atau suka, komentar, *share*, dan untuk *reels* ada jumlah *views* atau penonton, selain itu *feedback* juga dapat dilihat dari *insight* dan *reached account* yang ada pada fitur *instagram for business*, sederhananya adalah dari



dampak konten yang telah dibuat, akan memengaruhi juga jumlah pengunjung suatu akun.

4.5. Hasil yang Didapatkan

Dari betapa panjangnya proses desain thinking dalam pembuatan sebuah konten sosial media di atas, di akhir pastinya menciptakan sebuah konten yang bukan sembarang konten namunsarat akan makna yang mendukung tema konten tersebut, dan pastinya bersifat persuasif untuk mencapai suatu

tujuan, yaitu mengajak masyarakat kepada kebaikan, maka dari itu berikut merupakan beberapa hasil konten yang telah dirancang oleh teman

- teman magang mahasiswa DKV UPN “Veteran” Jawa Timur untuk mitra Yayasan Rumah Generasi Pemenang.



Sumber :

<https://www.instagram.com/rumahgenerasipemenang/> / Gambar 3.14. Hasil konten ilustrasi.



Sumber :

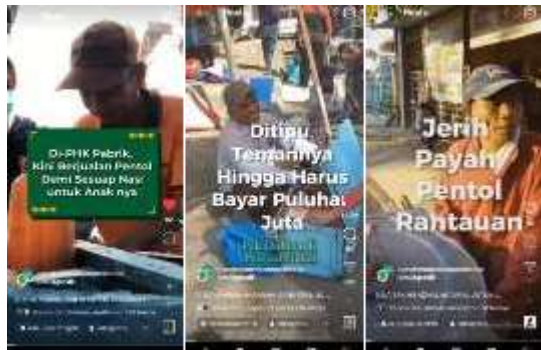
<https://www.instagram.com/rumahmasadepanyatim/> / Gambar 3.15. Hasil konten

feed.



Sumber :

<https://www.instagram.com/rumahmasadepanyatim/>Gambar 3.16. Hasil konten reels.



Sumber : <https://www.instagram.com/untukgresik/>
Gambar 3.17. Konten reels dan feedback dari masyarakat.

4. PENUTUPAN

Dan ini merupakan akhir dari proses panjang yang telah dilalui teman - teman magang, dimulai dari proses persiapan magang, eksekusi setiap konten yang dibuat selama berbulan - bulan, sampai ke proses akhir. Dalam setiap langkah yang ditempuh, terdapat cerita, perjuangan, dan dedikasi para mahasiswa untuk dapat mencari ilmu, dan bukanlah sia - sia belaka, setiap tahap yang dilalui pasti memiliki manfaat dan ilmunya masing - masing yang dapat bermanfaat bagi mahasiswa, bukan hanya dalam bidang desain, melainkan berbagai bidang, bertemu relasi baru, dan pengalaman baru di luar zona nyaman yang selama ini mahasiswa rasakan. Konten - konten yang telah dibuat semoga dapat memberimanfaat dan dampak kebanyak orang, agar setiap orang memandang sosial media bukan hanyalah sebagai tempat yang negatif, namun ada setitik harapan positif yang mampu merubah semua hal negatif disekitarnya juga menjadi positif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Nurhayati and Islam, M.A. (2022) 'PERANCANGAN KONTEN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PROMOSI DEDADO BATIK DI SURABAYA', *Jurnal Barik*, 3(2), pp. 112–124. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/DKV/>.
- Safitri, T.N., Pratondo, A. and Zani, T. (2023) 'Pembuatan DesainKonten Untuk Pengembangan Media Sosial Di PT. Citi Asia Internasional', *eProceedings of Applied Science*, 9(3), pp. 1362–1367. Available at: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience>.
- Setiadi, A. (2016) 'PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUKEFEKTIFITAS KOMUNIKASI', *CAKRAWALA - Jurnal Humaniora Universitas Bina Sarana Informatika*, 16(2). Available at: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/1283>.
- Wiguna, B. and Kurniawan, D. (2022) 'ANALISIS PENERAPANDESIGN THINKING UNTUK MENAMPILAKAN BRAND IMAGE INSTAGRAM GROGIE.ID', *Jurnal DKV Adiwarna*, 1. Available at: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12294>.
- Edib, L. (2021) *Menjadi Kreator Konten Di Era Digital* (84 vols), *Google Book*. Yogyakarta, DIY: DIVA PRESS. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/Menjadi_Kreator_Konten_Di_Era_Digital/El5zEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- Ahmad, H. (2021) *How design thinking is used in social media marketing?*, *LinkedIn*. Available at: <https://www.linkedin.com/pulse/how-design-thinking-used-social-media-marketing-hassan-ahmad> (Accessed: 04 December 2023).
- Iqbal, M. (2022) *Konten Adalah: Pengertian Menurut Para Ahli, Jenis, Dan Etika Membuat Konten* (2022), *Blog LindungiHutan*. Available at: <https://lindungihutan.com/blog/pengertian-konten-adalah/> (Accessed: 04 December 2023).
- Teori design thinking Oleh Tim Brown from ideo* (2021) *BINUSUNIVERSITY BANDUNG - Kampus Teknologi Kreatif*. Available at: <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/tes/> (Accessed: 04 December 2023).
- Shinta, A. (2023) *Apa Itu Design Thinking? Tahapan Dan Contohpenerapannya*, *Blog Dewaweb*. Available at: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-design-thinking/> (Accessed: 04 December 2023).
- Yayasan Rumah generasi pemenang: Gresik. Facebook. (n.d.). <https://www.facebook.com/yayasanrumahgenerasipem>

[enang](#)
[/videos/](#)

Pengertian Media sosial, Sejarah, Fungsi Dan Manfaatnya.
Sampoerna University. (2022, May 7).
<https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/media-sosial-adalah/>

Wikimedia Foundation. (2020a). *File:Adobe Illustrator CC icon.svg*. Wikipedia
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Adobe Premiere Pro CC icon.svg](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Adobe_Premiere_Pro_CC_icon.svg)

Wikimedia Foundation. (2020b, May). *Berkas:Adobe Premiere Pro CC icon.svg*. Wikipedia.
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Adobe Premiere Pro CC icon.svg](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Adobe_Premiere_Pro_CC_icon.svg)

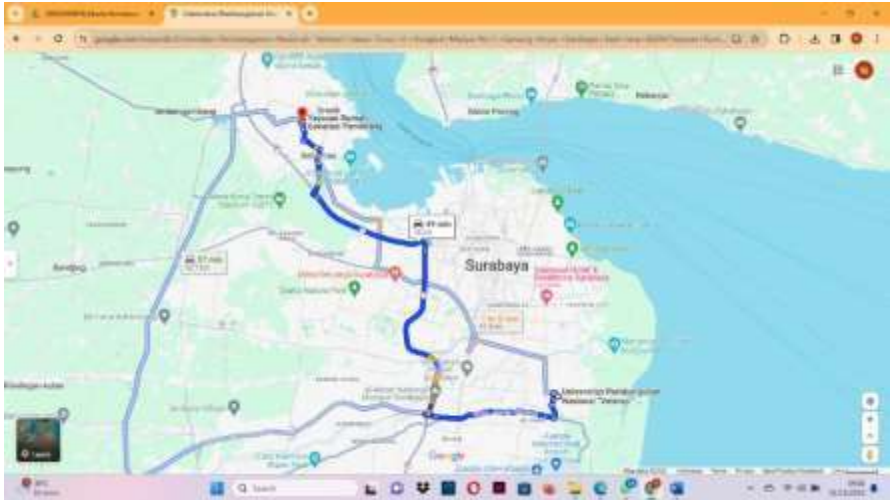
Capcut download for free - 2023 latest version - wizcase.
(2023).<https://www.wizcase.com/download/capcut/>

Adobe Photoshop (2023) *Wikipedia*. Available at:
[https://id.wikipedia.org/wiki-/Adobe Photoshop](https://id.wikipedia.org/wiki-/Adobe_Photoshop)
(Accessed:04 December 2023).

Procreate logo. The most famous brands and company logos in the world. (2023, March 28). <https://logos-world.net/procreate-logo/>

Lampiran 2

Peta Jarak Lokasi dari Kampus UPN Veteran Jawa Timur



Lampiran 3

Dokumentasi Kegiatan

<https://youtu.be/tIQc2XbmlLg?si=JKwXy3BajO-eGKW4>

Gresik, 29 November 2023

Lampiran : -
Subject : **Letter of Acceptance**

Assalamualaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini, kami menerangkan bahwa artikel dengan keterangan naskah berikut :

Title : KOLABORASI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) DENGAN YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG DI ERA DIGITAL: ANIMASI ILUSTRASI UNTUK MENYEBARLUASKAN PROGRAM SEDEKAH MELALUI SOSIAL MEDIA YAYASAN GENERASI PEMENANG DALAM PROGRAM MAGANG MBKM PPKM DI UPN "VETERAN" JAWA TIMUR

Author : Novia Kurniasari
 Author 2 : Diana Aqidatun Nisa
 Email : 21052010070@student.upnjatim.ac.id
 Company : UPN "Veteran" Jawa Timur

berstatus **ACCEPTED** untuk dipublish pada Jurnal : “Sindoro” on, Vol: 1, No :7 Year 2023. Keputusan ini dibuat sebagai tanda bahwa naskah yang bersangkutan telah lolos plagiarism checker dibawah 10%. Dan LoA ini dibuat sebagai bukti bawah author telah menyelesaikan APC yang telah ditetapkan oleh pengelola jurnal.

Hubungi kami di sindoro@warunayama.org jika ada pertanyaan lebih lanjut. Terima Kasih .

Best Regards,
Direktor



SINDORO
Sindoro: Cendikia Pendidikan
ISSN : 3025-6488
CV SWA ANUGERAH

Perum. Griya Kencana Blok Zi No.68 Mojosarirejo Driyorejo Gresik
Jawa Timur , Kab. Gresik, Provinsi Jawa Timur, 61177
e-mail : swaanugerah.cv@gmail.com Website:
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan>



lampiran :
Proses Review dan Perbaikan
Jurnal : Sindoro Cendikia Pendidikan

No	Sub Bab	Perbaikan
1	Judul	Perbaikan Judul Disesuaikan Dengan Fokus Penelirian
2	Abstract	Perbaikan Abstract dan Kata Kunci Sesuai Question Reseach
3	Latar Belakang	Penempatan State of The Art Penelitian, Novelty Penelitian dan Gap Analysis
4	Metode Penelitian	Penyesuaian Metode Peneltian dengan Hasil Temuan
5	Hasil dan Pembahasan	1. Penambahan beberapa hasil yang mendukung dengan Teori Penelitian 2. Penambahan kajian teoritik dalam pembahasan 3. Penyesuaian dengan Penelitian Kedepan
6	Kesimpulan	Penyesuaian dengan Research Question

Best Regards,
Direktur

CV. SWA ANUGRAH
Warno, SE

**KOLABORASI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)
DENGAN YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG DI ERA DIGITAL:
ANIMASI ILUSTRASI UNTUK MENYEBARLUASKAN PROGRAM SEDEKAH
MELALUI SOSIAL MEDIA YAYASAN GENERASI PEMENANG DALAM
PROGRAM MAGANG MBKM PKKM DI UPN "VETERAN" JAWA TIMUR**

Novia Kurniasari, Diana Aqidatun Nisa
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
21052010070@student.upnjatim.ac.id

Abstract

This research examines the collaboration between Visual Communication Design (DKV) students and the Rumah Generasi Juara Foundation in an effort to support social initiatives through the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) internship program, Merdeka Campus Competition Program (PKKM) at the East Java "Veteran" National Development University. This foundation, as a non-profit organization, has played a crucial role in community empowerment and overcoming various social problems.

Keywords: DKV Student, Internship, Illustration

Abstrak

Penelitian ini mengkaji kolaborasi antara mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dan Yayasan Rumah Generasi Pemenang dalam upaya mendukung inisiatif sosial melalui program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Yayasan ini, sebagai organisasi nirlaba, telah memainkan peran krusial dalam pemberdayaan masyarakat dan penanggulangan berbagai masalah sosial. Berkomunikasi memiliki berbagai macam cara dan bentuk, salah satunya adalah berkomunikasi secara visual. Komunikasi visual merupakan bentuk awal ekspresi manusia akan kebutuhan berinteraksi dan merupakan cikal bakal dari seni rupa. Ilustrasi adalah salah satu disiplin ilmu yang keberadaannya telah lama. Perkembangan ilustrasi tidak lepas dari perkembangan dalam sejarah kehidupan manusia. Dunia sosial budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi tempat berkembangnya dunia ilustrasi. Artikel mengupas keberadaan ilustrasi, memetakan fungsi dan peranannya memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dalam memanfaatkan karakter pencitraan.

Kata Kunci: Magang, Mahasiswa DKV, Ilustrasi

I. Pendahuluan

Pendahuluan memberikan konteks latar belakang kolaborasi ini. Fokus pada peran yayasan, tantangan yang dihadapi, dan kebutuhan dukungan masyarakat memperjelas urgensi kerjasama dengan mahasiswa DKV. Program magang MBKM PKKM di UPN "Veteran" Jawa Timur menjadi wadah untuk melibatkan mahasiswa DKV dalam mendukung inisiatif sosial dan mengatasi keterbatasan yang mungkin dihadapi oleh yayasan.

Yayasan Rumah Generasi Pemenang adalah organisasi nirlaba yang berperan dalam pemberdayaan masyarakat dan mengatasi masalah sosial seperti pendidikan, kesehatan, dan pemberdayaan ekonomi. Meskipun telah fokus pada isu-isu penting, yayasan ini memerlukan dukungan masyarakat, terutama dalam desain grafis dan anggaran kampanye media sosial.

Media sosial, terutama Instagram, telah menjadi platform efektif untuk mencapai audiens yang luas dan meningkatkan kesadaran sosial. Namun, penggunaan media sosial juga dapat menimbulkan dampak negatif seperti penyebaran berita palsu. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki potensi untuk menciptakan konten yang menarik dan efektif di Instagram, berkontribusi pada kampanye sosial.

Mahasiswa DKV di UPN "Veteran" Jawa Timur telah berpartisipasi dalam program magang MBKM PKKM, kolaborasi dengan Yayasan Generasi Pemenang. Mereka berfokus pada kampanye nilai-nilai berbagi dan sedekah, khususnya terkait Rumah Masa Depan Yatim. Melalui program magang ini, mereka mengaplikasikan keterampilan desain grafis untuk merancang konten yang positif dan menarik di akun Instagram yayasan.

Jurnal ini akan membahas rincian perancangan desain ilustrasi animasi tentang bersedekah yang dikembangkan oleh mahasiswa DKV. Kolaborasi ini diharapkan dapat menginspirasi lebih banyak mahasiswa DKV untuk memanfaatkan program magang dalam mendukung inisiatif sosial yang relevan.

II. Tinjauan Teoritis

Tinjauan teoritis mencakup peran media sosial dalam era digital dan dampaknya terhadap masyarakat. Dijelaskan secara rinci bagaimana Instagram, sebagai platform yang populer, dapat digunakan untuk membangun kesadaran sosial dan mendukung inisiatif amal. Selain itu, pembahasan mengenai dampak negatif yang mungkin

muncul, seperti penyebaran berita palsu dan fitnah, juga disertakan untuk memberikan konteks yang komprehensif.

Media sosial adalah jenis media yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial yang bersifat dua arah. Media sosial dapat didefinisikan sebagai platform yang memungkinkan perusahaan untuk berinteraksi, membangun koneksi, dan berbagi konten dengan pengguna lain secara online. Media sosial juga berfungsi sebagai wadah komunitas online di mana orang berkumpul untuk berbagi pengetahuan, informasi, dan opini. Social media marketing adalah upaya pemasaran yang menggunakan media sosial untuk mencapai tujuan pemasaran dengan memanfaatkan partisipasi aktif pengguna media sosial.

Content Motivation adalah salah satu saluran motivasi yang memungkinkan pihak Yayasan Rumah Generasi Pemenang untuk berinteraksi langsung dengan calon donator maupun pengguna social media termasuk penelitian, pembelian, interaksi, donasi dan peninjauan. Content creator adalah strategi divisi media untuk merencanakan, membuat, dan mendistribusikan konten yang menarik audiens dengan tujuan mendorong mereka menjadi termotivasi sehingga dapat menggerakkan hatinya untuk berdonasi.

Instagram adalah salah satu platform untuk mengunggah dan berbagi foto dengan pengguna lain. Yayasan Rumah Generasi Pemenang memanfaatkan Instagram untuk mempromosikan dan mengajak para pengguna sosial media untuk berdonasi. Copywriting merupakan penulisan naskah / caption sosial media dalam periklanan yang mana berfungsi untuk mempertegas dan memperkuat isi pesan yang ada didalamnya dapat tersampaikan.

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan. Menggambar adalah prinsip mendasar dalam ilustrasi. Gambar adalah landasan bagaimana pencitraan tersebut terbentuk. Gambar merupakan dasar dari semua gaya ilustrasi, dari realis hingga abstrak. Setiap ilustrasi harus dipahami, dirancang, dan disajikan secara layak untuk dipresentasikan; dan menggambar berperan dalam

setiap tahap tersebut. Menggambar juga memberi informasi mengenai identitas ilustrator, mengembangkan, dan membentuk ikonografi pribadi ilustrator. Merupakan atribut fungsional yang harus dipunyai seorang ilustrator dan menentukan dasar perbendaharaan visual. Observasi dan belajar mengamati merupakan bagian dari pembelajaran ilustrasi. Penguasaan gambar secara objektif dan analitis akan memberikan pengetahuan secara detail tentang subjek dan menghasilkan imajinasi untuk berkreasi. Menggambar adalah cara dimana ide divisualisasikan dari konsep hingga hasil akhir. Menggambar bermain dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, skala, ruang, perspektif, aspek emotif, dan asosiatif. Pemahaman objektif dan analitis dalam gambar merupakan dasar utama untuk memahami subjek. Ini adalah keterampilan akademis dan praktis yang penting untuk ilustrator saat merekam informasi dan membangun konsep.

Ilustrasi sebagai Alat Informasi Berawal dari abad ke-19, berkembangnya ilmu pengetahuan dan pendidikan. Ilustrasi dengan bentuk detail, rumit dan garis hitam putih dihasilkan dengan teknik cukil. Ilustrasi digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual, banyak ditemukan di buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam. Ilustrasi digunakan oleh para ilmuwan untuk mendokumentasi dan menjelaskan secara detail subjek yang sedang diteliti, dari kehidupan alam sampai anatomi. Dalam dunia kedokteran ilustrasi medis menghasilkan ilustrasi anatomi dan bendah digunakan untuk tujuan pendidikan dan pelatihan. Ilustrasi jenis ini biasa disebut dengan istilah *scientific illustration*, bentuk seni untuk kebutuhan ilmu pengetahuan. Merupakan hasil dari representasi dengan diagram dan tingkat akurasi untuk mengomunikasikan semua aspek yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Ilustrasi juga digunakan untuk merekonstruksi suatu kejadian yang merupakan kejadian penting dalam sejarah manusia. Dalam hal ini ilustrasi merupakan hasil kerja sama antara para ahli dan ilustrator, sebuah tampilan dari subjek disiplin dan praktik seni visual. Ilustrasi teknik dapat kita lihat di subjek-subjek yang berhubungan dengan teknologi. Merupakan penjelasan komprehensif tentang pembuatan atau perakitan dengan perhatian utama penjelasan struktur, fungsi dan masalah mekanik. Secara umum, ilustrasi adalah media instruksi yang baik, informasi dapat lebih mudah dicerna ketika disampaikan secara visual. Ilustrasi bekerja dalam berbagai tingkat, ilustrasi dapat menjelaskan dari hal sederhana hingga; memainkan alat musik, olah raga atau permainan sampai ke hal yang kompleks; teknik pemasangan, struktur arsitektur, dll.

Ilustrasi sebagai Alat Persuasi Kekuatan persuasi tidak bisa dianggap remeh, dan ilustrasi selama ini mengambil peran yang besar dalam hal ini. Peran ilustrasi ini terlihat nyata di dunia komersial periklanan. Ilustrasi iklan atau dulu disebut dengan

seni komersial berawal dari visual representasi produk-produk rumah tangga. Sekarang ilustrasi dalam dunia iklan dipakai sebagai bagian dari kampanye sebuah produk untuk membangun kesadaran merek sebuah barang atau perusahaan. Ilustrasi dalam advertising direncanakan secara detail. Konsep kampanye sebuah produk menjadi landasan bagaimana ilustrasi akan dibuat. Merencanakan komunikasi agar pesan dari sebuah produk tersampaikan ke audience. Demografi audience menentukan gaya ilustrasi yang tepat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, ilustrasi dalam bidang periklanan sangatlah luas. Keanekaragaman yang dibutuhkan sangat bervariasi, dari produk jasa, produk makanan, minuman, pakaian, peralatan rumah tangga, kendaraan, media komunikasi dan teknologi, pariwisata, perbankan dan lain lain. Penggunaan ilustrasi diberbagai media seperti outdoor, cetak dan elektronik memengaruhi bagaimana teknis pembuatan ilustrasi tersebut. Peran ilustrasi sebagai alat persuasi juga dimanfaatkan dalam dunia politik. Sebagai alat propaganda pada masa perang, ilustrasi menjadi sarana efektif menyebarkan pesan.

III. Metode Penelitian

Metode penelitian melibatkan observasi, perencanaan, dan dokumentasi sebagai langkah-langkah utama dalam mendukung inisiatif sosial. Penggunaan teknik triangulasi dengan menggabungkan data dari sumber yang beragam, seperti observasi konten Instagram, perencanaan kampanye, dan dokumentasi proses perancangan, dilakukan untuk memperoleh data yang beragam dan meningkatkan keabsahan penelitian.

1. Observasi :

Proses pengamatan menyeluruh untuk mencermati perilaku dalam situasi tertentu dengan tujuan mendeskripsikan aktivitas, individu, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu. Metode yang membantu penulis ketika dalam posisi tidak dapat menerima informasi dari mentor secara jelas, hal ini kemungkinan karena maksud sesungguhnya kurang bisa dijelaskan dengan kata - kata. Maka dari itu penulis terkadang mencari beberapa contoh desain, konten, foto, video, warna, dan apapun yang dapat menjelaskan maksud sesungguhnya dari *brief* yang dimaksud. Setelah mentor memberikan *brief* dan dirasa *brief* tersebut cukup dan tidak bermasalah, terkadang timbul masalah baru yang munculnya dari penulis, yaitu masalah ide dan konsep. Secara umum ide dan konsep ibaratnya sebuah kerangka pembentuk tubuh manusia. Tanpa kerangka, manusia tidak dapat terbentuk. Maka dari itu, dengan penulis yang kesulitan memikirkan ide dan konsep, proses desain tidak dapat dimulai.

2. Brainstorming :

Metode ini merupakan yang paling populer dilakukan para desainer, begitu juga penulis, karena metode ini benar - benar memberikan keleluasaan kepada otak untuk benar - benar melepaskan semua ide liar penulis. Karena metode ini tidak mengutamakan penilaian terhadap ide, melainkan banyaknya ide yang dapat dihasilkan penulis. Proses perancangan konten instagram harus melalui riset dan perencanaan yang tepat seperti membuat konten hari besar di tanggal yang tepat.

3. Konstruktivisme :

Merupakan metode dimana penulis secara berkala memberikan *update* kepada mentor, hal ini membantu penulis menemukan beberapa kesalahan dan koreksi langsung dari orang yang lebih mengetahui *brief* secara cepat. Secara singkat metode ini menekankan pada eksplorasi tanpa menekankan pada hasil akhir, hasil akhir akan didapatkan dengan sendirinya seiring proses eksplorasi berjalan. Dalam kasus penulis, ketika mengerjakan suatu desain atau konten, baik berupa gambar ataupun video, penulis mengeksplorasi apapun yang dapat dilakukan, merubah bentuk fundamental desain, tata letak desain, warna, tipografi, dan lain - lain. Sampai ketika suatu pola terbentuk, baru disanalah biasanya penulis memahami apa yang sebenarnya harus dilakukan. Dan disaat itulah penulis terlepas dari belenggu *art block* dan dapat menyelesaikan desain atau konten tersebut.

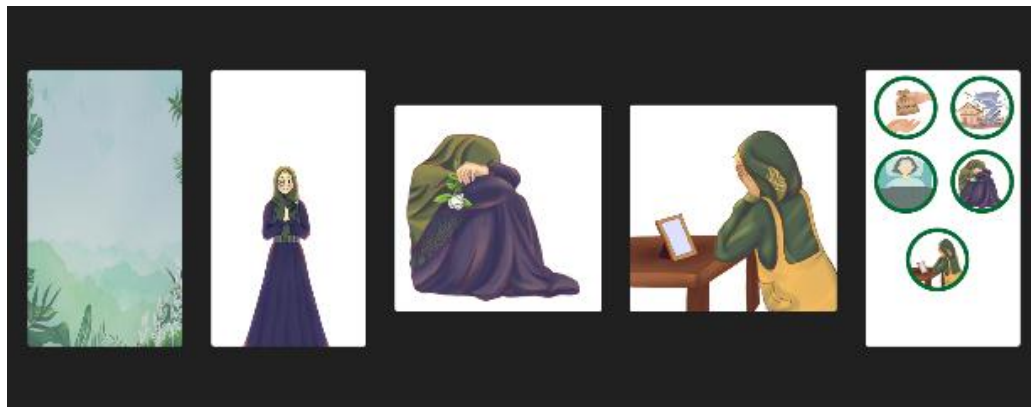
Penelitian ini juga menggunakan teknik triangulasi, yaitu penggabungan beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang sudah ada. Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, perencanaan, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang beragam dari sumber yang sama, sehingga meningkatkan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian.

IV. Hasil dan Pembahasan

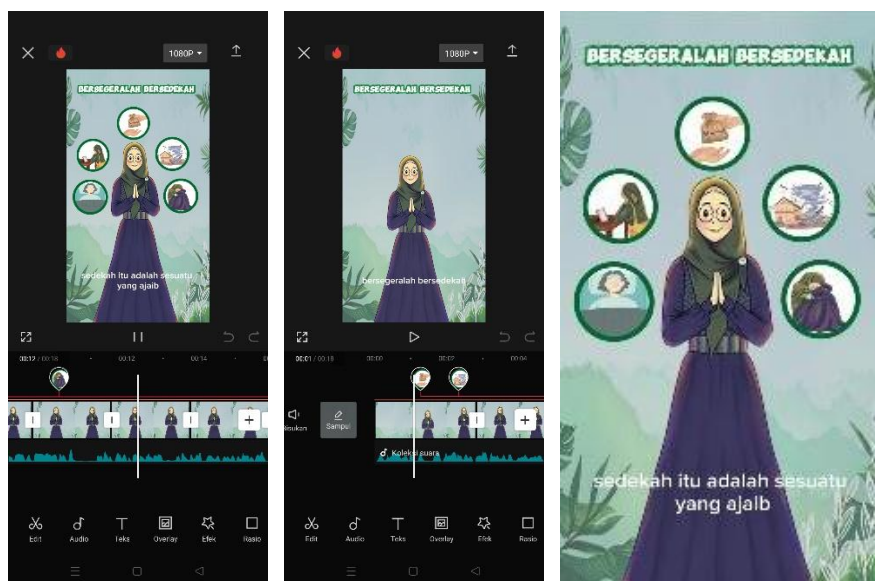
Bagian ini mencakup hasil kolaborasi antara mahasiswa DKV dan Yayasan Generasi Pemenang. Contoh karya yang dihasilkan yaitu Ilustrasi bergerak atau biasa disebut animasi. Pembahasan melibatkan evaluasi mendalam terhadap efektivitas konten yang dihasilkan, dampak positif yang terlihat, serta potensi perbaikan untuk pengembangan kampanye sosial di masa depan.

Proyek ilustrasi untuk postingan Reels Instagram melibatkan sketsa, pewarnaan, dan finishing, dengan pencarian referensi untuk memastikan konten sesuai dengan tren dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam pembuatan Ilustrasi, saya menggunakan Adobe Photoshop sebagai aplikasi utama, mengumpulkan berbagai bahan seperti

logo, foto, ilustrasi, dan ornament, serta menekankan pentingnya layouting untuk keunikan dan estetika desain.



Kemudian menggabungkan berbagai elemen tersebut dengan menggunakan aplikasi capcut di hp untuk membuat efek animasi. Proses finalisasi melibatkan eksperimen, penataan layout, dan asistensi dari mentor untuk memastikan keberhasilan proyek sebelum diekspor. Asistensi dari mentor menjadi bagian penting dalam menemukan formula yang pas.



Dalam pembuatan desain Reels Instagram @rumahmasadepanyatim, saya melakukan brainstorming untuk menciptakan konten yang menarik perhatian dan memiliki pesan moral yang jelas. Proses eksperimen dan trial & error dilakukan dengan mencari referensi, dan hasilnya disesuaikan dengan identitas akun.

Selama magang, saya juga mendapatkan pembelajaran baru, termasuk pengalaman profesional, keterampilan teknis, manajemen proyek, serta interaksi dengan lingkungan sosial dan profesional. Magang di Yayasan Rumah Generasi Pemenang

tidak hanya memperluas pengetahuan praktis saya tetapi juga memperkaya pengalaman pribadi dan keagamaan, terutama dalam bersama adik-adik yatim dan dhuafa. Keseluruhannya, pengalaman magang ini menjadi fondasi berharga untuk pertumbuhan pribadi dan karier di masa depan.

V. Penutup

Melalui kolaborasi antara mahasiswa DKV dan Yayasan Generasi Pemenang, terwujud karya ilustrasi bergerak, atau animasi, sebagai contoh hasil. Evaluasi mendalam terhadap efektivitas konten, dampak positif, dan potensi perbaikan untuk kampanye sosial di masa depan menjadi sorotan utama.

Proyek ilustrasi Reels Instagram melibatkan sketsa, pewarnaan, dan finishing, dengan referensi untuk kekinian. Adobe Photoshop dan Capcut di *Handphone* digunakan, dengan layouting yang ditekankan. Asistensi mentor krusial dalam eksperimen dan finalisasi proyek.

Desain Reels Instagram @rumahmasadepanyatim melibatkan brainstorming, eksperimen, dan trial & error, sesuai identitas akun. Magang memberikan pembelajaran baru dalam profesionalisme, keterampilan teknis, manajemen proyek, dan interaksi sosial. Pengalaman bersama adik-adik yatim dan dhuafa memperkaya secara pribadi dan keagamaan. Secara keseluruhan, pengalaman magang ini menjadi fondasi berharga untuk pertumbuhan pribadi dan karier.

Penutup merangkum temuan utama, menyimpulkan kontribusi mahasiswa DKV dalam mendukung inisiatif sosial, dan menyoroti pentingnya kolaborasi antara dunia akademis dan organisasi nirlaba. Instagram diidentifikasi sebagai platform utama, dengan fokus pada desain grafis dan kampanye media sosial. Tinjauan teoritis mencakup peran media sosial dan ilustrasi. Metode penelitian menggunakan observasi, brainstorming, dan konstruktivisme dengan teknik triangulasi. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi mahasiswa DKV di UPN "Veteran" Jawa Timur dan di seluruh dunia untuk memanfaatkan program magang dalam mendukung inisiatif sosial yang relevan dengan nilai-nilai kemanusiaan dan kemasyarakatan.

Selanjutnya, hasil dan pembahasan akan mengevaluasi karya ilustrasi bergerak mahasiswa DKV. Proses kreatif, peran mentor, dan pembelajaran selama magang di Yayasan Generasi Pemenang menjadi sorotan. Dengan demikian, pendahuluan menciptakan landasan untuk menjelajahi proyek kolaboratif ini lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan Male. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. SA: AVA Publishing.
- Jaleen Grove. (2011). *Evaluating Illustration Aesthetically: Points for consideration for those new to the field*. Academia.
- Lawrance Zeegen, Crush. (2005). *The Fundamental of illustration*. SA: AVA Publishing.
- Steve Garner. (2008). *Writing on Drawing: Essay on Drawing Practice and Research*. Bristol UK: Intellect Books.
- Joneta Witabora (2012). *PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI*. School of Design, BINUS University.

89 Mahasiswa DKV UPN "Veteran" Jawa Timur Berpartisipasi dalam Program Magang PKKM (Program Kompetisi Kampus Merdeka) Bersama 15 Mitra di Surabaya, Sidoarjo, Malang, Gresik, dan Tuban

Link Terbit : <https://www.kompasiana.com/novia96472/65678a2cde948f2a10428612/89-mahasiswa-dkv-upn-veteran-jawa-timur-berpartisipasi-dalam-program-magang-kompetisi-kampus-merdeka-bersama-15-mitra-yang-tersebar-di-5-kota>

Surabaya, 29 November 2023 - Sebanyak 89 mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dari Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur antusias mengikuti Program Magang Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) yang diselenggarakan oleh 15 Mitra diantaranya yaitu Better Youth – Malang, Bhinneka Adv, Jenama, Pustaka Cemerlang, Kawakibi, Urunan Kebaikan, Lazdau, Urban Spasial, Solar Studio, Rumah Generasi Pemenang, Diskominfo Sidoarjo, Pt Mitra Mapan Mulia, Pt Colar, Hexa Integra.

Program magang ini diinisiasi dengan tujuan memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) agar mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di kampus dalam lingkungan kerja yang sebenarnya. Sebanyak 15 mitra industri di lima kota tersebut turut serta dalam program ini, membuka peluang bagi mahasiswa untuk belajar dari praktisi yang berpengalaman.



Foto bersama di Rumah Generasi Pemenang

Salah satu mitra yang ikut serta dalam program ini adalah Yayasan Rumah Generasi Pemenang, yang berfokus pada kegiatan edukasi juga sosial. Menurut Direktur Utama Yayasan Rumah Generasi Pemenang, Bapak Maftuh, "Kami senang dapat berkontribusi dalam pengembangan potensi mahasiswa DKV melalui program magang ini. Kami yakin bahwa pengalaman langsung di dunia industri dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka juga dapat membantu pekerjaan divisi media dalam meningkatkan media sosial."

Program magang PKKM ini memiliki cakupan wilayah yang luas, mencakup Surabaya, Sidoarjo, Malang, Gresik dan Tuban. Hal ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memahami dinamika industri kreatif di berbagai kota dan merasakan perbedaan kebutuhan pasar di setiap wilayah.

Koordinator Program Magang, Diana Aqidatunnisa, menyatakan, "Kami berusaha menciptakan pengalaman magang yang beragam dan bermutu untuk mahasiswa DKV dalam rangka peningkatan Program Kompetisi Kampus Merdeka. Dengan melibatkan 15 mitra industri, mahasiswa dapat memilih dan menyesuaikan magang mereka sesuai minat dan tujuan karir masing-masing."



Foto kunjungan ke Studio Desain Kong Vector, Nganjuk

Mitra Magang di Yayasan Rumah Generasi Pemenang sering mengadakan kunjungan ke percetakan, studio desain dan mendatangkan narasumber yang berpengalaman. Dengan diadakannya berbagai macam kunjungan tersebut, peserta magang diharapkan dapat membawa pulang pengetahuan yang berharga, keterampilan praktis, dan jaringan profesional yang akan membantu mereka memasuki dunia kerja setelah lulus. Program magang PKKMM ini menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda DKV untuk menghadapi tantangan dan peluang di industri kreatif yang terus

Lampiran Media Massa

Mengupas Cerita di Balik Festival Generasi Pemenang 2: Kontribusi Mahasiswa

DKV UPN Veteran Jatim - <https://www.wartatasik.com/mengupas-cerita-di-balik-festival-generasi-pemenang-2-kontribusi-mahasiswa-dkv-upn-veteran-jatim/>



Crew RGP dan Mahasiswa Magang yang berpartisipasi dalam Festival Generasi Pemenang | **dokpri**

Referensi – Gresik, 27 November 2023, Yayasan Rumah Generasi Pemenang (RGP), sebuah pusat kegiatan sosial dan pendidikan yang berlokasi di Jl. Dewi Sekardadu No. 3A Sidomukti, Kebomas, Gresik, kembali hadir dengan antusias untuk menyelenggarakan Festival Generasi Pemenang Season 2.

Didirikan pada tahun 2020, Yayasan Rumah Generasi Pemenang telah menjadi pijakan utama dalam membantu perkembangan karakter dan pendidikan di Kabupaten Gresik.

Dengan sertifikasi dari Kemenhukon dan HAM Republik Indonesia, Yayasan RGP telah merangkul berbagai program di bidang pendidikan dan sosial, termasuk kelas pendidikan karakter, tahfidz, dan kelas banjar.

Setelah suksesnya Festival Generasi Pemenang Season 1 pada tahun 2022, tahun ini kami kembali hadir dengan semangat yang lebih besar dalam **Festival Generasi Pemenang Season 2**. ‘

Acara ini akan diadakan di Gedung Nasional Indonesia (GNI) di Kabupaten Gresik, menjadi wadah penyaluran bakat-bakat terpendam di tengah masyarakat. Yaitu mengadakan lomba banjari dan MHQ.

kegiatan ini bertujuan memperkokoh silaturahmi dan ukhuwah islamiyah di antara masyarakat muslim Kabupaten Gresik.

Selain itu, Festival Generasi Pemenang diarahkan untuk memperkenalkan Yayasan Rumah Generasi Pemenang sebagai pusat pendidikan dan sosial yang berkomitmen untuk memajukan karakter dan pengetahuan di Kabupaten Gresik.

Ini adalah langkah strategis dalam membangun pemahaman masyarakat terhadap peran dan kontribusi yayasan dalam pembangunan sosial dan pendidikan.

Dan yang terakhir, kegiatan ini juga memiliki dimensi ekonomi dengan mendorong UMKM lokal melalui bazar makanan. Dengan memberikan peluang kepada pengusaha kecil untuk berpartisipasi, festival ini tidak hanya menjadi panggung prestasi seni dan pendidikan, tetapi juga menjadi sarana untuk mempromosikan keberagaman kuliner khas daerah.

Dengan memadukan tujuan-tujuan tersebut, Festival Generasi Pemenang Season 2 diharapkan menjadi acara yang merangsang berbagai aspek positif dalam masyarakat Kabupaten Gresik.

Dalam konteks ini, peran mahasiswa DKV UPN Veteran Jatim tidak hanya terbatas pada penyelenggaraan Festival Generasi Pemenang Season 2, melainkan juga melibatkan mereka secara aktif dalam berbagai aspek untuk memperkaya pengalaman dan menawarkan kontribusi yang signifikan.

Mahasiswa DKV UPN Veteran Jatim mengambil peran kunci dalam mengoptimalkan visual festival dengan merancang desain feed yang tidak hanya estetis tetapi juga dapat memberikan pengalaman yang lebih memikat bagi peserta dan penonton. Upaya ini bertujuan untuk menciptakan atmosfer yang lebih menarik dan inovatif dibandingkan dengan tahun sebelumnya.

Selain itu, mahasiswa juga turut berperan dalam pembuatan video reels ajakan yang sangat menarik. Dengan keahlian mereka dalam produksi video kreatif, mereka menciptakan materi promosi yang tidak hanya mengundang partisipasi tetapi juga menciptakan antisipasi positif terhadap acara tersebut. *Video reels* ini menjadi alat efektif untuk meningkatkan ekspektasi dan ketertarikan masyarakat sebelum festival dimulai.

Setelah acara selesai, kontribusi mahasiswa tidak berhenti di situ. Mereka melanjutkan peran mereka dengan membuat video after movie yang tidak hanya mencakup momen-momen puncak festival tetapi juga menggambarkan nuansa keseluruhan acara.

Video ini tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga sebagai alat untuk membagikan pengalaman festival kepada masyarakat luas dan memperkuat citra positif Festival Generasi Pemenang Season 2.

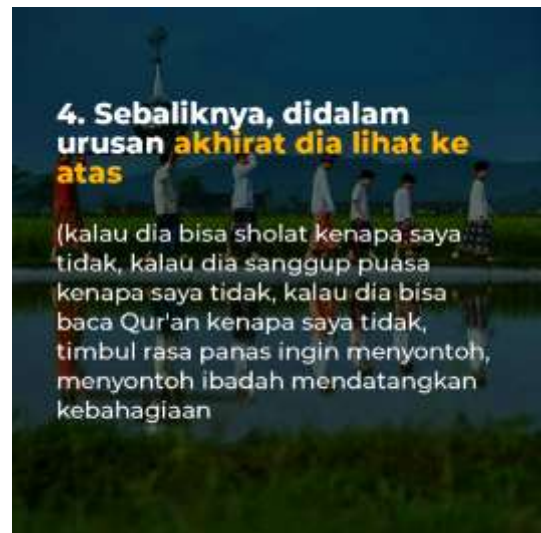
Dengan demikian, partisipasi mahasiswa DKV UPN Veteran Jatim tidak hanya memperkaya dimensi seni dan pendidikan dalam festival, tetapi juga secara nyata mendukung kelancaran dan meningkatkan daya tarik Festival Generasi Pemenang Season 2, menjadikannya sebagai acara yang tidak hanya bermakna secara budaya dan pendidikan, tetapi juga memberikan dampak positif yang berkesinambungan dalam komunitas.

Lampiran Hasil Karya











Yuk Support Program Dakwah untuk kebermanfaatn umat

mandiri 1780003060478
BSI (451) - 7143 845 332
BNI 117 5588 482
BCA 150 488 6886

Jangan lupa untuk konfirmasi sedekahmu ke nomor admin dibawah ini ya
Admin (0852-3096-7400)

Wartawan.com

© 2023. All rights reserved.





Kisah Pengemis Buta & Keteladanan Rasulullah ﷺ



1

Pada suatu hari, dikisahkan bahwa terdapat seorang pengemis buta di sudut pasar kota Madinah. Hari demi hari dia selalu mengatakan hal buruk kepada Rasulullah ﷺ.

"Wahai saudaraku, jangan kau dekati Muhammad. Dia itu gila, dia itu pembohong, dia itu tukang sihir! Jika kalian mendekatinya, kalian akan dipengaruhi olehnya," kata pengemis tersebut.



2

Padahal, setiap pagi Rasulullah ﷺ mendatangkannya dengan membawa makanan.

Tanpa sepatah kata pun Rasulullah ﷺ menyuapinya sembari mendengarkan pengemis itu mencaci maki dirinya. Rasulullah ﷺ terus melakukannya hingga beliau wafat.



3

Suatu ketika sahabat Rasulullah ﷺ, Abu Bakar berkunjung ke rumah anaknya, Aisyah. Beliau bertanya kepada anaknya, **"Anakku, adakah sunnah kekasihku yang belum aku kerjakan?"**

"Wahai ayah, engkau adalah seorang ahli sunnah hampir tidak ada satu sunnah pun yang belum ayah lakukan, kecuali satu sunnah saja," jawab Aisyah kepada ayahnya.

"Apakah itu?" tanya Abu Bakar lagi.

"Setiap pagi Rasulullah ﷺ selalu pergi ke ujung pasar dengan membawakan makanan untuk seorang pengemis Yahudi buta yang berada di sana," ujar Aisyah.



4

Keesokan harinya Abu Bakar pergi ke pasar dengan membawa makanan untuk diberikannya kepada pengemis Yahudi yang buta.

Abu Bakar mendatangi pengemis tersebut dan memberikan makanan itu kepadanya.



5

Ketika Abu Bakar mulai

menyuapinya, si pengemis marah sambil berteriak, **"Siapakah kamu?"** Abu Bakar menjawab, **"Aku adalah orang yang biasa."**

"Bukan! Engkau bukan orang yang biasa mendatangkiku," jawab si pengemis buta itu.



6







AYO DUKUNG PROGRAM SSI SARAPAN SEGO JANNAH

Bersedekah sedekah barok minimal hanya Rp 20.000 / hari untuk membantu makan orang yang membutuhkan.

Setiap hari Rabu jam 3 - 4 pagi di Jl. Masjid Nurul Jannah, Pekanbaru, Riau.

Donasi Mulai Rp 20.000
 / akan jadi perantara untuk orang yang membutuhkan

Yuk berikan sedekah terbaik kalian untuk orang yang membutuhkan di program SSI dengan berdonasi melalui:

Transfer: 1780003060478
 BNI (451) - 7143 845 332
 Kode awal 25 untuk Rp 20.000

DANA: 117 5588 482
 BCA 150 486 6886
 Kode awal 0853 untuk Rp 20.000







Yuk selesaikan acara Wulanul Muharram "Awal Keajalan dengan Kebajikan" 15 Agustus 2023 di Masjid Nurul Jannah - Pekanbaru, Riau

Donasi mulai Rp 20.000 / orang

JANGAN SAMPAI TERLEWAT SEDEKAH SPESIAL

Jum'at Terakhir Bulan Muharram

Dalam rangka peringatan hari raya anak yatim kami akan mengadakan:

- Kelas menghafal bersama Al-Qur'an
- Festival pasar makanan dan permainan gratis untuk yatim
- Pembagian bingkisan dan santapan



Transfer: 1780003060478 BNI (451) - 7143 845 332 DANA: 117 5588 482 BCA 150 486 6886



Sejarah Konflik Israel dan palestina





Pasca Perang Dunia I Inggris memberikan wilayah Palestina kepada bangsa Yahudi melalui Deklarasi Balfour (1917).
 Bangsa Yahudi menganggap Palestina sebagai tanah air mereka.

DEKLARASI BALFOUR (1917)

- 1
- 2



MANDAT INGGRIS (1923-1948)

- Inggris membentuk Mandat pada 1923, memfasilitasi migrasi massal orang Yahudi.
- Masyarakat Palestina menentang klaim wilayah, memicu Pemberontakan Arab (1936-1939).

SOLUSI PBB (1947)

- PBB membagi wilayah Palestina menjadi dua bagi Yahudi dan Arab Palestina pada 1947.
- Keputusan PBB disambut Yahudi, ditolak Arab, dan tidak pernah diterapkan.

- 3
- 4



INSIDEN NAKBA (1948)

- Perang Al-Nakba menyebabkan penghancuran kota dan desa Palestina.
- Yordania dan Mesir menduduki wilayah tertentu.

INTIFADA PERTAMA (1987)

- Intifada Pertama dimulai setelah kecelakaan di Jalur Gaza.
- PLO dan Hamas muncul sebagai gerakan perlawanan.

- 7
- 8



PERJANJIAN OSLO DAN OTORITAS PALESTINA (1993)

- Perjanjian Oslo membentuk Otoritas Palestina, memberi Israel kendali atas sebagian besar Tepi Barat.

INTIFADA KEDUA (2000)

- Ariel Sharon's kunjungan memicu bentrokan, merusak ekonomi Palestina.
- Israel memperluas pemukiman dan membangun tembok pemisah.

9

10

PERANG SAUDARA PALESTINA (2006-2007)

- Kematian Yasser Arafat, pembongkaran pemukiman di Gaza, dan perang saudara Fatah-Hamas.

SERANGAN KE JALUR GAZA (2008, 2012, 2014, 2021):

- Israel melakukan serangan besar-besaran, menewaskan ribuan warga Palestina.

11

12

SERANGAN HAMAS (2023)

- Serangan besar-besaran dari Gaza memicu serangan balik Israel, menyebabkan ribuan korban.

DAMPAK KONFLIK PALESTINA DAN ISRAEL

Beberapa dampak dari konflik Palestina dan Israel bagi dunia internasional, di antaranya: Munculnya sentimen anti Yahudi di beberapa negara Islam. Munculnya solidaritas umat Islam dunia untuk mendukung perjuangan Palestina. Terjadi krisis politik dan keamanan di kawasan Timur Tengah.

SUMBER :

1. www.kompas.com
2. news.detik.com
3. www.cnbcindonesia.com
4. tirta.id

YAYASAN Rumah Generasi Pemegang

“Ngapain sih so-soan peduli, nge-repost doang mah enggak ngebantu”

Kawan, platform kecil bukan berarti enggak punya pengaruh.

Dukungan kata - kata bukan berarti enggak ada dampaknya.

Sekecil apapun kepedulian yang bisa kita lakukan pasti ada dampaknya.

Apa dampaknya ?

Sederhananya begini,

semakin banyak orang yang membagikan informasi mengenai isu tersebut **didiskusikan**.

Semakin banyak didiskusikan, semakin banyak pula orang yang **bersuara**.

Semakin banyak yang bersuara, semakin besar **tekanan publik** yang dirasakan oleh pemangku kebijakan.

Buat kamu yang tidak nyaman dengan postingan atau berita dari GAZA, kamu bisa memilih untuk **skip aja**

Karena kamu berhak untuk melihat atau tidak melihat visual konten yang muncul di platform yang kamu punya.

4

“Mungkin bukan disana, tapi disini, dengan kedua tangan kita”

5

SSJ SARAPAN SEGO JENNAH
Untuk umum, makan seimbang Cuma Rp. 2.000

WARUNG NASI SSJ
semua orang bisa makan
Rp. 2000

6

Kegiatan SSJ (Sarapan Segi Jannah) ini diawali dengan inisiatif luar biasa para ibu-ibu di sekitar untuk berbagi kebaikan dengan memberi makan orang lain dengan harga yang sangat murah. Dengan hati penuh cinta, mereka berkolaborasi, memasak dengan penuh kasih sayang, dan membuka peluang bagi kita semua untuk turut berpartisipasi dalam aksi sedekah yang sangat berarti ini.

7

Kebahagiaan tak hanya hadir saat kita menerima, tetapi juga saat kita memberi. Hanya dengan uang dua ribu, kita bisa memberikan makanan kepada saudara-saudara kita yang membutuhkan. Sekali apapun kontribusi kita, ia memiliki kekuatan untuk memberi harapan dan kebahagiaan kepada yang lain. Mari bersama-sama berbagi cinta melalui sedekah yang sederhana ini.

8

Program kebaikan ini dihadiri oleh berbagai kalangan masyarakat. Mulai dari anak-anak, mahasiswa, remaja, orang dewasa, orang tua, pekerja, juga tani. Mereka berkumpul dan berbagi kebahagiaan bersama pada program SSJ ini.

9



APA ITU ZAKAT AKHIR TAHUN

Zakat akhir tahun adalah Zakat yang dikeluarkan setiap akhir tahun masehi maupun Hijriyah zakat ini meliputi harta berupa emas perak saham investasi tabungan harta dari usaha perdagangan usaha perdagangan hewan ternak atau perusahaan yang sudah dimiliki atau berjalan selama 1 tahun haulnya 1 tahun.

© RumahCahayaPersegi - 001 rumahcahayapersegi.com | 062-3045-7400

ZAKAT EMAS

Zakat emas Zakat emas wajib dikenakan atas kepemilikan emas yang telah mencapai nisab 85 gram dan sudah mencapai haul 1 tahun

Cara Menghitung

$(\text{Emas yang dimiliki} \times \text{Harga emas saat ini}) \times 2,5 \%$

ZAKAT SAHAM

Zakat saham yaitu Zakat yang dikeluarkan atas kepemilikan saham atau surat bukti Persero dalam suatu perusahaan terbatas atau PT nisab zakat saham adalah 85 gram emas dengan harga 1 tahun

ZAKAT TABUNGAN

Zakat tabungan Zakat yang dikeluarkan dari tabungan atau deposito yang kita miliki jika telah mencapai nisab 85 gram dan sudah mencapai haul 1 tahun

Cara Menghitung

$(\text{Saldo akhir} - \text{bunga}) \times 2,5 \%$

ZAKAT PERUSAHAAN

Zakat perusahaan Zakat yang dikeluarkan oleh perusahaan yang dikelola bersama dalam bentuk PT CV atau koperasi memiliki oleh Muslim bidang usahanya halal zakat ditunaikan jika mencapai nisab 85 gram emas dan haul 1 tahun.

Cara Menghitung

$(\text{Aktiva lancar} - \text{kewajiban jangka pendek}) \times 2,5 \%$

ZAKAT PENGHASILAN TAHUNAN

Zakat penghasilan tahunan zakat wajib dikeluarkan atas harta yang berasal dari pendapatan atau penghasilan rutin dari pekerjaan yang tidak melanggar Syariah zakat penghasilan bisa dikeluarkan secara tahunan dengan nisan 85 gram

Cara Menghitung

(Total Penghasilan Tahunan*) X 2,5 %

5

ZAKAT PERDAGANGAN

Zakat perdagangan zakat perdagangan adalah Zakat yang dikeluarkan dari harta atau aset yang diperjualbelikan dengan maksud untuk mendapat keuntungan nisab zakat perdagangan senilai 85 gram emas dengan haul 1 tahun

Cara Menghitung

(Modal yang diputar + keuntungan + piutang yang dapat dicairkan) - (utang jatuh tempo + kerugian*) X 2,5%

6

RUMAH MASA DEPAN YATIM

Tidak Ada yang Kekal Begitupun dengan Harta

Karena semua itu **Hanya Titipan**

1

RUMAH MASA DEPAN YATIM

Jangan rusak kebahagiaanmu dengan kekhawatiranmu, dan jangan rusak pikiranmu dengan pesimismu

2

RUMAH MASA DEPAN YATIM

Yang paling penting dari **DO'A** itu adalah pengakuan bahwa kita **LEMAH** dan **BUTUH ALLAH**

MAKA BERDOALAH!

Allah mencintai orang-orang yang benar-benar-sungguh dalam berdoa.
(Hadis Shahih, Al-Albani)

3

RUMAH MASA DEPAN YATIM

SUNNAH DI HARI JUM'AT

- Bersedia berangkat ke masjid
- Membaca Surah Al - Kahfi
- Memperbanyak Do'a dan Zikir
- Memperbanyak Sholawat
- Mandi sebelum Sholat Jumat
- Menyimak Khutbah Jumat
- Menggunakan pakaian terbaik
- Menggunakan minyak wangi

4

RUMAH MASA DEPAN YATIM

Idealnya Hidup Harus Mengejar Tiga Visi ini

Jika seseorang meninggal dunia, maka terputuslah amalnya kecuali tiga perkara (yaitu):
(HR. Muslim)



@RumahGenerasiPersewang @LimaRumahGenerasiPersewang Kotrimas (0852 3096 7400)

RUMAH MASA DEPAN YATIM

1. Ilmu yang Bermanfaat

Yaitu ilmu yang diamalkan atau dipraktikkan sehari-hari, sehingga dicontoh oleh orang lain, maka selama ada yang mengikuti ilmu yang pernah dia ajarkan selama hidupnya pahala akan terus mengalir untuknya.



@RumahGenerasiPersewang @LimaRumahGenerasiPersewang Kotrimas (0852 3096 7400)

RUMAH MASA DEPAN YATIM

2. Doa Anak Sholeh

Anak yang sholeh pasti akan terus mengenang kedua orang tuanya sehingga tidak akan berhenti untuk senantiasa mendoakan orang tuanya untuk mendapatkan kebaikan di akhirat.



@RumahGenerasiPersewang @LimaRumahGenerasiPersewang Kotrimas (0852 3096 7400)

RUMAH MASA DEPAN YATIM

3. Amal Jariyah

Yaitu sedekah yang pahalanya terus mengalir, seperti memberikan dana atau tenaga untuk pembangunan masjid, maka selama masjid tersebut digunakan untuk beribadah, maka pahala akan terus mengalir untuknya.



@RumahGenerasiPersewang @LimaRumahGenerasiPersewang Kotrimas (0852 3096 7400)

RUMAH MASA DEPAN YATIM

TIDAK PERLU OVER THINKING

Karena apa yang menjadi takdirmu, takkan pernah melewatkanmu



@RumahGenerasiPersewang @LimaRumahGenerasiPersewang Kotrimas (0852 3096 7400)

RUMAH MASA DEPAN YATIM

TERIMAKASIH PARA PEJUANG VETERAN

"Tidak ada yang lebih mulia dari mempertaruhkan hidup untuk negara"



@RumahGenerasiPersewang @LimaRumahGenerasiPersewang Kotrimas (0852 3096 7400)







YAYASAN Rumah Generasi Pemenang

Pilih yang Amanah ✓

UNTUK MENYALURKAN SEDEKAH ANDA BAGI KELUARGA YATIM DHUAFA

Untuk Menyalurkan Sedekah Anda Bagi Keluarga Yatim Dhuafa

Program Program Kebaikan Kami

HARBOLNAS Hari Bahagialan Orang Lain Nasional	GE BRAK Gerakan Berbagi Kebaikan Kampung	GASPOL Gerakan Anak Sosial Peduli	MEDICAL CHECK UP Gratis
---	--	---	-----------------------------------

Salurkan Donasi Terbaik Anda Melalui :

rekening 1780003060478
BSI (451) - 7143 845 332
IBNI 117 5588 482
BCA 150 488 6886

QR Code

Jl. Dewi Sekardadu No.3A, Kebomas, Gresik
0852-3086-7400

YAYASAN Rumah Generasi Pemenang

PILIH YANG AMANAH ★

UNTUK MENYALURKAN SEDEKAH ANDA BAGI KELUARGA YATIM DHUAFA

Program - Program Kebaikan Kami

HARBOLNAS Hari Bahagialan Orang Lain Nasional	GE BRAK Gerakan Berbagi Kebaikan Kampung	GASPOL Gerakan Anak Sosial Peduli	MEDICAL CHECK UP Gratis
---	--	---	-----------------------------------

SALURKAN DONASI TERBAIK ANDA MELALUI :

rekening 1780003060478
BSI (451) - 7143 845 332
IBNI 117 5588 482
BCA 150 488 6886

QR Code

Jl. Dewi Sekardadu No.3A, Kebomas, Gresik
0852-3086-7400

YAYASAN Rumah Generasi Pemenang

PILIH YANG AMANAH

UNTUK MENYALURKAN SEDEKAH ANDA BAGI KELUARGA YATIM DHUAFA

YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG PASTI AMANAH

PROGRAM - PROGRAM KEBAIKAN KAMI

1. HARBOLNAS
Hari Bahagialan Orang Lain Nasional
2. GE BRAK
Gerakan Berbagi Kebaikan Kampung
3. GASPOL
Gerakan Anak Sosial Peduli
4. MEDICAL CHECK UP
Tas Kesehatan Gratis

QR Code

Jl. Dewi Sekardadu No.3A, Kebomas, Gresik
0852-3086-7400

YAYASAN Rumah Generasi Pemenang

PILIH YANG AMANAH ✓

UNTUK MENYALURKAN SEDEKAH ANDA BAGI KELUARGA YATIM DHUAFA

YAYASAN RUMAH GENERASI PEMENANG PASTI AMANAH

PROGRAM - PROGRAM KEBAIKAN KAMI

1. HARBOLNAS
Hari Bahagialan Orang Lain Nasional
2. GE BRAK
Gerakan Berbagi Kebaikan Kampung
3. GASPOL
Gerakan Anak Sosial Peduli
4. MEDICAL CHECK UP
Tas Kesehatan Gratis

QR Code

Jl. Dewi Sekardadu No.3A, Kebomas, Gresik
0852-3086-7400



