



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM *CREATIVE*

TEAM DENTSU DIGITAL

Laporan Kerja Magang

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds.)



Nama : Selia Kemala
NIM : 13120210300
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PERAN DESAINER GRAFIS DALAM *CREATIVE TEAM*

DENTSU DIGITAL

Oleh

Nama : Selia Kemala

NIM : 13120210300

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 5 Juli 2017

Pembimbing

Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG**

Dengan ini saya:

Nama : Selia Kemala
NIM : 13120210300
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : Dentsu Digital Division
Divisi : Creative
Alamat : Menara Sentraya,
36th Floor, Jl. Iskandarsyah Raya
No. 1A, Melawai, Kebayoran Baru,
Jakarta Selatan - 12130

Periode Magang : 15 Agustus 2016 - 14 November 2016

Pembimbing Lapangan : Arius Arif Budiman

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti melakukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, maka saya bersedia menerima sanksi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22 Juni 2017

Selia Kemala

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kerja praktek selama 13 minggu di Dentsu Digital dan Laporan Kerja Praktek ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Laporan Kerja Praktek disusun atas dasar kebutuhan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan mata kuliah Magang dan S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui laporan ini, penulis melaporkan detail tentang kegiatan Kerja Praktek yang telah ditempuh selama tiga bulan di Dentsu Digital, tempat dimana penulis mempelajari struktur perusahaan, alur kerja serta etika kerja yang berlaku dalam perusahaan.

Selesainya pengerjaan laporan kerja praktek ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada saya.

Untuk itu saya mengucapkan Terima Kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. sebagai pembimbing magang.
3. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu mendukung penulis.
4. Pimpinan Dentsu Digital, Johannes Faradi Bachri,
5. Creative Business Director, Raymond Copa,
6. Pembimbing lapangan I, Arius Arif Budiman,
7. Pembimbing lapangan II, Bimar Saksomo,
8. Keluarga besar Dentsu Digital.

Mohon maaf apabila ada kekurangan dan kesalahan yang terdapat di dalam laporan ini. Apabila ada kekurangan, penulis terbuka atas kritik dan saran

yang dapat membangun dan semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat di kemudian hari. Semoga dengan adanya kritik saran tersebut penulis dapat membuat makalah yang lebih sempurna ke depannya. Terima Kasih.

Tangerang, 22 Juni 2017

Selia Kemala



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Dentsu Digital telah berdiri sejak tahun 2010, Dentsu Digital bergerak di bawah naungan Dentsu Aegis Network Indonesia. Dentsu Digital adalah sebuah perusahaan kreatif yang bergerak di bidang komunikasi digital. Dentsu Digital memberikan solusi digital kepada perusahaan-perusahaan dari berbagai macam sektor industri untuk mengkomunikasikan produk atau jasa.

Dentsu Digital memiliki profesional kreatif yang memiliki spesialisasi di bidang masing-masing, yang kemudian bekerja sama hingga menghasilkan ide-ide dengan konsep yang matang. Dalam kurun waktu 5 tahun sejak pertama didirikan, Dentsu Digital telah membangun kerjasama yang kuat dengan perusahaan Jepang ternama di Indonesia dan mendapat kepercayaan mereka. Hingga pada akhir tahun 2016, Dentsu Digital mendapatkan penghargaan di posisi ketiga peringkat *Bronze* dengan predikat “*Agency of The Year*”.

Kerja Praktek di Dentsu Digital yang penulis jalani, dimulai dari tanggal 15 Agustus 2016 dan berakhir pada tanggal 14 November 2016. Di tempat ini, penulis bekerja praktek sebagai *Intern Graphic Designer* dengan beragam *jobdesk* yang diberikan oleh *Senior Art Director*, *Graphic Designer*, dan *Account Executive*.

Kata kunci : *digital, designer, communication*

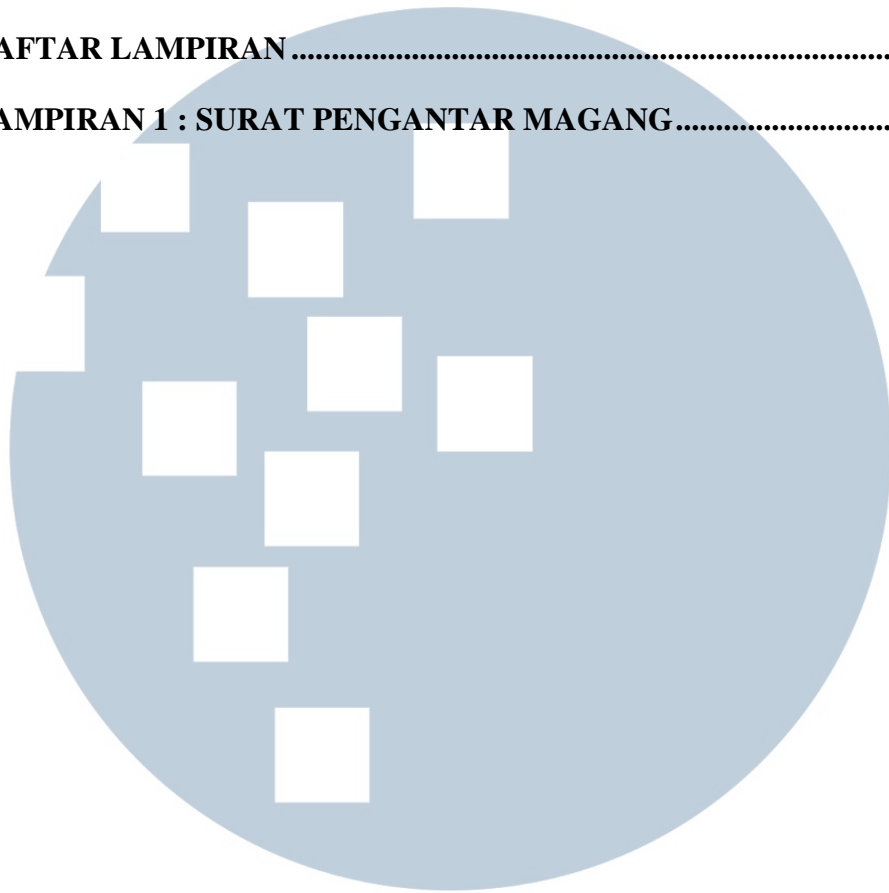
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	1
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAKSI	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL	9
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1. Latar Belakang	10
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	11
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	11
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	12
2.1 Sejarah Perusahaan.....	12
2.2 Identitas Perusahaan.....	13
2.3 Struktur Perusahaan	14
2.4. Divisi Pada Dentsu <i>Digital</i>	15
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	18
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	18
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	19
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	25
BAB IV PENUTUP	42
1.1. 4.1 Kesimpulan	42
1.2. 4.2 Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	XI

DAFTAR LAMPIRAN XII

LAMPIRAN 1 : SURAT PENGANTAR MAGANG..... XII



UMMN

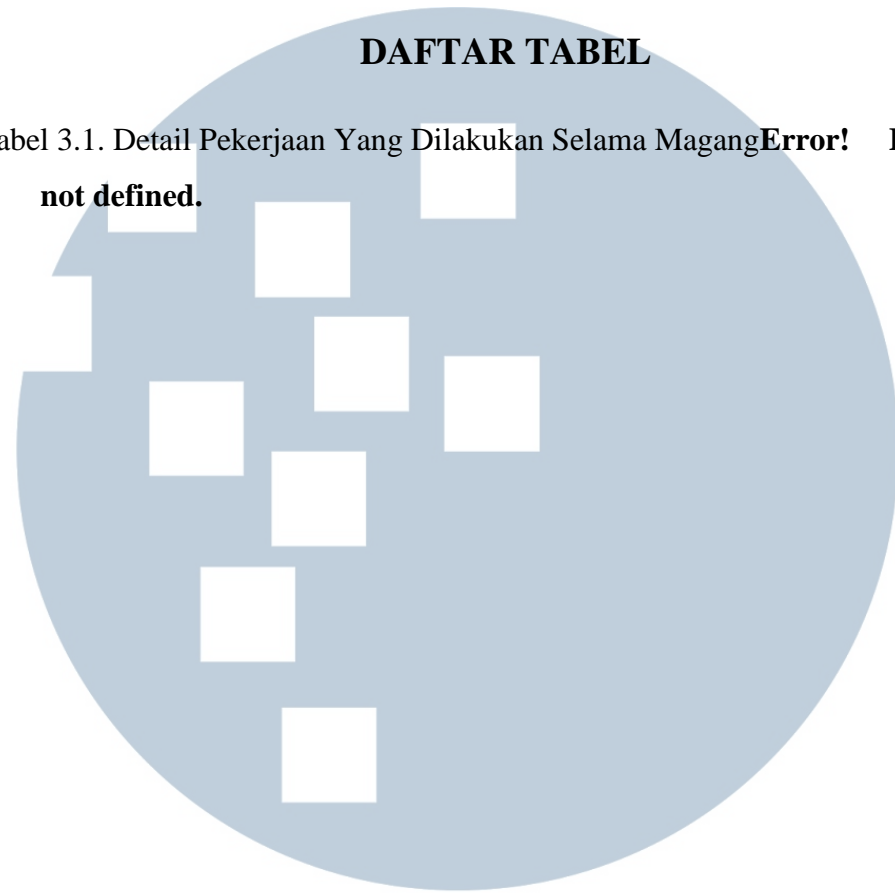
**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo PT. Dentsu Digital.....	5
Gambar 2.2. Struktur Perusahaan PT. Dentsu Digital.....	6
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3.3.1. <i>Mock-up</i> CIMB Clicks dalam PC.....	13
Gambar 3.3.2. <i>Mock-up</i> Octo Pay dalam tablet.....	13
Gambar 3.3.3. <i>Mock-up</i> CIMB Go Mobile dalam <i>smartphone</i>	14
Gambar 3.3.4. Dua jenis kartu CIMB Niaga yang digunakan.....	15
Gambar 3.3.5. Instagram SNS CIMB Niaga – “ <i>Your Type of Bank</i> ”	16
Gambar 3.3.6. Hasil akhir logo Dancow Batita.....	17
Gambar 3.3.7. <i>Key Visual</i> di kanan bawah sebagai <i>mandatory</i> Dancow Batita.....	18
Gambar 3.3.8. <i>Facebook Cover</i> dengan letak <i>Key Visual</i> + <i>Copy</i> di kanan.....	20
Gambar 3.3.9. <i>Facebook Cover</i> dengan letak <i>Key Visual</i> + <i>Copy</i> di kiri.....	21
Gambar 3.3.10. <i>Cover template</i> PPT untuk Dancow Batita.....	21
Gambar 3.3.11. Opsi warna biru dan kuning untuk isi presentasi.....	22
Gambar 3.3.12. <i>Template</i> penutup presentasi.....	23
Gambar 3.3.13. Konten #1 – Motorola <i>Microprocessor</i>	24
Gambar 3.3.14. Konten #2 – Motorola <i>2 Ways Pager</i>	25
Gambar 3.3.15. Ilustrasi Uniqlo X Line untuk Facebook ads dengan grid.....	26
Gambar 3.3.16. Foto Produk Le Maire di Uniqlo Store Grand Indonesia.....	27
Gambar 3.3.17. Foto Sonia Wibisono sebelum dan sesudah diedit.....	28
Gambar 3.3.18. Logo “1 kali penyeduhan” pada kemasan Ichi Ocha.....	30
Gambar 3.3.19. Logo “1 kali penyeduhan” hasil redesain penulis.....	30
Gambar 3.3.20. Mock up logo baru “1 kali penyeduhan” pada kemasan Ichi Ocha.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang **Error! Bookmark not defined.**



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA