

# **PERAN GRAPHIC DESIGN INTERN DI RIPOSTE**

## **BUSINESS AND DESIGN**

### **Laporan Magang**

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



Nama : Anggi Srikandi Dzulhijjah

NIM : 00000023762

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2021**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG PERAN  
GRAPHIC DESIGN INTERN DI RIPOSTE BUSINESS  
AND DESIGN**

Oleh

Nama : Anggi Srikandi Dzulhijjah

NIM : 00000023762

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Tangerang, 31 Mei 2021

Pembimbing



Edo Tirtadarma, M.Ds.

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S. Sn., M.Sc.

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

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

Dengan ini, saya :

Nama : Anggi Srikandi Dzulhijjah  
NIM : 00000023762  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : Riposte Business and Design  
Divisi : Desain Grafis  
Alamat : BSD City, Tangerang Selatan Indonesia -  
15318  
Periode Magang : 3 (tiga) bulan  
Pembimbing Lapangan :

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, 31 Mei 2021



Anggi Srikandi Dzulhijjah

## **KATA PENGANTAR**

Puji serta syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja magang yang berjudul “ PERAN DESAIN GRAFIS DI RIPOSTE” dengan tepat waktunya dan rinci. Laporan tersebut disusun untuk memenuhi mata kuliah Internship, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara, serta untuk mendapatkan pengalaman kerja di lapangan. Pada perancangan laporan kerja magang ini, penulis berharap laporan tersebut dapat memperlihatkan pekerjaan apa saja yang penulis telah laksanakan.

Penulis juga menyampaikan terima kasih pada pihak-pihak yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam pengerjaan laporan kerja magang ini:

1. Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir) dan karyawan-karyawan yang telah menerima penulis untuk melaksanakan program internship dan menambah wawasan serta pengalaman dalam dunia desain.
2. Kak Silvia selaku Creative Director serta pembimbing lapangan
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edo Tirdadarma, M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulisan laporan serta berjalan proses Internship.

5. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama delapan semester sebagai pembekalan *internship* penulis, hingga masa depan yang akan datang.
6. Sahabat penulis: Stephanie Evelyn, Niken Larasati, dan Andreas Francois menyelesaikan Tugas Akhir bersama; saling menyemangati.
7. Keluarga penulis yang telah menyemangati penulis dan telah biayai kuliah penulis.

Dengan segala kerendahan hati, akhir kata penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas terwujudnya laporan kerja magang ini.

Tangerang, 28 Mei 2021



Anggi Srikandi Dzulhijjah

## **ABSTRAKSI**

Program kerja magang adalah mata kuliah yang wajib untuk diikuti oleh seluruh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara karena merupakan syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana, dan untuk mempraktikkan ilmu desain yang telah didapat selama masa perkuliahan. Program magang juga bermanfaat untuk menambah pengalaman kerja dan skill untuk mencari pekerjaan tetap kedepannya. Penulis mendapat kesempatan untuk melaksanakan program kerja magang di salah satu studio desain selama 3 bulan menjadi graphic designer, yaitu Riposte. Studio desain tersebut bisa dinilai sudah berpengalaman berdasarkan riwayat

Kata kunci : *Riposte, creative design, graphic design, internship*

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XX</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XXI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	3
1.3.1. Waktu Kerja Magang .....	3
1.3.2. Pelaksanaan Kerja Magang .....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>5</b>
2.1. Deskripsi Perusahaan .....	5
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan .....	5

<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>II</b>
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.1.1. Kedudukan .....	8
3.1.2. Koordinasi .....	8
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	9
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	13
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	14
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	87
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	87
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>II</b>
4.1. Kesimpulan .....	3
4.2. Saran.....	3
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XXII</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Riposte .....	5
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Riposte .....	6
Gambar 3.1. Struktur Alur Koordinasi .....	9
Gambar 3.2. Color Palette dan pattern Ayam Koplo .....	15
Gambar 3.3. Ilustrasi Kopluck Ayam Koplo .....	15
Gambar 3.4. Referensi ATM Bank .....	16
Gambar 3.5. Sketsa ATM Bank Ayam Koplo .....	17
Gambar 3.6. Hasil ATM Bank Ayam Koplo .....	18
Gambar 3.7. Sketsa Sikon Santai Ayam Koplo .....	18
Gambar 3.8. Hasil ilustrasi Sikon Santai Ayam Koplo.....	19
Gambar 3.9. <i>Color Palette</i> Hubb Link.....	19
Gambar 3.10. Aset Hubb Link yang sudah ada .....	20
Gambar 3.11. Sketsa Hiring Web Developer Interns.....	21
Gambar 3.12. Hasil Hiring Web Developer Interns.....	22
Gambar 3.13. Referensi Animasi Pemuatan .....	23
Gambar 3.14. Logo Hubb Link .....	23
Gambar 3.15. Sketsa storyboard animasi loading website.....	23
Gambar 3.16. Hasil animasi loading untuk website.....	24
Gambar 3.17. Color Palette 4 musim Harubake .....	25
Gambar 3.18. Sketsa Hanaka Jiisan Haru sedang piknik di musim sakura .....	26

Gambar 3.19. Hasil ilustrasi Hanaka Jiisan Haru sedang piknik di musim sakura. .....	27
Gambar 3.20. Foto sebelum di <i>digital imaging</i> . .....	27
Gambar 3.21. Finalisasi <i>digital imaging</i> . .....	28
Gambar 3.22. <i>Color Palette</i> Harubake Spesial Lebaran. ....	29
Gambar 3.23. Sketsa <i>packaging</i> dan <i>greeting card</i> Lebaran. ....	29
Gambar 3.24. Proses <i>Packaging</i> dan <i>Greeting Card</i> Lebaran. ....	30
Gambar 2.25. Hasil Digital <i>Packaging</i> dan <i>Greeting Card</i> Lebaran. ....	30
Gambar 3.26. Hasil Cetak <i>Packaging Hampers</i> Lebaran. ....	31
Gambar 3.27. Aset dan tata letak produk Xiaomi Mi 10T.....	33
Gambar 3.28. Hasil <i>digital imaging</i> produk Xiaomi Mi 10T menyimpang. ....	33
Gambar 3.29. Foto sebelum <i>digital imaging</i> .....	34
Gambar 3.30. Ideation untuk <i>digital imaging</i> .....	35
Gambar 3.31. Hasil <i>digital imaging</i> .....	35

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1. Detil Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	9
--	---

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A: : KARYA YANG TELAH DIBUAT SELAMA PRAKTEK KERJA MAGANG .....</b>	<b>xxii</b>
<b>LAMPIRAN B: KEGIATAN KERJA .....</b>	<b>xxii</b>
<b>LAMPIRAN C: BIMBINGAN MAGANG .....</b>	<b>xxxii</b>
<b>LAMPIRAN D: SURAT PEMBEKALAN MAGANG .....</b>	<b>xxxiii</b>
<b>LAMPIRAN E: KM-2 SURAT PENGANTAR MAGANG .....</b>	<b>xxxiv</b>
<b>LAMPIRAN F: SURAT PENERIMAAN MAGANG .....</b>	<b>xxxv</b>
<b>LAMPIRAN G: KM-3 KARTU KERJA MAGANG .....</b>	<b>xxxvi</b>
<b>LAMPIRAN H: LEMBAR KEHADIRAN KERJA MAGANG 4.....</b>	<b>xxxii</b>
<b>LAMPIRAN H: KM-4 LEMBAR KEHADIRAN KERJA MAGANG ...</b>	<b>xxxvii</b>
<b>LAMPIRAN I: KM-5 LEMBAR REALISASI KERJA MAGANG .....</b>	<b>xli</b>
<b>LAMPIRAN J: KM 7 LEMBAR VERIFIKASI LAPORAN MAGANG.....</b>	<b>xlvi</b>
<b>LAMPIRAN K: SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG .....</b>	<b>xlvi</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Magang atau bisa dikatakan juga sebagai *internship* merupakan mata kuliah wajib selain tugas akhir, kedua mata kuliah tersebut perlu dilakukan sebagai syarat kelulusan di kampus Universitas Multimedia Nusantara. Mata kuliah magang tidak hanya menjadi syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, tetapi juga untuk mempersiapkan dan menambah pengalaman dari dunia kerja. Penulis konsultasi dengan dosen pembimbing magang untuk mendapatkan masukan untuk mencari pekerjaan, lalu penulis mencari pekerjaan dari berbagai platform. Penulis tidak asal pilih tempat kerja magang, penulis ingin menggunakan kesempatan *internship* sebaik-baiknya dengan memilih studio atau korporat di daerah Jakarta dan Tangerang, melalui media sosial dan informasi yang didapatkan dari teman-teman penulis mengetahui berbagai macam studio yang memiliki karakter desain yang cocok untuk penulis.

Setelah mengirimkan berbagai tempat pekerjaan yang membuka magang, akhirnya penulis mendapatkan *internship* dan diterima di Riposte Business and Design. Riposte merupakan studio agen kreatif berdiri sejak tahun 2014 yang berbasis branding & pemasaran, desain arsitektur, dan desain layanan perangkat lunak untuk berbagai klien. *Branding* dan pemasaran menawarkan berbagai jenis desain, yaitu; identitas visual, desain paket, desain material digital, desain material cetak, strategi & aktivasi merek, aplikasi merek, dan riset dan rencana pemasaran.

Desain arsitektur merupakan perancangan infrastruktur dan konstruksi, yang ditawarkan oleh Riposte yaitu; desain interior, pengembangan produk dan furniture, dan pengembangan instalasi atau pameran. Desain perangkat lunak merupakan desain digital, Riposte menawarkan; desain dan pengembangan web, e-commerce, desain & pengembangan aplikasi, dan system informasi.

Selama beberapa tahun terakhir, Riposte telah memberikan solusi terbaik dan membangun merek untuk mendukung tujuan bisnis klien yang mereka dapatkan. Studio tersebut terus melakukan eksplorasi disiplin ilmu baru, berani untuk mengambil tantangan hingga mendorong batas mereka dalam setiap proyek dan mengembangkan penawaran yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan klien. Serentak terus mempertahankan berbagai bidang keahlian utama agar menjadi agensi kreatif unggul di industri.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Tujuan kerja magang menurut penulis yang telah melaksanakan magang yaitu:

1. Untuk memperoleh wawasan secara mendalam dengan pekerjaan yang dilakukan sebagai desainer.
2. Untuk menerapkan pengetahuan desain ke dalam suatu proyek yang selama penulis pelajari selama di Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mendapatkan ilmu baru dari program magang di dunia kerja desain.
4. Mendapatkan koneksi kerja dengan Riposte.

5. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada kampus Universitas Multimedia Nusantara.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **1.3.1. Waktu Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang mulai pada tanggal 15 Februari 2021, berlaku selama 3 bulan dan berakhir pada tanggal 15 Mei 2021, secara keseluruhan telah menjalkan promgram magang selama – hari dan total --- jam. Pada hari Senin aktifitas kerja magang di mulai dari hari Senin hingga hari Jumat. Jam kerja di Riposte dilaksanakan selama 8 jam, dari jam 09:00 sampai 18:00 WIB dan termasuk 1 jam istirahat, *Work From Home* dilakukan selama kerja di Riposte.

#### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Dalam Kerja Magang**

Selama awal-awal sebelum mengambil mata kuliah magang, penulis melakukan pencarian tempat magang melalui informasi dari media sosial terutama dari DKV *Vacancies*, email mahasiswa, dan teman dekat. Hingga setelah mengambil mata kuliah *internship* penulis juga masih mencari tempat kerja *internship* yang cocok. Penulis menemukan berbagai tempat magang yang sesuai dengan keinginan dan karakter penulis. Setelah mendapatkan beberapa tempat kerja *internship*, penulis melakukan pengajuan KM-01 pertama melalui Google Forms pada tanggal 21 Januari 2021 untuk mengisi data diri dan mengisi sebanyak 5 tempat kerja, lalu penulis melakukan persetujuan dengan dosen akademik agar mengkonfirmasi pengajuan mengenai tempat *internship* yang akan di setujui di KM-01. Setelah mendapatkan persetujuan dari koordinator magang dan dosen akademik, penulis mendapatkan surat pengantar atau KM-02 melalui email mahasiswa oleh Admin

FSD UMN pada tanggal 22 Januari 2021. Lalu penulis mulai mengirim *curriculum vitae*, *portfolio*, serta surat pengantar magang ke perusahaan yang telah disetujui oleh koordinator magang di Google Sheets.

Setelah penulis mengajukan KM-01 sebanyak empat kali dan telah melakukan wawancara ke-5 perusahaan, dan menunggu 3 minggu, penulis akhirnya diterima di Riposte, kemudian setelah diterima untuk memulai praktek kerja *internship* oleh Riposte, penulis mendapat surat penerimaan kerja magang, yang selanjutnya dikirim ke email admin FSD UMN. Setelah diterima oleh admin FSD UMN penulis diminta untuk mempublikasi surat penerimaan magang melalui web kampus, dan mengunduh KM-3 (Kartu Kerja Magang), KM-4 (Formulir Kehadiran Kerja Magang), KM-5 (Formulir Realisasi Kerja Magang), KM-6 (Formulir Laporan Kerja Magang) hingga KM-7 (Lembar Verifikasi Laporan Magang) di web kampus tersebut.



## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Deskripsi Perusahaan

Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir) merupakan agensi kreatif dan multidisiplin yang berbasis di Indonesia yang mengkhususkan diri untuk membuat karya kreatif seperti strategi branding, strategi pemasaran, desain grafis, desain interior, desain arsitektur, dan pengembangan situs web atau UI/UX untuk berbagai bisnis. Riposte Business and Design dibangun sejak 2014 yang berlokasi di Ruko The Icon Business Park, Tangerang. Motto Riposte adalah "We envision a world where good design are accessible to everyone". Tim manajemen Riposte melibatkan Adrianus sebagai direktur pengatur selaku ahli strategi utama, dan Trista sebagai direktur keuangan dan *Human Resource Development*.



Gambar 2.1. Logo Riposte

(Sumber: LinkedIn)

Riposte telah mengerjakan berbagai macam klien dari dalam maupun luar negeri sejak 2014, seperti Puyo yang ditugaskan untuk membuat website yang mencerminkan konsep utamanya, bahkan Beranda yang merupakan perusahaan mebel lokal yang berpartisipasi dalam CASA Indonesia 2018 yang ditugaskan Riposte dengan menciptakan identitas yang melampaui dari pengalaman visual.

Riposte mencoba memasukkan sebanyak mungkin pengalaman indrawi ke dalam identitas Beranda. Klien lainnya ada Loaded, Kasmaji, Ngopi Di Serpong, Mookie, Concepto, Pulang, Double Key, ISSET House, Lemari Kopi, NEG, dst.



Gambar 2.2. Portofolio Sekilas Riposte

(Sumber: Website dan Media sosial Riposte)

Pada portofolio Riposte Business and Design, studio tersebut telah mengerjakan klien yang cukup banyak dan variatif hingga setiap kerja akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.

## **2.2. Visi Misi Riposte Business and Design**

### **1. Visi**

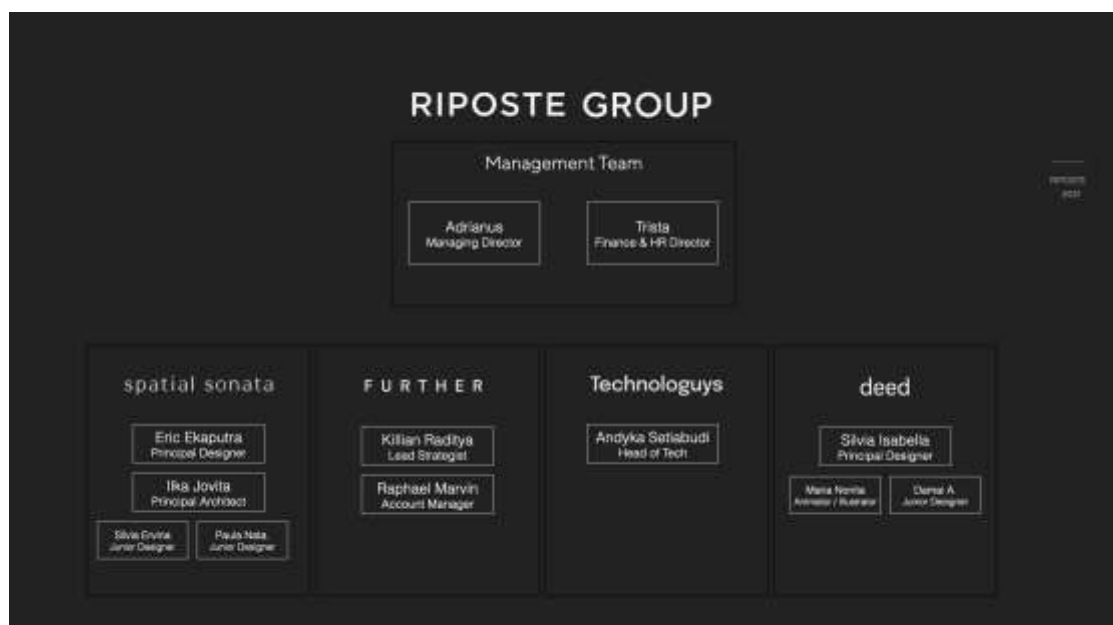
Riposte Group percaya bahwa desain, bisnis, dan teknologi mengambil peran sentral dalam kemajuan kehidupan manusia. Bersama-sama, untuk menciptakan masa depan yang lebih baik di mana bisnis dan orang-orang telah mengalami akses yang lebih baik terhadap solusi desain, bisnis, dan teknologi, apa pun skala dan fase pelanggan.

## 2. Misi

Misi Riposte adalah dengan memberikan solusi desain, bisnis, dan teknologi yang lebih baik, dengan belajar, menguasai, bermitra, dan berbagi pengetahuan, dan keahlian di setiap bidang pekerjaan masing-masing. Lalu memiliki tujuan untuk menciptakan upaya sinergi di seluruh pemangku kepentingan untuk memberikan nilai terbaik untuk kebaikan yang lebih besar.

### 2.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir) terpisah jadi beberapa divisi khusus spesialisitas yaitu Deed, Further Work, Technologuys, dan Spatial Sonata. Bagan berikut merupakan struktur organisasi terbaru yang dimiliki oleh Riposte Bussiness and Design:



Gambar 2.3. Struktur Organisasi Riposte

(Sumber: Data internal Riposte, 2021)

Deed merupakan nama untuk divisi graphic design, arti dari nama tersebut yaitu merupakan sesuatu yang di kerjakan atau diselesaikan, dengan nama tersebut divisi Deed mengerjakan perbuatan atau *deed* yang baik. Kepanjangan dari nama deed dan merupakan motto “*Do Extra Effort Daily*”, Divisi Deed dipimpin oleh Silvia Isabella selaku supervisi penulis. Further Work merupakan divisi *branding and marketing strategist* yang bertugas untuk membantu sebuah brand dengan menciptakan hubungan timbal baik, dampak yang dapat mempertahankan esensi dan pertumbuhan brand. Divisi Further Work dipimpin oleh Adrianus Raditya. Spatial Sonata untuk divisi arsitektur dan interior design. Divisi Spatial Sonata dipimpin oleh Erick Ekaputra. Technoguys untuk divisi programing dan UI/UX. Technoguys dipimpin oleh Andyka Setiabudi. Pada bagan struktur organisasi tersebut, penulis terletak dalam divisi Graphic Design *Intern*. Penulis mendapatkan *brief*, melakukan asistensi dan revisi dengan Silvia Isabella sebagai supervisi selaku *Head of Graphic Design*. Estimasi karyawan tetap yang bekerja di Riposte Business and Design ada 8-11 pekerja.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Pada bagian tersebut berisi informasi mengenai situasi kedudukan penulis dan alur koordinasi penulis bersama pembimbing lapangan pada waktu pengerjaan proyek.

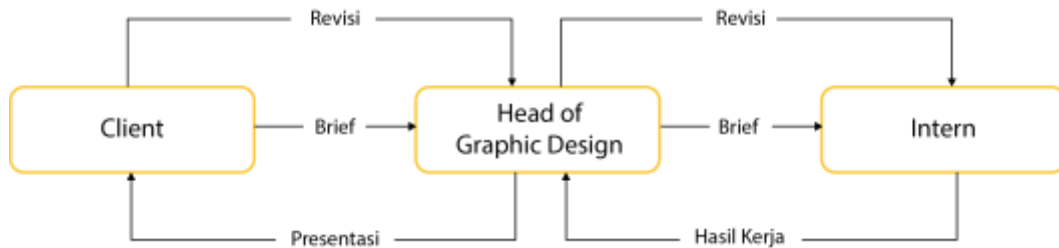
##### **1. Kedudukan**

Kedudukan merupakan situasi kedudukan penulis selama di tempat perusahaan magang, penulis ditempatkan dalam divisi *graphic design intern* saat penulis menjalankan program kerja magang. Selama menjalankan program kerja *internship*, penulis dibimbing oleh Silvia Isabella selaku *Head of Graphic Design*, Maria Nonita selaku *animator* dan *illustrator*, dan Damai Arungsamudra selaku *Junior Designer* dalam perancangan grafis. Penulis juga bertugas sebagai *intern graphic designer* terutama untuk bidang *illustrator*. Penulis bukan *intern* sendiri, ada 1 *intern* yang juga baru masuk seminggu setelah penulis didaftarkan untuk magang di Riposte, penulis merupakan *intern* Riposte bersama Aurel Elizabeth yang tugasnya juga sama dengan penulis, selama magang penulis telah mengerjakan desain dengan tim *deed* untuk berbagai klien.

##### **2. Koordinasi**

Koordinasi menjelaskan mengenai alur pekerjaan yang penulis telah lakukan pada perusahaan magang, banyak dari tugas diberikan oleh Lead Strategist tergantung dari kebutuhan suatu proyek. Silvia

Isabella, Maria Nonita, dan Damai Arungsamudra merupakan supervisi penulis yang telah memberi berbagai macam pekerjaan grafis untuk penulis dengan tujuan dapat mencapai batas akhir pengumpulan proyek. Setiap penulis diberikan pekerjaan, salah satu supervisi selalu melakukan *brief* dan konsultasi untuk penulis, setelah itu penulis melakukan *brainstorm* selama 30 menit atau sejam lalu melakukan asistensi dan konsultasi dengan supervisi yang telah memberikan tugas tersebut. Terkadang penulis *brainstorm* bersama.



Gambar 3.1. Struktur Alur Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama penulis menjalani program kerja *internship* di Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir), penulis telah mengerjakan berbagai macam proyek yang telah dijabarkan melalui tabel berikut;

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I (15-19 Febuari 2021) 56 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ayam Koplo – W3 &amp; W4 Instagram Feeds</li> <li>Puyo – Web Icon Bahasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 Tebak Kata, ATM Bank, Susun Huruf, Berita Hilang, Sikon Santai (1080p x 1350p)</li> <li>Merubahkan 4 icon</li> </ul>

		<p>Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bean – Sketsa <i>Logotype</i></li> </ul>	<p>Puyo menjadi Bahasa Indonesia (600p x 600p)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sketsa <i>logotype</i> Bean</li> </ul>
2	<p>II (22-26 Febuari 2021) 112 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayam Koplo – Mar W1 Instagram Feed</li> <li>• Double Jo – Sketsa pattern karakter, Bean Sketsa <i>logotype</i></li> <li>• Bean – Sketsa <i>logotype</i> dan ilustrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Instagram <i>feed</i> Tim Nasi Putih vs Nasi Wangi (1080p x 1350p)</li> <li>• Membuat 4 maskot untuk Double Jo, dan membuat pattern</li> <li>• Membuat <i>logotype</i> bean, dan membuat ilustrasi untuk detil kecil untuk zine Bean</li> </ul>
3	<p>III (1-5 Maret 2021) 160 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bean - Illustrate</li> <li>• Xiaomi – Membuat <i>storyboard</i>, <i>digital imaging</i> produk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitalisasi sketsa Bean untuk zine</li> <li>• Membuat <i>storyboard</i> untuk <i>Instastory invitation</i> (1080p x 1920p), dan digital imaging 2 produk MI 10T (1080p x 1350p)</li> </ul>
4	<p>IV</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Xiaomi –</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital imaging <i>feeds</i></li> </ul>

	(8-10, 12 Maret 2021) 208 hrs	<p><i>Digital imaging feeds</i>, membuat vector <i>background</i>,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dingiso – Membuat ideation dan sketsa ilustrasi untuk website.</li> </ul>	<p>Xiaomi “Proud to be me” (1080p x 1350p), membuat vector untuk background Hari Raya Nyepi (1080p x 1350p)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>ideation 2</i> sketsa Dingiso, ‘Our Story; wanita Papua memetik biji kopi dan ‘Contact us’; membuat biji-biji kopi jatuh dari tas noken (task has dari Papua)</li> </ul>
5	V (15-19 Maret 2021) 264 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harubake – Membuat <i>ideation</i> special packaging lebaran, membuat <i>asset</i> dan buat Instagram <i>feed</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>ideation</i> dan sketsa untuk visual untuk kemasan edisi bulan Ramadhan. Setelah melakukan <i>ideation</i>, lanjut ke sketsa</li> </ul>
6	VI (22-26 Maret 2021) 320 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harubake - Sketsa dan digitalisasi visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanjut sketsa lalu digitalisasi ilustrasi lebaran, <i>digital imaging</i> untuk <i>post</i> Instagram</li> </ul>



		<p><i>packaging</i></p> <p>lebaran, <i>digital</i></p> <p><i>imaging</i></p>	<p>bulan Ramadhan.</p>
7	<p>VII</p> <p>(29 Maret- 1 April 2021)</p> <p>368 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harubake – Lebaran <i>packaging</i> visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi ilustrasi lebaran dan mulai mencetak kemasan untuk <i>hampers</i> lebaran (1000p x 1000p)</li> </ul>
8	<p>VIII</p> <p>(5-9 April 2021)</p> <p>424 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubb Link – <i>Instastory</i> <i>Hiring Intern</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>Instastory</i> buka magang Web Developer (1080p x 1920p)</li> </ul>
9	<p>IX</p> <p>(12-16 April 2021)</p> <p>424 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualia – Membuat visual <i>ideation</i>, sketsa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan <i>ideation</i> visual yang cocok untuk Qualia dan mulai sketsa</li> </ul>
10	<p>X</p> <p>(19-23 April 2021)</p> <p>424 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualia – Illustration menu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanjut melakukan digitalisasi ilustrasi untuk 3 menu Qualia yang berbentuk kartu</li> </ul>
11	<p>XI</p> <p>(26-30 April 2021)</p> <p>424 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harubake – Sketsa <i>packaging</i> tiramisu, <i>digital</i> <i>imaging</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sketsa untuk <i>packaging</i> baru tiramisu, lalu <i>digital</i> <i>imaging</i> foto produk untuk post lebaran</li> </ul>

		Instagram post	
12	XII (3-7 May 2021) 424 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubb Link – Sketsa animasi <i>link, celebrate,</i> dan <i>loading</i>. Animasi website <i>loading</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan sketsa <i>storyboard</i> untuk animasi <i>link, celebrasi,</i> dan <i>loading</i> untuk website Hubb.Link, lalu mengerjakan animasi <i>loading</i>.</li> </ul>
13	XIII (10-11 May 2021) 424 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oh My Food – Sketsa dan digitalisasi stiker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan 2 sketsa <i>sticker</i> untuk merchandise Oh My Food dan lanjut digitalisasi</li> </ul>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis telah melaksanakan program *internship* selama 4 bulan dengan total 528 jam kerja di PT. Garis Tanpa Akhir (Riposte Business and Design) dimulai dari 15 Februari 2021 sehingga – 15 Mei 2021. Selama penulis telah menjalankan program kerja *internship* di studio Riposte, penulis melaksanakan berbagai macam proyek yang dibagi menjadi media sosial design, *logo design, editorial design* untuk kebutuhan klien dan tim kreatif Riposte.

Selama menjalankan program *internship*, penulis telah berperan dalam beberapa proyek oleh klien yang mengaitkan dengan *branding*, yaitu; Ayam Koplo, Dingiso, Bean, Oh My Food, Qualia, Harubake, Hubb Link, dan Xiaomi.

Bersumber pada kumpulan proyek tersebut, penulis menyoroti kumpulan proyek utama untuk dibahas dalam laporan tersebut antara lain, Ayam Koplo, Hubb Link, Harubake, dan Xiaomi.

### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Pada bagian proses pelaksanaan tersebut, ada berbagai desain yang telah diuraikan, merancang Instagram Feeds Ayam Koplo merupakan salah satu proyek utama yang banyak dikerjakan oleh penulis. Penulis membuat berbagai aset dan elemen baru, dan ada beberapa aset dan elemen ada yang sudah tersedia oleh anggota divisi graphic desain dan sebagian ada yang dibuat oleh penulis, untuk foto ada yang diambil secara langsung yang sudah disedia oleh fotografer Riposte, dan ada sebagian foto yang diambil dari website *free for commercial use*, seperti undraw, freepik, dan unsplash.

Selaku proses program kerja magang di Riposte, penulis memberi informasi mengenai detail-detail desain yang telah di laksanakan pada studio tersebut. Berikut merupakan beberapa proyek yang telah dikerjakan oleh penulis:

#### **3.3.1.1. Ayam Koplo**

Proyek pertama yang penulis kerjakan yaitu dari salah satu dari grup Hangry, yaitu Ayam Koplo. Ayam Koplo merupakan tempat makan yang membawa esensi budaya ‘media massa viral’ di Indonesia, tapi tetap menjadi salah satu identitas yang mendasar di Indonesia oleh ‘netizen’. Ayam Koplo menawarkan makanan jalanan favorit anak-anak muda lokal yaitu ayam geprek dengan berbagai macam lauk sesuai dengan selera masing-masing.

Ayam Koplo menggunakan *mood* yang terkesan ‘koplo’, menggunakan warna-warna yang nyentrik dan *vivid*, warna dan *typeface* Ayam Koplo terinspirasi dari banner warung makan jalanan. *Typeface* yang digunakan untuk seluruh konten Ayam Koplo adalah Gomarice Mini, Corben, Subway Black, dan Shrikhand. Ayam Koplo memiliki ilustrasi ‘Kopluck’ yang menggambar adegan-adegan komikal yang dibuat oleh Maria Nonita yang diberikan penulis untuk konten di Instagram.



Gambar 3.2. *Color Palette* dan *pattern* Ayam Koplo



Gambar 3.3. Ilustrasi Kopluck Ayam Koplo

## A. Instagram Feeds

### 1. ATM Bank

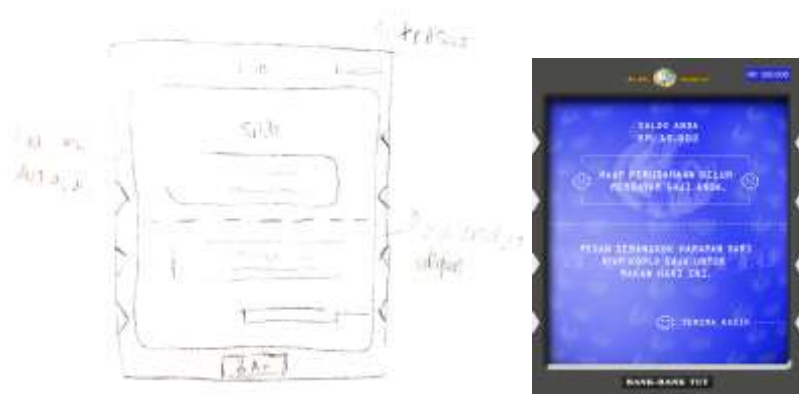
Konten tersebut merupakan konten hiburan sekaligus mempromosi makanan termurah di Ayam Koplo, yaitu Semangkok Harapan. Penulis mendapat inspirasi dari ATM yang memiliki layar kaca cembung, teks mono dan warna layar yang biru.



Gambar 3.4. Referensi ATM Bank

Sebelum penulis melakukan skesa, isi konten sudah disiapkan dan penulis hanya mempersiapkan tata letaknya. Penulis mencoba untuk membuat layar tersebut semirip mungkin dengan ATM, jika melihat saldo di ATM teks tersebut diletakan antara di atas atau di tengah layar, untuk konten berikut penulis meletakkan kata “saldo anda Rp.15.000” diatas agar mudah untuk dibaca. Lalu penulis mendapat revisi untuk jangan pilih secara acak tapi merubahkan jadi harga Rp. 17.900,- karena merupakan harga yang paling murah di menu Ayam Koplo yaitu Semangkok Harapan sehingga orang-orang yang melihat akan tau harga makanan tersebut tanpa melihat

menu Ayam Koplo. Konten tersebut dibuat lelucon teks “maaf perusahaan anda belum membayar gaji anda” dan menggunakan emoji sedih tapi dibuat 8-bit agar mendukung dengan layar, penulis mendapatkan ide memasukan emoji dari permainan *Minesweeper*. Lalu ada teks yang mengajak pembaca untuk membeli menu Semangkok Harapan dan terakhir memiliki teks “Terima Kasih” dan memiliki garis yang mengikuti tombol ATM di samping.



Gambar 3.5. Proses ATM Bank Ayam Koplo

Setelah di digitalisasi penulis memasukan minimal transaksi di pojok atas kanan dan nama bank di tengah bawah dengan kesan lelucon, agar terlihat seperti ATM yang kita gunakan pada umumnya. Penulis menggunakan efek cebung, memasukan pola dan logo di tengah layar yang terdistorsi menjadi 8-bit agar tidak terlihat terlalu kosong.



Gambar 3.6. Hasil ATM Bank Ayam Koplo

## 2. Sikon Santai Makan Ayam Koplo

Pada konten yang ini penulis ditugaskan untuk membuat adegan untuk ilustrasi ‘Kopluck’ yang sedang santai sembari makan Ayam Koplo di kamar kos-kosannya. Penulis melakukan riset referensi sebagai patokan untuk sketsa konten, sebagai dekorasi penulis memasukan benda-benda yang biasanya ada di kamar kos-kosan mahasiswa seperti kipas angin, gantungan untuk baju-baju, jaket, atau payung, lalu lemari kecil dan lampu malam.



Gambar 3.7. Referensi Sikon Santai Ayam Koplo



Gambar 3.8. Proses Sikon Santai Ayam Koplo

Penulis digitalisasi dengan cara digital painting, penulis mengikuti alur garis karakter-karakter yang ada sebelumnya, penulis lalu memberi hasil kepada supervisi, ternyata cara penulis mendapatkan miskomunikasi, karena pada *brief* awal harus membuat ilustrasi yang garisnya rapih dan menggunakan program khusus ilustrasi, pada ukuran *outline* harus yang sama, penulis mengikuti ukuran ilustrasi sebelumnya yaitu 2 pt. Penulis mengaplikasikan untuk *base* menggunakan pola aset Ayam Koplo dan menggunakan warna yang paling nyentrik untuk tembok. Penulis lalu mendapatkan revisi lagi pada tembok untuk tidak menggunakan pola karena terlalu ramai, penulis lalu menghilangkan pola tersebut.



Gambar 3.9. Hasil ilustrasi Sikon Santai Ayam Koplo

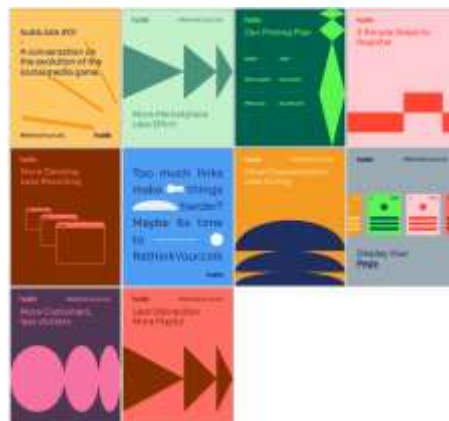


### 3.3.1.2. Hubb Link

Hubb.link merupakan website untuk mengorganisir kumpulan *landing page* atau *link* banyak dan diletakan dalam Hubb Link, ini berguna untuk akun bisnis yang memiliki banyak *link* karena Hubb Link memudahkan pengguna yang ingin membuka *link* tertentu dan menampilkan kumpulan *link* dalam satu halaman.



Gambar 3.10. Color Palette Hubb Link



Gambar 3.11. Aset Hubb Link yang sudah ada

## A. Instagram Story

### 1. *Hiring Web Developer Interns*

Proyek tersebut merupakan proyek pertama yang penulis kerjakan untuk Hubb Link pada tanggal 7 April 2021, penulis diberikan arahan melalui Asana untuk membuat Instastory buka lowongan magang untuk Instagram Hubb Link. Ukuran yang digunakan yaitu 1080p x 1920p agar pas dengan ukuran layar untuk Instagram dan *typeface* yang digunakan untuk identitas Hubb Link adalah Sora dengan gaya *light* hingga *extra bold* dan merupakan jenis sans-serif.

Mengambil referensi dari konten yang sudah ada sebelumnya dan sebagai aset, proyek buka lowongan tersebut menggunakan bentuk dan warna yang sudah ada sebelumnya di akun Instagram Hubb Link. *Supergraphic* Hubb Link biasanya menggunakan bentuk-bentuk abstrak dan berbaris di setiap media. Dengan menggunakan aset visual yang sudah ada sebelumnya, penulis sketsa untuk memperlihatkan penataan yang cocok agar supergrafik tidak terlalu masif sehingga titik fokusnya di supergrafik dibanding teks deskripsi.



Gambar 3.12. Proses *Hiring Web Developer Interns*

Bahasa utama yang digunakan oleh Hubb Link adalah Bahasa Inggris, jadi deskripsi yang sudah disediakan untuk Instastory adalah “*Hubb is looking for Web Developer Interns. Understand the basic of React JS Framework, Developing with HTML, CSS, Javascript, PHP language, Majoring in Information Technology, Information System or Computer Science. Send your E-mail to hi@hubb.link*”



Gambar 3.13. Hasil *Hiring Web Developer Interns*

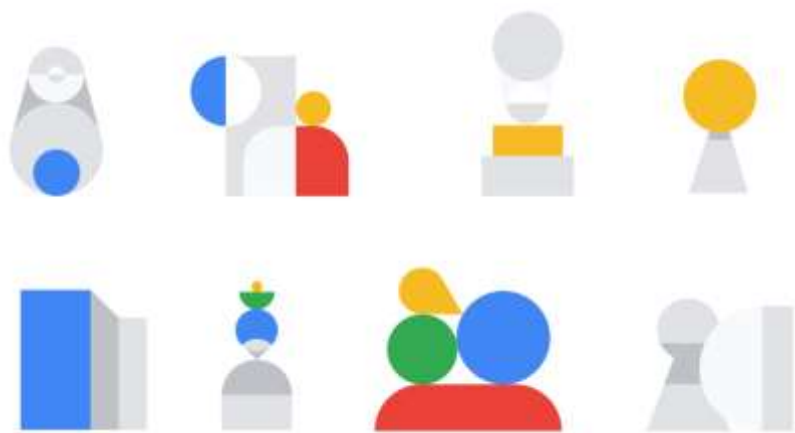
Setelah penulis selesai mengerjakan versi supergrafik oval, penulis lalu membuat 2 alternatif lagi dengan *color combination* yang sudah ada dari aset-aset sebelumnya.

## B. Motion Graphic

### 1. Website *Loading Animation*

Perancangan berikutnya yang ditugaskan penulis merupakan animasi untuk pemuatan atau *loading* di webside Hubb Link, agar pengguna bisa terhibur dan tidak terlihat monoton, maka animasi *loading* yang akan dibuat lebih hidup dan interaktif.

Penulis diberikan referensi animasi Google Home App. Pada awal perancangan penulis membuat *storyboard* sebagai gambaran untuk di asistensi, pada *storyboard* penulis menggunakan system *modular grid* yang diaplikasikan untuk seluruh animasi proses seperti *success*, *link*, *media*, *text*, dan *loading*. Animasi tersebut tidak mengandung lebih dari 3 atau 4 bentuk dan secara visual dibuat lebih mudah dilihat dan simpel karena animasi pemuatan tidak mengandung rasa yang menghebohkan seperti animasi untuk *success* dan *text*.



Gambar 3.14. Referensi Animasi Pemuatan

(Sumber: <https://www.gunner.work/googlehome/>)



Gambar 3.15. Logo Hubb Link

(Sumber: Data Internal Riposte)

Untuk *storyboard loading*, penulis menggunakan aset dari logo Hubb Link yang merupakan bentuk kotak dan bulat, bentuk tersebut akan dibuat seperti permainan tenis meja atau '*ping-pong*'.



Gambar 3.16. Sketsa storyboard animasi *loading* website

Sebelum gerak seperti permainan tenis meja, pada *frame* awal hingga ke menit 1 dan detik 9 bentuk kotak muncul dari bawah ke atas dan kotak kiri lebih tinggi di banding kotak kanan, karena kotak kanan mengandung bentuk bola yang keluar dari bagian atas kotak kanan. Pada menit 1 dan detik 10 bola muncul dari kanan sehingga kotak kanan jadi tinggi dan jatuh mengarah ke bagian atas kotak kiri sehingga kotak kiri jadi mengecil. Animasi tersebut berlalu sehingga menit 4 detik 23 dimana bentuk akan kembali lagi ke kotak kanan yang mengecil dan pada menit 6 detik 10 kotak kembali lagi ke posisi semula yaitu menghilang dari atas ke bawah. Awal asistansi dengan supervisi penulis mendapatkan revisi bahwa animasinya masih kaku dan harus di haluskan lagi dan coba untuk buat bola dan kotak hidup dengan gerakan yang melambung.



Gambar 3.17. Hasil animasi *loading* untuk website

Setelah animasinya selesai, penulis *render* animasi *loading* dengan *plug-in* *bodysmovin* agar file tersebut menjadi *format file json* yang mengubah video tersebut menjadi data JavaScript, cara tersebut sangat berguna jika ingin memasukan suatu animasi *loading* untuk website. Setelah *render*, penulis lalu mengunggah *file json* tersebut ke website Lottie Files agar bisa melihat hasil animasi UI di website, dengan cara tersebut animasi akan menjadi file yang berukuran kecil tanpa menurunkan kualitas, tetapi meningkat kualitasnya.

### 3.3.1.3. Harubake

Harubake merupakan salah satu toko kue oleh Nadya Selamat atau Nana. Nana merupakan *chef* selaku *baker* berdedikasi yang memiliki Nana's Cake Boutique dan Harubake. Harubake adalah toko yang menawarkan makanan penutup *premium* yang siap untuk dimakan dan dibuat dengan bahan-bahan terbaik dan berkualitas, seperti *cheesecake pudding*, lapis legit, lapis Surabaya, chiffon, dan seterusnya.

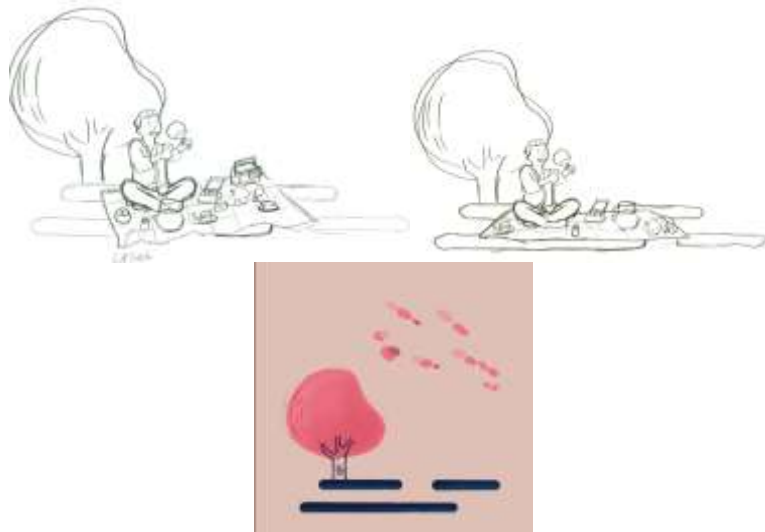


Gambar 3.18. Color Palette 4 musim Harubake

## A. Instagram Feeds

### 1. Hanasaka Jiisan Haru Sakura Piknik

Penulis diberikan *brief* untuk membuat konten ilustrasi. Ilustrasi Harubake mengikuti 4 musim di setiap bulannya, saat penulis mendapat tugas ini sedang musim sakura di Jepang. Karena karakter Harubake mengikuti tradisi dan rutinitas warga Jepang maka penulis harus mencari kegiatan yang bersangkutan dengan musim sakura. Setelah penulis melakukan riset dan *brainstorming* bersama supervisi penulis untuk konten tersebut, kegiatan yang akan diaplikasikan untuk konten musim semi atau musim sakura adalah piknik dibawah pohon sakura. Karena setiap musim semi warga Jepang mengadakan piknik Hanami untuk menikmati makanan sembari melihat keindahan pohon sakura.



Gambar 3.19. Proses Hanaka Jiisan Haru sedang piknik di musim sakura

Pada sketsa tersebut Hanaka Jiisan Haru sedang menikmati teh dan sedang mengipas, potongan kue dan kotak kue khas Harubake yaitu lapis Surabaya tersedia di samping Hanaka San dengan peliharaan selaku sahabat Hanaka San sedang beristirahat di ujung kain. Revisi yang penulis dapatkan adalah kain yang berserong dan terlalu padat di atas kain karena banyak makanan, supervisi penulis menyarankan untuk merubah posisi jadi lurus agar memiliki *tone* yang sama dan mengurangi sebagian makanan dan memindahkan peliharaan kakeknya di ujung kain.





Gambar 3.20. Hasil ilustrasi Hanaka Jiisan Haru sedang piknik di musim sakura.

Setelah melakukan digitalisasi untuk aset piknik, penulis lalu memuat *scene* ke dalam tema musim semi dengan satu buah pohon, empat tanah biru, dan bunga-bunga yang jatuh.

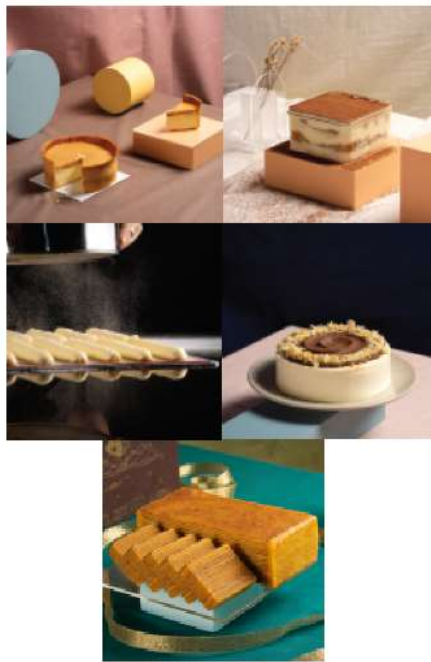
## 2. Post-Ramadhan Kareem

Sebelum lebaran, penulis ditugaskan untuk *digital imaging* beberapa foto untuk menghilangkan serpihan-serpihan kecil, merapihkan kain yang digantung dan di meja, dan merapihkan keterampilan kue dari bolong-bolong agar terlihat lebih menggiurkan.



Gambar 3.21. Foto sebelum di *digital imaging*

Penulis menghilangkan serpihan kecil dan kain kucel dengan menggunakan stamping, lalu menutupi sebagian lobang kue dengan *brush* yang lembut dan menggunakan *healing brush* agar terlihat lebih alami bagian yang sudah di tambal.



Gambar 3.22. Finalisasi *digital imaging*

## **B. Packaging**

### **1. Harubake Lebaran *Hampers Packaging***

Pada perancangan tersebut, penulis ditugaskan untuk membuat kemasan *hampers* khusus untuk bulan Ramadhan, tahun ini Harubake membuat kemasan yang mengikuti tema dari tanggal merah seperti *Chinese New Year*, kini bulan Ramadhan adalah bulan untuk memberi *hampers*. Penulis melakukan *brainstorming*

bersama seluruh divisi deed untuk membahas kemasan tersebut agar mengumpulkan opini, kritik, dan saran.



Gambar 3.23. Color Palette Harubake Spesial Lebaran

*Color palette* telah ditentukan dengan menggunakan warna hijau teal dan kuning, untuk aset penulis mencoba untuk sketsa dengan menggunakan onta, lampion Timur Tengah, dan karakternya menggunakan syal kotak-kotak. Namun untuk ide tersebut terlihat aneh dan akan terlihat tidak konsisten jika menambahkan seekor onta di sketsanya, karena karakter Harubake harus konsisten hanya menggunakan dua karakter yaitu yang kakek dan peliharaan anjingnya.



Gambar 3.24. Proses *packaging* dan *greeting card* Lebaran

Penulis menghilangkan onta dan lampion Timur Tengah dituker dengan mushola, karena di tanggal merah sebelumnya yaitu

*Chinese New Year* isi konten ilustrasi tersebut memiliki kakek dan peliharaannya menggunakan kostum barongsai dan terlihat rumah tradisional Tiong Hoa pada sisi kanan karakter-karakter tersebut. Setelah menambahkan masjid penulis menambahkan bulan dan bintang besar di pojok kanan karena bulan dan bintang selalu bersama pada setiap masjid, lalu memasukan aset awan. Penulis juga membuat kartu selamat lebaran untuk diletakkan di dalam kemasan.

Setelah melakukan digitalisasi, penulis merubah pakaian kakek pada *greeting card* menjadi pakaian yang digunakan oleh kakek di *scene packaging*.



Gambar 2.25. Hasil Digital *Packaging* dan *Greeting Card* Lebaran

Hasil digitalisasi pada kemasan ada revisi karena masih kurang cocok tapi karakter kakek dan bulan bintang masih digunakan, penulis mencoba untuk merubah dengan konsep animasi *Aladdin* dengan kakeknya sedang terbang dengan karpet sihir sembari melewati gedung-gedung dan mushola. Lalu penulis diberi saran untuk merubah posisi kartu menjadi horizontal dan memasukan kata-kata yang sudah disiapkan oleh supervisi penulis

jadi depannya memiliki kata-kata, dimana dibagian belakang memiliki garis-garis untuk *consumer* tulis. Penulis lalu digitalisasi ulang revisi dan dua desain telah diterima, lalu diberikan ke supervisi penulis untuk di cetak.



Gambar 3.26. Hasil Cetak *Packaging Hampers* Lebaran

(Sumber: Foto internal Riposte, 2021)

#### **3.3.1.4. Xiaomi**

Xiaomi merupakan merek teknologi global yang memiliki berbagai macam jenis teknologi selain seluler genggam yaitu pembersih udara, penyedot debu, televisi, lampu bohlam, ruter internet, kamera CCTV, skuter, bahkan pulpen. Penulis diberikan kumpulan aset untuk konten untuk media sosial Xiaomi Indonesia, penulis mengunduh *Typeface* yang digunakan untuk konten-konten

Xiaomi adalah Helvetica, namun Xiaomi tidak memiliki warna tetap kecuali untuk logo.

## A. Instagram Feeds

### 1. Digital Imaging Produk

Xiaomi Mi 10T merupakan produk terbaru yang belum dirilis di Indonesia, penulis ditugaskan untuk melakukan *digital imaging* untuk *teaser* produk Xiaomi terbaru untuk Instagram Xiaomi Indonesia. Pada awal, penulis diberi aset foto Xiaomi Mi 10T dan diminta untuk merubah posisi telepon genggam yang menyerong menjadi lebih lurus dibanding aset sebelumnya. Penulis telah membuat proses atau *draft* dan sketsa untuk berkonsultasi dengan supervisi penulis.



Gambar 3.27. Aset dan tata letak produk Xiaomi Mi 10T

Penulis melakukan duplikasi bagian rusuk aset Mi 10T belakang dan mengaplikasikan ke aset Mi 10T depan, lalu layar Mi 10T depan diubah agar sama *tone* dengan *background*.



Gambar 3.28. Hasil digital imaging produk Xiaomi Mi 10T menyimpang

## 2. *Digital Imaging Model*

Perancangan tersebut penulis ditugaskan untuk melakukan *digital imaging* dua model untuk perayaan *International Women's Day* dan Xiaomi mengadakan filter Instagram #ProudToBeMI dengan mengajak wanita untuk foto dengan filter tersebut bahwa mereka bangga dengan diri mereka sendiri. Untuk tugas penulis yang ini, hanya menyoroti dua wanita yang inspiratif tanpa filter. Seluruh foto-foto mentah telah difoto oleh pihak Xiaomi, penulis hanya melakukan digital imaging pada foto mentahnya.



Gambar 3.29. Foto sebelum digital imaging

Penulis ditugaskan untuk menggantikan *background*, menghilangkan jam tangan yang ada di model, dan memasukan *hashtag* #ProudToBeMi di bawah tengah. *Background* untuk wanita menggunakan pakaian merah, menulis membuat background biru gelap dengan cahaya ditengah agar *foreground* terlihat lebih kontras. Lalu background untuk wanita menggunakan pakaian biru penulis telah di *brief* oleh supervisi penulis dengan menggunakan *background* Xiaomi yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 3.30. Ideation untuk digital imaging



Penulis rapihkan rambut model-model tersebut juga karena pada bagian rambut fotonya terlihat pecah-pecah, dengan menggunakan *brush* dan *healing brush tool* agar terlihat lebih alami.



Gambar 3.31. Hasil digital imaging

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan program kerja *internship*, ada beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis selama melaksanakan *internship* di Riposte, menurut penulis adalah komunikasi kurang efektif karena ada beberapa *brief* atau revisi yang penulis masih kurang mengerti. Terkadang penulis juga masih beradaptasi dengan gaya desain yang disesuaikan dengan klien. Kendala lain adalah kurang teliti dalam memeriksa kembali hasil proyek sehingga ilustrasi yang masih kurang teliti terkadang terjadi dalam pembuatan proyek, terutama untuk ilustrasi proyek awal. Lalu, pada awal-awal magang di Riposte penulis kurang menyesuaikan *time management* sehingga tidak menyelesaikan proyek di waktu yang tepat. Terakhir, penulis sering kali memiliki koneksi internet yang buruk dan dan tidak stabil akibat cuaca buruk, sehingga telepon Google Hangout sering putus koneksi.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Solusi yang telah ditemukan oleh penulis adalah jika penulis mendapatkan kendala kurang jelas dalam *brief* dan revisi, penulis langsung menghubungi supervisi penulis melalui platform Slack, *facecall* melalui Google Hangout atau Gather yang bersangkutan agar penulis lebih mengerti *brief* dan revisi yang telah didapatkan. Peneliti harus lebih teliti terhadap proyek yang dikerjakan oleh penulis agar tidak miskomunikasi dan sering *crosscheck* proyek yang telah dikerjakan. Lebih banyak mempelajari referensi desain yang tepat untuk proyek tertentu. Solusi koneksi yang buruk yang penulis dapatkan adalah jika cuaca mulai buruk, maka secepatnya penulis mencari tempat yang memiliki koneksi internet yang kuat dan stabil. Karena *Work From Home (WFH)*, penulis mendapatkan kesusahan untuk fokus jika bersama keluarga, sehingga seperti terlihat penulis tidak kerja.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Penulis telah mempelajari banyak sekali hal baru selama penulis melakukan proses *internship* di Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir) selama tiga bulan. Lalu penulis mendapat kesempatan untuk melaksanakan ilmu pengetahuan selama yang dipelajari selama 7 semester di Universitas Multimedia Nusantara ke dalam proyek yang penulis telah kerjakan. Selain itu, penulis juga mendapatkan tanggung jawab dan pengalaman bekerjasama dengan klien., dan penulis memiliki tanggung jawab untuk mengerti hal-hal selain *graphic design*, seperti *interior design*, dan *coding*.

Selain mendapatkan pengalaman dalam pekerjaan penulis juga mendapatkan ajaran yang penting dari *lead strategist* Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir), yaitu *bonding* dengan klien agar mendapatkan mendapatkan timbal balik yang dapat mempertahankan esensi dan pertumbuhan suatu brand. Pihak divisi deed sangat mendukung penulis untuk mendapatkan pengalaman dari seluruh proyek yang penulis dapatkan, penulis juga diberi dukungan yang hangat hingga penulis selalu bersemangat untuk mengerjakan tugas yang diberikan dan menghibur karyawan di tempat magang.

#### **4.2. Saran**

Setelah penulis menjalankan program *internship* yang berlaku selama 3 bulan, penulis mendapatkan banyak ilmu dan pengalamann. Berikut merupakan beberapa saran oleh penulis dari pengalaman program kerja *internship*:

1. Perusahaan

Saran yang penulis berikan kepada Riposte yaitu semoga saat melakukan penjelasan akan dalam proyek dapat lebih baik lagi untuk kedepannya, karena hal tersebut menyusahi *intern* akibat telat untuk mengumpulkan konten.

2. Universitas Multimedia Nusantara

Kampus Universitas Multimedia Nusantara memberikan ajaran yang bermanfaat untuk mahasiswa yang akan memasuki ke dunia pekerjaan. Namun untuk magang menurut penulis untuk mengisi KM harus lebih banyak lagi pendaftarannya, karena tidak tentu jika kelima tempat magang tersebut menerima mahasiswa yang mendaftar di tempat *internship* tersebut atau respon dengan cepat, bahkan ada yang baru dibalas email setelah sebulan kemudian, sehingga waktu untuk mengambil tempat magang sangat sempit. Semoga untuk mata kuliah *internship* kedepannya bisa menambah slot tempat magang agar tidak bertabrakan karena mepet.

### 3. Mahasiswa yang akan mengambil program *internship*

Sebelum memutuskan untuk mengambil program magang hanya karena ingin lulus saja, saya mohon untuk direncanakan dengan matang. Hal tersebut dikarenakan magang adalah suatu pelajaran dimana kita sebagai mahasiswa dan mahasiswi tahun akhir mulai berterjun ke dunia pekerjaan, dimana dunia pekerjaan tidak bisa dianggap remeh. Mempersiapkan skill yang dimiliki mengenai *platform* desain dan memiliki *curriculum vitae* dan *portfolio* yang unik agar lebih menarik dan tidak monoton, penulis memberi tahu ini karena ada lebih dari 200 orang yang sama seperti kami, ingin mendapatkan tempat kerja *internship* yang tujuannya sama. Mengatur waktu itu kewajiban untuk pekerja, aktif dalam berkoordinasi dengan anggota kerja di tempat kerja magang, dalam mengerjakan proyek harus teliti karena jika ada kesalahan maka kesalahan tersebut akan jadi fatal, maka dari itu seringlah melakukan revisi dengan supervisi penulis. Terakhir, sering bertanya jika ada *brief* atau kerjaan yang tidak jelas, agar tidak miskomunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Jena. N. (2017) *Planning A Hanami Picnic? A Recommended Menu To Make It A*

*Hit*. Diakses melalui internet

**LAMPIRAN A: KARYA YANG TELAH DIBUAT SELAMA  
PRAKTEK KERJA MAGANG**









hubb

## We are hiring Web Developer Interns

Understand the basic of React JS Framework  
 Developing with HTML, CSS, Javascript,  
 PHP language      Majoring in  
 Information Technology, Information System  
 or Computer Science

Send your E-mail to [hr@hubb.be](mailto:hr@hubb.be)

hubb

## We are hiring Web Developer Interns

Understand the basic of React JS Framework  
 Developing with HTML, CSS, Javascript,  
 PHP language      Majoring in  
 Information Technology, Information System  
 or Computer Science

Send your E-mail to [hr@hubb.be](mailto:hr@hubb.be)

hubb

## We are hiring Web Developer Interns

Understand the basic of React JS Framework  
 Developing with HTML, CSS, Javascript,  
 PHP language      Majoring in  
 Information Technology, Information System  
 or Computer Science

Send your E-mail to [hr@hubb.be](mailto:hr@hubb.be)





OUR STORY

## Improving Indonesia's Coffee Farmers Wellbeing

Dingoo Coffee & Roastery invites Indonesia's coffee farmers to improve the quality of their coffee farm and the post-process quality of the coffee harvested so that the coffee will have better quality that will result in better wellbeing of our farmers.

[READ MORE](#)



## Interested in our products and services?

[CONTACT US](#)

### Eco-Friendly Packaging – costly or another value offered?

1. Eco-friendly packaging
2. Packaging with ingredients

100-100

### Creating Eco-Friendly Packaging Design

Packaging merupakan suatu hal yang dalam berdiskusi, maka dari itu dalam pangan, clothing, sampai pendidikan. Dengan meningkatnya kepedulian akan lingkungan, packaging merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan dengan peran yang signifikan, bahwa Indonesia telah menggunakan bahan pada tahun 2021 packagingnya akan 100% reusable and recyclable.

Tetapi, membuat apa lebih lanjut mengenai dampak eco-friendly packaging terhadap brand kamu, kita harus bersama apa yang dilakukan dengan eco-friendly packaging:

- Ingredients** – Using 100% recycled or rep materials.
- Production process** – By minimizing the production process, supply chain and carbon footprint.
- Reusability** – Creating a circular economy around the packaging, referring to lifespan and usability.

Lalu, apa dampak positif eco-friendly packaging terhadap brand kamu? **Retain the 40%**

Walaupun kamu dapat dan akan lebih 'sustainable' ketika membuat packaging ramah lingkungan, kamu harus tahu bahwa 60% konsumen mengatakan akan menggunakan suatu brand menggunakan packaging yang lebih ramah lingkungan (hasil dari dari Dekom Distribution).

100-100

Kalau saja perusaha, ada hashtag #InkakuMakel, #MakelInkakuMakel, dan #MakelInkakuMakel. Lihat bagaimana konsumen mungkin menggunakan brand untuk brand untuk brand yang tidak memperhatikan lingkungan.

Setiap produk pasti memiliki tantangan dan bisa dengan mudah-mudahan terburu-pemilihan dan penggantian packaging, but try to answer some of these questions:

1. Apakah produk kamu sangat baik dan menggunakan packaging yang ramah lingkungan?
2. Apakah target market kamu lebih peduli terhadap lingkungan? (Gen Z, milenial, Gen-X, subkultur millennial, suburban, dan suburban target pasar lingkungan)
3. Apakah brand image menjadi salah satu faktor penting dalam keputusan pembelian kamu?
4. Bagaimana brand kamu bertanggungjawab akan nilai etis dan lingkungan di sosial media?

100-100

### Eco-Friendly Packaging Design

Berikut beberapa referensi brand dengan Eco-Friendly Packaging yang unik!

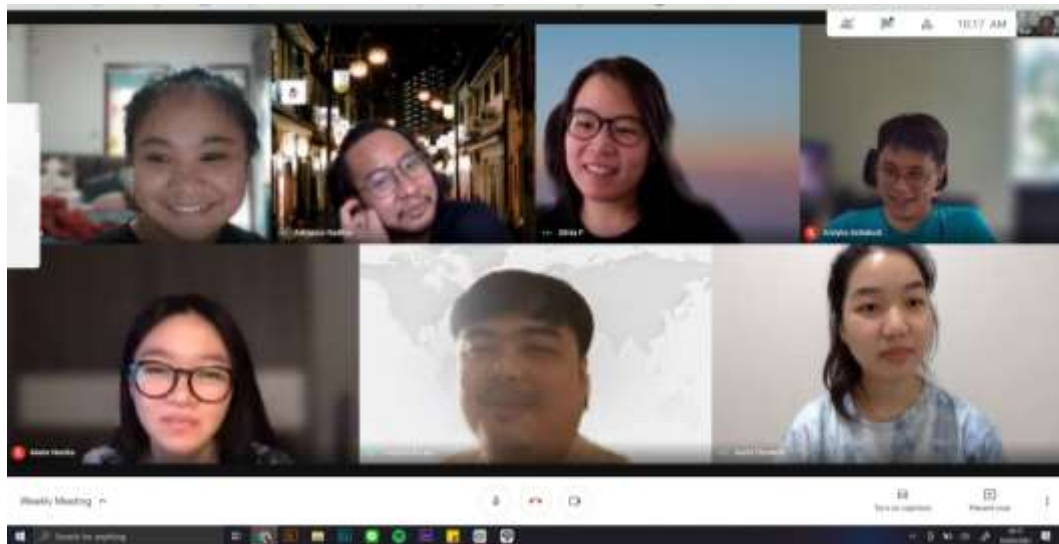
1. **ASCO** – using 100% recycled plastic rather than cardboard boxes
2. **CableKiss** – 100% of packaging used recyclable
3. **Wollega** – 100% 100% recyclable cardboard boxes for all of its items, and as part of their zero-deforestation pledge

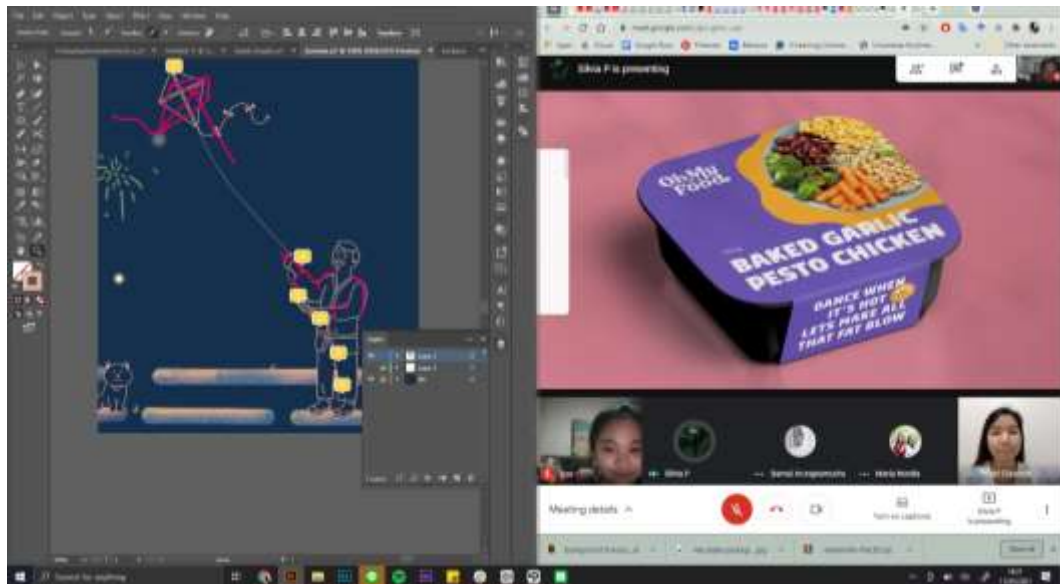
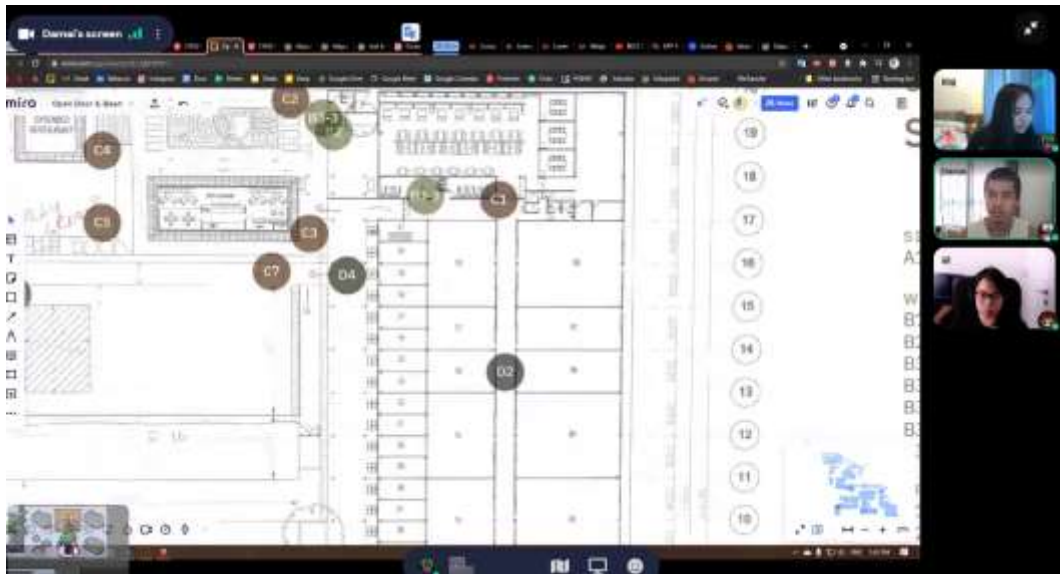
100-100





## LAMPIRAN B: KEGIATAN KERJA

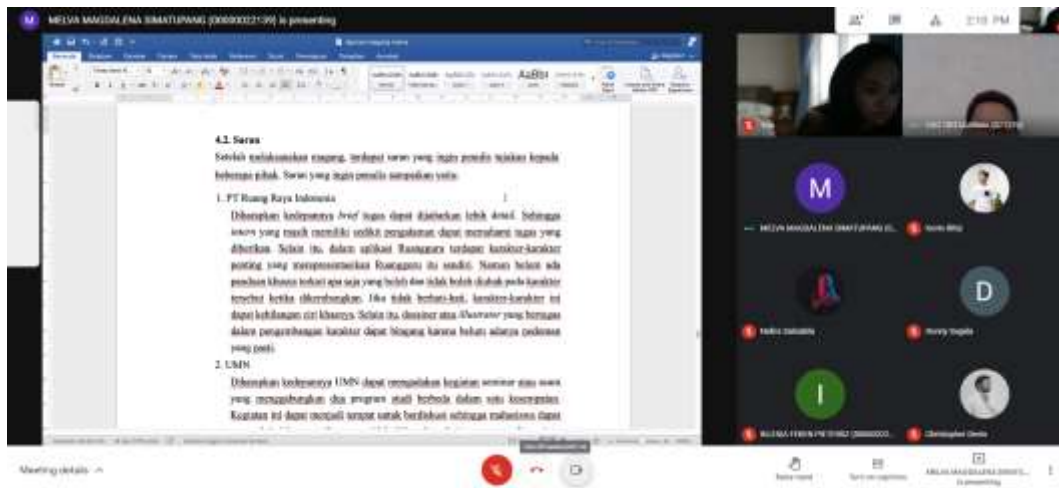
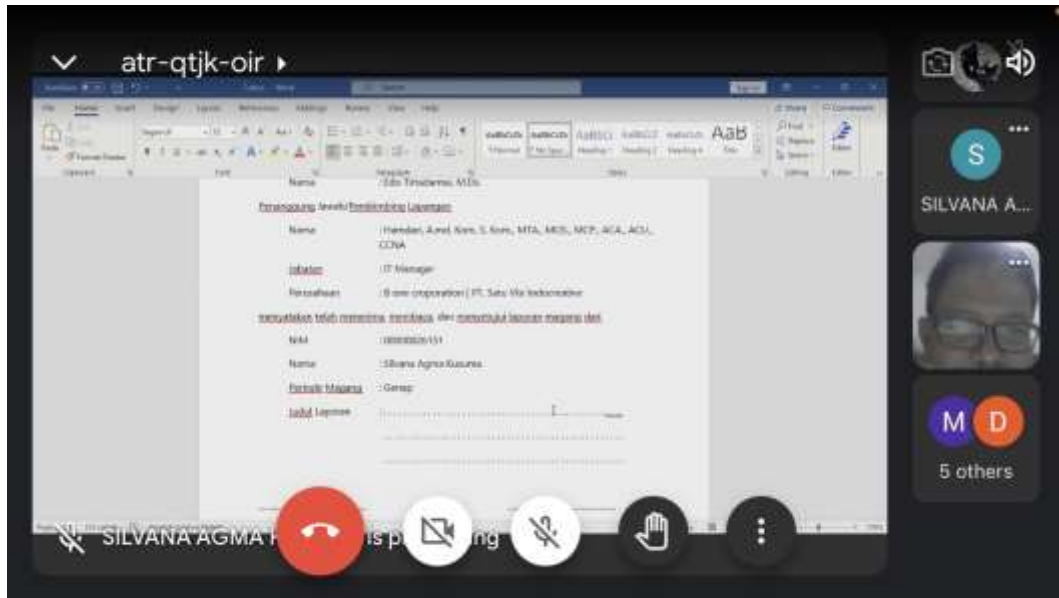








## LAMPIRAN C: BIMBINGAN MAGANG



## LAMPIRAN D : SURAT PEMBEKALAN MAGANG

### SURAT KETERANGAN

Dengan ini menyatakan bahwa,

Nama : Anggi Srikandi D  
NIM : 00000023762  
Prodi : Desain Komunikasi Visual

telah mengikuti "**Pembekalan Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual**" yang diadakan pada hari **Jumat, 27 November 2020** dan dilaksanakan secara virtual melalui **ZOOM**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 30 November 2020



Elfira Wahyono, M.Si., CPRW  
Manager External Student Affairs



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.  
Ketua Program Studi DKV

## LAMPIRAN E: KM-2 SURAT PENGANTAR MAGANG



### UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Surat Pengantar

No. : 141/MAGANG/UMN-DKV/I/2021  
Perihal : Surat Pengantar Magang

Tangerang, 22 Januari 2021

Kepada Yth.  
Human Resources Department Manager  
Di tempat

Dengan hormat,

Kami dari Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual mengajukan permohonan untuk mahasiswi kami, agar dapat diterima magang sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana S1.

Nama : Anggi Srikandi Dzulhjjah  
NIM : 0000023762  
Angkatan : 2017  
Peminatan : Visual Brand Design  
No. HP : 08129534586  
Alamat Email : [anggi.dzulhjjah@student.umn.ac.id](mailto:anggi.dzulhjjah@student.umn.ac.id)

Bersama ini kami harapkan, Ibu/Bapak menempatkan mahasiswi kami di posisi yang sesuai dengan bidang peminatannya. Semoga program magang ini akan memberikan nilai lebih bagi kedua belah pihak dan memberikan hubungan yang berkesinambungan untuk masa depan yang lebih baik.

Atas kerja sama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,

**Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.**  
Ketua Program Studi DKV

## LAMPIRAN F: SURAT PENERIMAAN MAGANG

# RIPOSTE

Date : February 9, 2021

Subject : Internship  
Verification  
Letter

This is letter is to certify that:

**Name:** Anggi Srikandi Dzulhijjah

**ID Card No:** 3174087103991003

**Address:** Komp Polri Blok O/76, Pancoran

Accepted as an intern at **Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir)** as a **Visual Designer Intern** from 15th February 2021 to 15th August 2021.

If you have any questions regarding Ms. Anggi's employment, please contact our office at Ruko The Icon Business Park J/2 Lt.3, or call us at number provided at the end of this letter

Riposte Business and Design,



Andyka Setiabudi

Account Executive and Business Division

+628997334401

## LAMPIRAN G: KM 3 KARTU KERJA MAGANG

Form KM-3



### KARTU KERJA MAGANG

Nama: Anggi Srikandi Dzulhijjah	NIM: 00000023762
Alamat Rumah: Scientia Residence	HP: 081295341586
No. Surat Izin Kerja Magang: ---	Tanggal Surat: 9 Februari 2021
Nama Dosen Pembimbing: Edo Tirtadarma, M.Ds.	
Nama Lengkap Perusahaan Tempat Magang: Riposte Business and Design Studio	
Alamat Lengkap Perusahaan: Ruko The Icon Business Park Blok J No 2 Lantai 3 Banten	Kota: BSD City, Sampora, Tangerang, Kode Pos: 15345
Website Perusahaan: <a href="https://riposte.design/">https://riposte.design/</a>	E-mail: <a href="mailto:contact@riposte.design">contact@riposte.design</a>
Telp.: +62 81218501588	Ext.: - Fax: -
Nama Lengkap Supervisor: Silvia Isabella	Jabatan: Head Of Graphic Design
Bagian / Departemen Tempat Magang: Intern Graphic Design	
Tanggal Diterima Magang di Perusahaan: 15 Februari 2021	

Kartu Kerja Magang ini telah saya isi dengan keterangan yang sebenar-benarnya, dan dapat saya pertanggungjawabkan. Saya siap didiskualifikasi jika memberikan keterangan yang tidak benar dan bertentangan dengan keterangan ini.

Tangerang, 15 Februari 2021  
Tanda tangan Mahasiswa

Anggi Srikandi Dzulhijjah



Tanda tangan Supervisor  
& Cap / Stempel Perusahaan

Silvia Isabella

# LAMPIRAN H: KM 4 LEMBAR KEHADIRAN KERJA

## MAGANG

Form KM-4



### KEHADIRAN KERJA MAGANG

**NIM** : 000 000 23762

**NAMA** : Anggi Srikandi Dzulhijjah

**PERUSAHAAN** : Riposte Business and Design Studio

NO.	TANGGAL	JAM		PARAF PEMBIMBING LAPANGAN	KETERANGAN
		MASUK	KELUAR		
1	Monday, 15/02/2021	09.15 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
2	Tuesday, 16/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
3	Wednesday, 17/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
4	Thursday, 18/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
5	Friday, 19/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
6	Monday, 22/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
7	Tuesday, 23/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
8	Wednesday, 24/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
9	Thursday, 25/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
10	Friday, 26/02/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
11	Monday, 1/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
12	Tuesday, 2/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
13	Wednesday, 3/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
14	Thursday, 04/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
15	Friday, 05/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
16	Monday, 8/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
17	Tuesday 9/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH
18	Wednesday, 10/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Anggi</i>	WFH



19	Friday, 12/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
20	Monday, 15/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
21	Tuesday, 16/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
22	Wednesday, 17/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
23	Thursday, 18/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
24	Friday, 19/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
25	Monday, 22/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
26	Tuesday, 23/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
27	Wednesday, 24/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
28	Thursday, 25/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
29	Friday, 26/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
30	Monday, 29/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
31	Tuesday, 30/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
32	Wednesday, 31/03/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
33	Thursday, 1/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
34	Monday, 5/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
35	Tuesday, 6/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
36	Wednesday, 7/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
37	Thursday, 8/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
38	Friday, 9/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
39	Monday, 12/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
40	Tuesday, 13/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
41	Wednesday, 14/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
42	Thursday, 15/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH
43	Friday, 16/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>Sev</i>	WFH

44	Monday, 19/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
45	Tuesday, 20/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
46	Wednesday, 21/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
47	Thursday, 22/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
48	Friday, 23/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
49	Monday, 26/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
50	Tuesday, 27/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
51	Wednesday, 28/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
52	Thursday, 29/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
53	Friday, 30/04/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
54	Monday, 3/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
55	Tuesday, 4/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
56	Wednesday, 5/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
57	Thursday, 6/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
58	Friday, 7/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
59	Tuesday, 8/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
60	Wednesday, 9/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
61	Thursday, 10/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
62	Friday, 11/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
63	Monday, 12/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
64	Tuesday, 13/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
65	Wednesday, 14/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH
66	Thursday, 15/05/2021	09.30 AM	18.00 PM	<i>See</i>	WFH



**TOTAL DURASI : 528 JAM**

**Catatan:**

- **Form asli wajib dilampirkan dalam soft cover Laporan Kerja Magang**
- **Form copy wajib dilampirkan dalam Laporan Kerja Magang saat pendaftaran ujian**

Mengetahui,  
Pembimbing Lapangan

  
**RIPOSTE**

Nama : Sana Isabella  
Jabatan: Head of Graphic Design

**Disertai Cap / Stempel Perusahaan**

# LAMPIRAN I: KM 5 LEMBAR REALISASI KERJA MAGANG








Form KM-5



## LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG

**NIM** : 000 000 23762  
**NAMA** : Anqqi Srikandi Dzulhijjah  
**PERUSAHAAN** : Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akbir)

MINGGU KE	JENIS PEKERJAAN YANG DILAKUKAN MAHASISWA	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN
1	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Ayam Kopo</u> – W3 &amp; W4 Instagram Feeds</li> <li><u>Puyo</u> – Web Icon Bahasa Indonesia</li> <li><u>Bean</u> – <u>Sketsa</u> Logotype</li> </ul>	
2	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Ayam Kopo</u> – Mar W1 Instagram Feed</li> <li><u>Double Jo</u> – <u>Sketsa</u> pattern karakter, <u>Bean</u> <u>Sketsa</u> logotype</li> <li><u>Bean</u> – <u>Sketsa</u> logotype dan <u>ilustrasi</u></li> </ul>	
3	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Bean</u> - Illustrate,</li> <li><u>Xiaomi</u> – <u>Membuat</u> storyboard, digital imaging <u>produk</u>.</li> </ul>	
4	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Xiaomi</u> – Digital imaging feeds, <u>membuat</u> vector background,</li> <li><u>Dingiso</u> – <u>Membuat</u> ideation dan <u>ketsa</u> <u>ilustrasi</u> untuk website, <u>membuat</u> <u>presentasi</u> untuk .</li> </ul>	
5	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Harubake</u> – <u>Membuat</u> ideation special packaging lebaran, <u>membuat</u> asset dan <u>buat</u> Instagram feed</li> </ul>	
6	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>Harubake</u> - <u>Sketsa</u> dan <u>digitalisasi</u> visual packaging</li> </ul>	

	lebaran, digital imaging	
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Harubake – Lebaran packaging visual</li> </ul>	
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hubb Link – Instastory, Hiring Intern</li> </ul>	
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Qualia – Membuat visual ideation, sketsa</li> </ul>	
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Qualia – Illustration menu</li> </ul>	
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Harubake – Sketsa packaging tiramisu, digital imaging Instagram post</li> </ul>	
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hubb Link – Sketsa animation link, celebrate, dan loading. Animasi website loading</li> </ul>	
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oh My Food – Sketsa dan digitalisasi stiker</li> </ul>	

**Catatan:** Form. ini (copy) wajib dilampirkan di dalam Laporan Kerja Magang.

Mengetahui,  
Pembimbing Lapangan,

  
**RIPOSTE**

Nama: Silvia Isabella  
Jabatan: Head of Graphic Design

**Disertai Cap / Stempel Perusahaan**

# LAMPIRAN J: KM 7 LEMBAR VERIFIKASI LAPORAN MAGANG

Form KM-7



## LEMBAR VERIFIKASI LAPORAN MAGANG

### Dosen Pembimbing Magang

Nama : Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds

### Penanggung Jawab/Pembimbing Lapangan

Nama : Silvia Isabella

Jabatan : Head of Graphic Design

Perusahaan : Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir)

menyatakan telah menerima, membaca, dan menyetujui laporan magang dari

NIM : 00000023762

Nama : Anggi Srikandi Dzulhijjah

Periode Magang : 15 Februari - 15 May

Judul Laporan : PERAN GRAPHIC DESIGN INTERN DI RIPOSTE BUSINESS  
AND DESIGN

Tangerang, 19 Mei 2021

(Edo Tirtadarma, S.Ds., M.Ds)  
Dosen Pembimbing

Tangerang, 20 Mei 2021

**RIPOSTE**

(Silvia Isabella)  
Penanggung Jawab/Pembimbing Lapangan  
*Disertai Cap/Stempel Perusahaan*

## LAMPIRAN K: SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG

# RIPOSTE

Date : May 22, 2021

Subject : Internship  
Verification  
Letter

This letter is to certify that:

**Name:** Anggi Srikandi Dzulhijjah

**ID Card No:** 3174087103991003

**Address:** Komp Polri Blok O/76, Pancoran

Was finished the Internship Program at **Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir)** as a **Visual Designer Intern** from 15th February 2021 to 15th May 2021.

If you have any questions regarding Ms. Anggi's employment, please contact our office at Ruko The Icon Business Park J/2 Lt.3, or call us at number provided at the end of this letter.

Riposte Business and Design,

Andyka Setiabudi  
Account Executive and Business Division  
+628997334401

## LAMPIRAN K: CURRICULUM VITAE



**Anggi Srikandi Dzulhijah**

A subliminal visual communication design student at 7th semester based in Gading Serpong, Tangerang. I like to learn to the latest trends as well as the old ones. I also get interested with odd designs.

**Personal Interest**

Psychoblic Colors  
Retro Design Trends  
Illustrating the latest design trends  
RPG  
Gadgets  
Manga  
Oyandell

**About**

Date of Birth: Batara, 31 March 1999

Address: Scientia Residence  
Gading Serpong,  
Tangerang

Language: English,  
Bahasa Indonesia

**Education**

Senior High School: 2014 - 2017  
SMAN 26 Tebet  
Social Division

University: 2017 - Current (8th Semester)  
Universitas Multimedia Nusantara  
Visual Communication Design

GPA (IPK): 3.26 / 4.0

Software Proficiency: Adobe After Effects  
Adobe InDesign  
Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop  
Adobe Lightroom  
Adobe Premiere Pro  
Procreate  
Clip Studio EX  
Cinema 4D

**Work Experience**

Multimedia Journal (M.J): 2018-2019  
Vice of Visual Division

Keberhasilan Pengabdian Masyarakat: 2018  
Packaging Design  
Packaging Re-Design on 5 small businesses (UNPOM) SMK

Lecturer's Assistant in University: 2018  
Assist a lecturer for Environmental Graphic Design for 6 months, and help students on design standards

**Interests**

Illustration  
Editorial Design  
Social Media  
Design  
Packaging Design  
Motion Graphics

**Soft Skills**

- Willingness to learn new things
- Positive Attitude
- Ability to work in a team or individual
- Communication through visual
- Patience