



### **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 PERUSAHAAN  
DREAMBOX**



**Nama** : Aland Sinduartha Tjandra  
**NIM** : 09120210121  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual  
**Fakultas** : Seni dan Desain

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**2013**

## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah *Internship*

Oleh

Nama : Aland Sinduartha Tjandra

NIM : 09120210121

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Gading Serpong, 18 Mei 2013

Mengetahui,

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Pembimbing

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya :

Nama : Aland Sinduartha Tjandra

NIM : 09120210121

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang :

Nama Perusahaan : Dreambox

Divisi : *Creative Division*

Alamat Tower : Universitas Multimedia Nusantara, New Media

Jl. Scientia Boulevard, Summarecon Gading Serpong,

Tangerang – Banten 15810

Periode Magang : 11 Maret 2013 – 15 Mei 2013

Pembimbing Lapangan : Arief Setyadi

Laporan kerja magang ini merupakan sebuah karya tulis saya sendiri, dan saya tidak melakukan tindakan plagiat atau meniru. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau berbagai informasi lain yang dirujuk ke dalam laporan magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya saya cantumkan pada bagian Daftar Pustaka.

Jika kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan sebuah tindakan kecurangan/tindakan yang menyimpang saat pelaksanaan kerja magang maupun

dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensinya dan bersedia tidak diluluskan dalam mata kuliah kerja magang .

Tangerang, 18 May 2013

Aland Sinduartha Tjandra

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue, sans-serif font.

UMMN

## ABSTRAKSI

Praktek kerja magang dilakukan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan, salah satu pembekalan kerja, menambahkan pengalaman kerja, serta pembentukan karakter dan disiplin dalam bertindak. Penulis melakukan praktik kerja magang di Dreambox, sebuah perusahaan yang menawarkan jasa desain yang berlokasi di Gading Serpong.

Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai *junior graphic designer*. Selama melakukan kegiatan praktik kerja magang, penulis mendapatkan banyak tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman bekerja secara langsung di bidang desain grafis yang lebih tinggi tingkatnya melalui berbagai tugas praktik kerja magang yang diberikan khususnya yang berkaitan dengan bidang desain grafis dan fotografi.

Kata Kunci : Desain Grafis, *Internship*, *Designer*, *Dreambox*, *Website Developer*.

UMMN

## KATA PENGANTAR

Terima kasih dan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena sudah memberikan semua berkat dan perlindungan yang terbaik kepada penulis selama praktik kerja magang di Dreambox sebuah perusahaan dalam desain grafis, dan penulis ditempatkan sebagai *graphic designer*.

Kerja magang ini dilakukan demi mendapatkan pembekalan ilmu pengetahuan dan pengalaman di bidang desain grafis secara profesional dikemudian harinya. Kesempatan praktik kerja magang penulis bisa melakukan banyak pengalaman ilmu yang sudah diberikan selama masa perkuliahan.

Laporan ini disusun dengan maksud dan tujuan sebagai bukti dan dokumentasi berbagai kegiatan praktik kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis di Dreambox. Semoga dengan penyusunan laporan praktik kerja magang ini bisa bermanfaat untuk penulis ke depannya.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual serta pembimbing dalam memberikan saran dan beberapa nasehat.

2. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., sebagai dosen pembimbing yang telah sangat banyak membantu selama proses bimbingan laporan magang ini.
3. Papa, Mama, dan adik-adik yang telah banyak mendukung dalam bentuk motivasi, kasih sayang, maupun materi, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja magang dengan maksimal.
4. Timothy, Adrian Haritsyah, Julius Ekaputra, Bimo Primananto, Yosia Elim dan teman-teman lain selaku rekan kerja dan tim dalam proses kerja magang.
5. Osbert Adrianto, Daniel Hermansyah, dan Emerentiana yang sudah membangun Dreambox sampai sedemikian rupa, sehingga penulis dapat melaksanakan kerja magang dengan baik.
6. 배다솜, yang telah memberikan dukungan dan doanya yang membuat penulis bersemangat untuk menyelesaikan laporan magang ini.
7. Arief Setyadi dan Tria Febrita selaku *supervisor* dan pembimbing lapangan selama kerja magang di Dreambox.
8. Teman-teman dan dosen-dosen yang mendukung dan membantu selama ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.



Penulis sangat menghargai dan sangat berterima kasih sekali atas semua dukungan dan semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis dari awal hingga akhir proses praktik kerja magang.

Penulis,

Aland Sinduartha Tjandra

UMMN

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.4 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.4.1 Prosedur Kerja di Dreambox.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Sejarah Singkat Dreambox.....	7
2.1.1 Logo Perusahaan.....	8
2.1.2 Perkembangan Perusahaan.....	9
2.1.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	10
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	11
2.3 Board of Directors.....	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	14
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	14
3.3 Rincian Tugas.....	15
3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	17
3.4.1 Perancangan <i>company profile website</i> PT. Menara Cipta.....	17
3.4.2 Perancangan <i>company profile website</i> PT. Petroasia.....	21

3.4.3	Perancangan <i>company profile website</i> PT. Pos Logistics.....	24
3.4.4	Perancangan <i>e-commerce website</i> Palomino.....	31
3.4.5	Perancangan <i>website</i> untuk ujian Perhimpunan Dokter Spesialis Radiologi Anak Indonesia.....	35
3.4.6	Perancangan poster <i>Job Vacancy for IT Programmer</i> untuk Dreambox.....	36
3.4.7	Perancangan <i>company profile</i> Dreambox.....	37
3.4.8	Perancangan <i>company profile</i> Menara Cipta.....	40
3.4.9	Perancangan <i>GUI mobile application</i> BNI Smart Pad.....	42
3.4.10	Perancangan <i>Interactive Sales Kit</i> BNI.....	45
3.4.11	Perancangan <i>game</i> "MainMind".....	48
3.5	Kendala yang ditemukan.....	52
3.6	Solusi atas kendala yang ditemukan.....	54
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....		55
4.1	Kesimpulan.....	55
4.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....		57
LAMPIRAN.....		58

UMMN

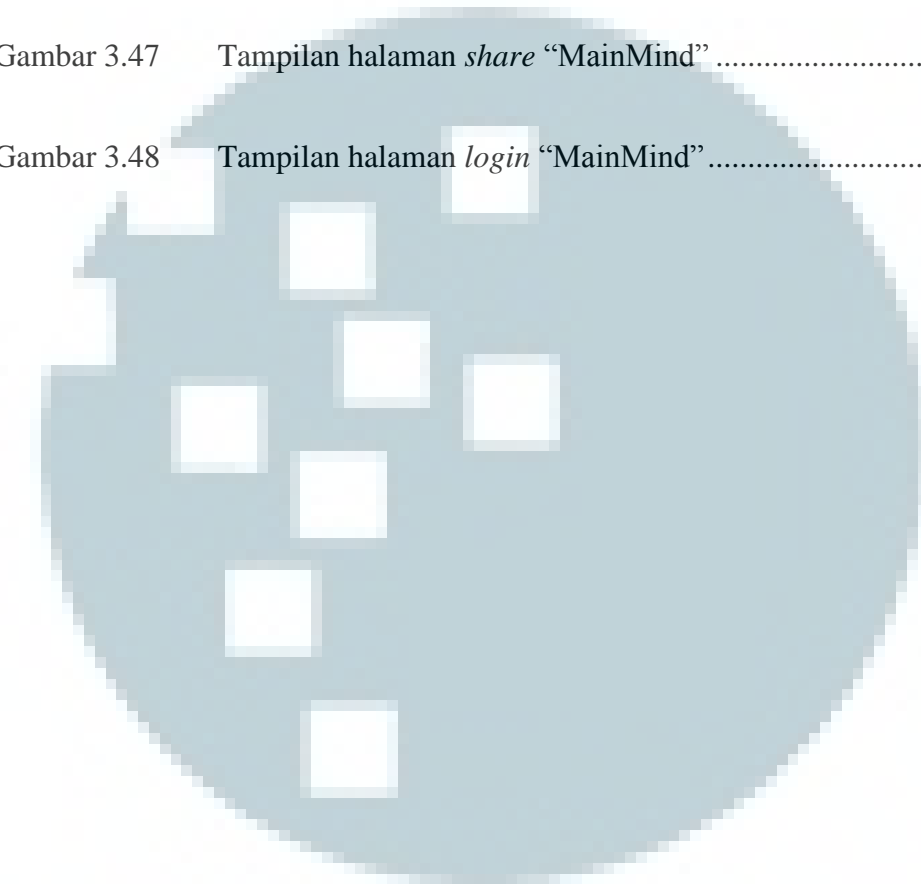
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Prosedur kerja di Dreambox.....	6
Gambar 2.1	Logo perusahaan Dreambox .....	9
Gambar 2.2	Struktur organisasi Dreambox .....	11
Gambar 2.3	Board of Directors (BOD) Dreambox.....	13
Gambar 3.1	<i>Timeline</i> rincian proyek/tugas pada saat kerja magang.....	16
Gambar 3.1	Tampilan halaman <i>homepage</i> Menara Cipta.....	18
Gambar 3.2	Tampilan halaman <i>about us</i> Menara Cipta .....	19
Gambar 3.3	Tampilan halaman <i>services</i> Menara Cipta .....	19
Gambar 3.4	Tampilan halaman <i>contact</i> Menara Cipta .....	20
Gambar 3.5	Tampilan halaman <i>capabilities</i> Menara Cipta. ....	21
Gambar 3.6	Tampilan halaman <i>home</i> Petroasia .....	22
Gambar 3.7	Tampilan halaman <i>about</i> Petroasia .....	22
Gambar 3.8	Tampilan halaman <i>oils</i> Petroasia .....	23
Gambar 3.9	Tampilan halaman <i>greases</i> Petroasia.....	23
Gambar 3.10	Tampilan halaman <i>contact</i> Petroasia .....	24

Gambar 3.11	Tampilan halaman <i>home</i> Pos Logistics alternatif 1 .....	25
Gambar 3.12	Tampilan halaman <i>home</i> Pos Logistics alternatif 2 .....	25
Gambar 3.13	Tampilan halaman <i>company profile</i> Pos Logistics .....	26
Gambar 3.14	Tampilan <i>dropdown menu</i> Pos Logistics .....	26
Gambar 3.15	Tampilan halaman <i>login</i> Pos Logistics .....	27
Gambar 3.16	Tampilan halaman <i>tracking</i> Pos Logistics .....	27
Gambar 3.17	Tampilan halaman <i>home</i> Pos Logistics.....	28
Gambar 3.18	Tampilan halaman <i>CSR</i> Pos Logistics .....	29
Gambar 3.19	Tampilan halaman <i>HSE</i> Pos Logistics .....	29
Gambar 3.20	Tampilan halaman <i>HSE</i> Pos Logistics .....	30
Gambar 3.21	Tampilan halaman <i>strategic partner</i> Pos Logistics .....	30
Gambar 3.22	Tampilan halaman <i>tracking result</i> Pos Logistics .....	31
Gambar 3.23	Tampilan halaman <i>home</i> Palomino alternatif 1 .....	33
Gambar 3.24	Tampilan halaman <i>home</i> Palomino alternatif 2 .....	34
Gambar 3.25	Tampilan halaman <i>home</i> Palomino alternatif 3 .....	35
Gambar 3.26	Tampilan <i>website</i> ujian PDSRAI .....	36
Gambar 3.27	Poster Job Vacancy for IT Programmer Dreambox.....	37

Gambar 3.28	Cover company profile Dreambox.....	38
Gambar 3.29	Halaman konten <i>company profile</i> Dreambox .....	39
Gambar 3.30	Halaman konten <i>company profile</i> Dreambox .....	39
Gambar 3.31	Tampilan <i>cover compay profile</i> PT. Menara Cipta.....	41
Gambar 3.32	Tampilan konten <i>company profile</i> PT. Menara Cipta.....	41
Gambar 3.33	Tampilan konten <i>company profile</i> PT. Menara Cipta.....	42
Gambar 3.34	Tampilan <i>home</i> “BNI Smart Pad” .....	43
Gambar 3.35	Tampilan <i>Need Basic Tool</i> “BNI Smart Pad” .....	44
Gambar 3.36	Tampilan <i>CPR Login</i> “BNI Smart Pad” .....	44
Gambar 3.37	Tampilan halaman utama <i>sales kit</i> BNI alternatif 1.....	46
Gambar 3.38	Tampilan halaman utama <i>sales kit</i> BNI alternatif 2.....	46
Gambar 3.39	Tampilan halaman konten <i>sales kit</i> BNI.....	47
Gambar 3.40	Tampilan halaman konten <i>sales kit</i> BNI.....	47
Gambar 3.41	Tampilan halaman utama “MainMind” .....	48
Gambar 3.42	Tampilan halaman <i>in-game</i> “MainMind” .....	49
Gambar 3.43	Tampilan halaman <i>high score</i> “MainMind” .....	49
Gambar 3.44	Tampilan halaman <i>about</i> “MainMind” .....	50

Gambar 3.45	Tampilan halaman <i>game over</i> “MainMind” .....	50
Gambar 3.46	Tampilan halaman <i>tutorial</i> “MainMind” .....	51
Gambar 3.47	Tampilan halaman <i>share</i> “MainMind” .....	51
Gambar 3.48	Tampilan halaman <i>login</i> “MainMind” .....	52



U M N