



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.

**PERANAN ILUSTRATOR DALAM
PERUSAHAAN SEED INTERACTIVE**

Laporan Kerja Magang

Ditulis sebagai syarat untuk memenuhi matakuliah magang



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Franciska Angelina
NIM : 10120210066
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni &Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013**

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

PERANAN ILUSTRATOR DALAM

PERUSAHAAN SEED INTERACTIVE

Oleh

Nama : Franciska Angelina

NIM : 10120210066

Fakultas : Seni & Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 17 Desember 2013

Dosen Pembimbing,


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

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual


Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

ii

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT
DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Franciska Angelina

NIM : 10120210066

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang di:

Nama Perusahaan : SEED Interactive

Alamat : Metro Permata 1-C5/4, Karang Tengah,
Ciledug, Tangerang 15157

Divisi : Junior Graphic Designer

Pembimbing Lapangan : Ken Tedjo

Periode : 1 Juli 2013-1 Oktober 2013

Laporan kerja magang ini merupakan hasil kerja penulis secara pribadi, yang dimulai dari tahap mencari tempat magang, wawancara dan tes langsung hingga proses kerja magang dengan perusahaan SEED Interactive selama 3 (tiga) bulan. Dalam hal ini, penulis berusaha mengerjakannya sesuai dengan proses-proses yang telah dilalui, tanpa adanya rekayasa, maupun tindakan plagiarisme atau menjiplak hasil laporan kerja magang milik pihak lain.

Jika kemudian ditemukan dengan adanya bukti-bukti nyata dan terlampir, bahwa penulis dianggap telah melakukan suatu tindakan curang, maupun penyimpangan dalam melakukan praktik kerja magang atau penyusunan laporan ini, maka penulis bersedia menerima konsekuensi yang sudah ditetapkan dari pihak kampus Universitas Multimedia Nusantara, yaitu dinyatakan tidak berhak lulus dalam mata kuliah kerja magang yang diadakan pada semester ini.

Pamulang, 31 Oktober 2013

Franciska Angelina

UMMN

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah rahmat dan karuniaNya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul Peranan Ilustrator di Dalam Perusahaan SEED Interactive. Tujuan disusunnya laporan praktik kerja magang ini adalah sebagai sebuah bentuk hasil laporan yang dilakukan oleh Penulis selama melaksanakan praktik kerja magang dengan perusahaan SEED Interactive.

Praktik kerja magang ini merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa yang sedang berada di semester 7 atau 8. Penulisan laporan ini juga dibuat sebagai syarat kelulusan pada program S-1 Desain Komunikasi Visual-Fakultas Seni dan Desain-Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa tidak dapat menyelesaikan laporan ini tanpa bimbingan, bantuan, serta dukungan yang telah diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua Penulis yang selalu mendukung dan memberikan doa
2. Bapak Mohammad Rizaldi selaku dosen pembimbing dalam pembuatan laporan praktik kerja magang
3. Bapak Ken Tedjo selaku *supervisor* bagi penulis, selama berada di SEED Interactive
4. Bapak Jona Santoyo yang turut membimbing penulis selama berada di SEED Interactive
5. Bapak Desi Dwi Kristanto sebagai Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan praktik kerja magang.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini, oleh karena itu penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran membangun untuk memperbaiki laporan magang ini agar menjadi lebih baik.

Pamulang, 31 Oktober 2013

Franciska Angelina



UMN

ABSTRAKSI

Nama : Franciska Angelina

NIM : 10120210066

Judul : Peranan ilustrator dalam perusahaan SEED Interactive

Laporan kerja magang ini merupakan hasil pendeskripsian dan penggambaran proses kegiatan kerja magang penulis sebagai seorang *junior graphic designer* dengan perusahaan SEED Interactive. Praktik kerja magang ini berlangsung selama 3 bulan, yang dimulai sejak tanggal 1 Juli 2013 hingga 1 Oktober 2013. Penulis memiliki seorang *supervisor* yang bertugas untuk membantu dan memberi bimbingan pada saat proses pengerjaan di lapangan. Di dalam perusahaan SEED Interactive, penulis mendapat tugas untuk menangani pembuatan ilustrasi, seperti pembuatan karakter untuk website, membuat *infographic*, dan lain-lain.

SEED Interactive memberikan banyak pelajaran-pelajaran yang bermanfaat bagi kinerja penulis, baik secara *personal*, maupun secara *professional*. Penulis banyak belajar mengenai *mobile design*, cara membuat komposisi *layout* tulisan yang baik keterbacaannya, bagaimana menciptakan karakter yang menarik, pemilihan warna, hingga bagaimana menggunakan waktu yang efektif dalam mengerjakan tugas dan *brief* yang diberikan. Dengan adanya kegiatan praktik kerja magang yang telah diselesaikan selama kurun waktu 3 bulan ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat yang positif bagi perusahaan SEED Interactive, kampus Universitas Multimedia Nusantara, dan diri penulis secara pribadi.

Kata kunci : praktik kerja magang, perusahaan, SEED Interactive, 3 bulan, Ilustrasi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3. Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.1. Waktu Kerja Magang	2
1.3.2. Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1. Logo SEED Interactive	5
2.2. Sejarah Singkat Perusahaan	6
2.3. Visi dan Misi Perusahaan	7
2.4. Struktur Organisasi	8
2.5. Lokasi	8
2.6. Dokumentasi	9

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.2. Tugas yang Dilakukan	13
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	16
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	19
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	39
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan	40
BAB IV PENUTUP	41
4.1. Kesimpulan	41
4.1.1. Apa yang Didapat Mahasiswa Selama Magang.....	41
4.1.2. Bagaimana Pendapat atau Kesan Mahasiswa	42
4.2. Saran.....	42
4.2.1. Bagi Perusahaan	42
4.2.2. Bagi Universitas Multimedia Nusantara	42
4.2.3. Bagi Pembaca atau Calon Internship	43
DAFTAR PUSTAKA	44

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo SEED Interactive (Invert)	5
Gambar 2.2. Logo SEED Interactive (Hitam Putih dan Warna).....	5
Gambar 2.3. Logo SEED Interactive (Dengan Lock Up)	6
Gambar 2.4. Bagan Struktur Perusahaan di Dalam SEED.....	8
Gambar 2.5. Lokasi SEED Interactive	8
Gambar 2.6. Foto Penulis dengan Staff SEED dan Redvox	9
Gambar 3.1. a. Bagan Struktur Kedudukan Penulis di Dalam SEED.....	10
Gambar 3.1. b. Bagan Struktur Kedudukan Koordinasi	12
Gambar 3.3. a-1 Bagan Proses Kreatif Penulis	19
Gambar 3.3. a-2 Contoh Brief dan Hasil Diskusi	21
Gambar 3.3. a-3 Refrensi	22
Gambar 3.3. a-4 Sketsa yang di Buat Penulis	23
Gambar 3.3. a-5 Proses Pengerjaan di Adobe Illustrator	24
Gambar 3.3. a-6 Alternatif yang dibuat Penulis.....	24
Gambar 3.3. a-7 Hasil Akhir yang dipilih oleh Supervisor.....	25
Gambar 3.3. a-8 Beberapa <i>screenshot</i> yang dibuat.....	27
Gambar 3.3. a-9 Atas: Buatan Penulis, Bawah: Revisi yang Dibuat Oleh.....	28
Gambar 3.3. a-10 Ilustrasi yang dibuat penulis untuk Infographic.....	30
Gambar 3.3. a-11 Revisi yang dibuat oleh Supervisor.....	31
Gambar 3.3. b-1 Bagan Proses Kreatif Penulis.....	32
Gambar 3.3. b-2 Contoh Brief dan Hasil Diskusi	33
Gambar 3.3. b-3 Refrensi	34
Gambar 3.3. b-4 Sketsa yang di Buat Penulis.....	35
Gambar 3.3. b-5 Proses Pengerjaan di Adobe Illustrator.....	36
Gambar 3.3. b-6 Alternatif yang dibuat Penulis	36
Gambar 3.3. b-7 Hasil Akhir yang dipilih oleh Supervisor	37
Gambar 3.3. b-8 Alternatif Desain untuk Tampilan Home.....	37
Gambar 3.3. b-9 Revisi Desain untuk Tampilan Home	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2. a Tabel Pekerjaan Penulis	14
Tabel 3.2. b Timeline Pekerjaan Penulis.....	16

