



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.

LAPORAN KERJA MAGANG

PERAN *GRAPHIC DESIGNER* DI *CREATIVE TEAM*

PT. CREATIVE INDIGO PRODUCTION



Nama : Johan Theodorus

NIM : 09120210044

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

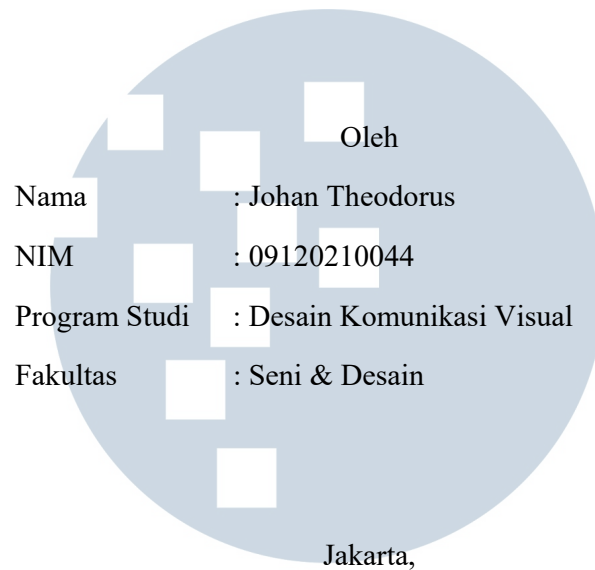
GADING SERPONG

2013

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

Peran *Graphic Designer* di *Creative Team*

PT. Creative Indigo Production



Oleh

Nama : Johan Theodorus

NIM : 09120210044

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Jakarta,

Pembimbing

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
Mengetahui:
Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

ABSTRAKSI

Graphic Design adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Sebelum melakukan penggambaran, pada umumnya ditentukan dulu pesan penting kemudian desain visual tersebut. *Graphic Design* sudah sangat terkenal di dunia yang memiliki cakupan sangat luas bukan saja di bidang percetakan namun kebutuhan dalam membuat ide untuk iklan dan juga program TV. Penulis berkesempatan melaksanakan praktek kerja magang di PT. Creative Indigo Production sebagai seorang *graphic designer*. Di Indigo penulis mendapatkan banyak pengalaman serta pengetahuan terutama pada *creative team* di belakang dunia pertelevisian.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan praktek kerja magang selama tiga bulan di PT. Creative Indigo Production dan Laporan Magang ini sesuai dengan waktu yang ditetapkan.

Selama melaksanakan praktek kerja magang di PT. Creative Indigo Production, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan kemampuan penulis yang sudah penulis pelajari selama tujuh semester di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu penulis juga mendapatkan pengalaman serta ilmu yang sebagian besar tidak penulis dapatkan selama duduk di bangku kuliah.

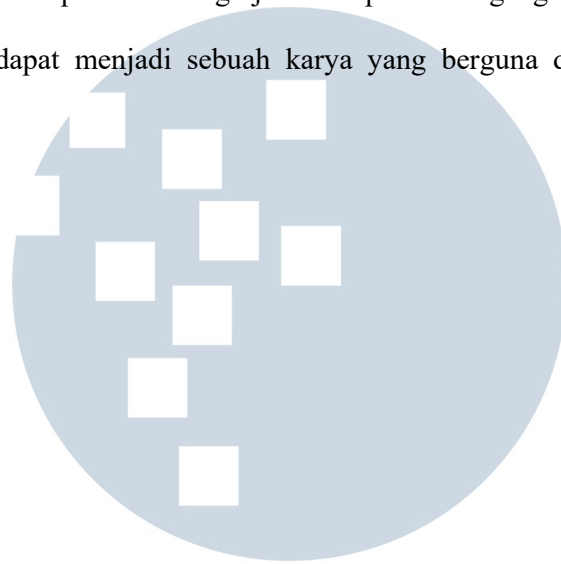
Selesainya Laporan Magang ini tidak lepas dari berbagai pihak yang memberikan dukungan dan bantuan sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Desi Dwi Kristianto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing.
3. Ardy Wiria, selaku *Head of Production* di PT Creative Indigo Production
4. Ivan Sugiharto, selaku pembimbing lapangan penulis selama Praktek Kerja Magang di PT Creative Indigo Production.
5. Theodorus Tejawirawan dan Merry Samsu , selaku orang tua penulis

Johan Theodorus, untuk *support* serta doa yang selalu diberikan.

6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan semua pihak yang sudah membantu penulis mengerjakan Laporan Magang ini. Semoga Laporan Magang ini dapat menjadi sebuah karya yang berguna dan memberi dampak positif.



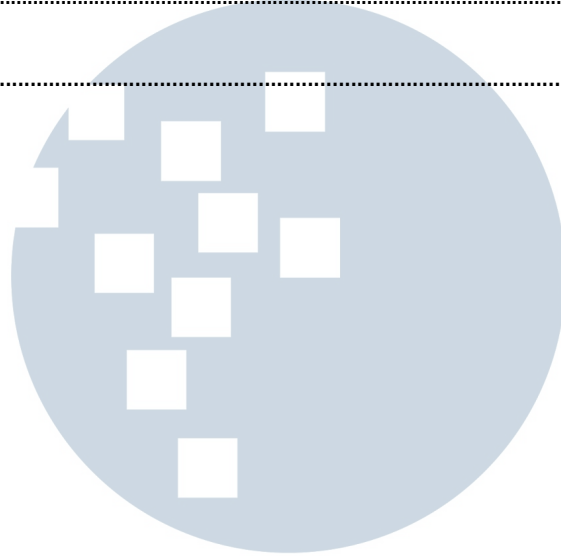
Jakarta, 28 Juni 2013

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG.....	ii
ABSTRAKSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II Gambaran Umum Perusahaan.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	5
Gambar 2.1	5
Logo Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
Gambar 2.2	7
Bagan Perusahaan.....	7
BAB III Pelaksanaan Kerja Magang.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
Gambar 3.1	8
Bagan Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas yang dilakukan	8
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	9

BAB IV.....	26
PENUTUP.....	26
4.1 Kesimpulan	26
4.2 Saran	26
LAMPIRAN	29



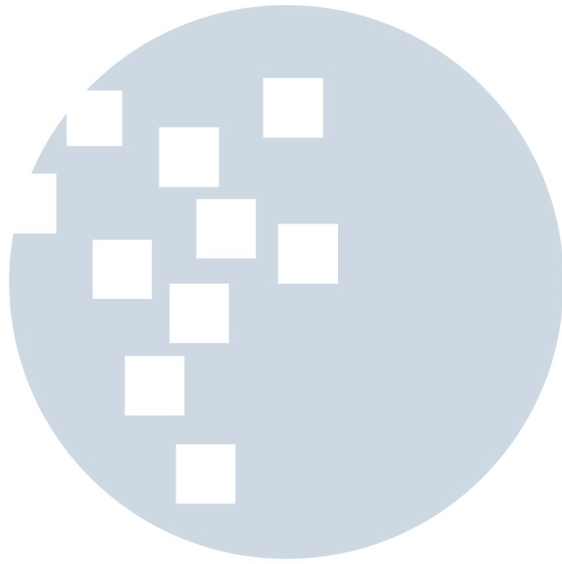
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan.....	5
Gambar 2.2 Bagan Perusahaan.....	7
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan dan Koordinasi.....	8
Gambar 3.2 Alternatif Logo Tuntas.....	10
Gambar 3.3 Sketsa Alternatif Logo Tuntas.....	10
Gambar 3.4 <i>Literal Thinking</i> untuk Logo Kemayu.....	11
Gambar 3.5 Sketsa Logo Kemayu.....	12
Gambar 3.6 Alternatif Logo Kemayu.....	13
Gambar 3.7 Alternatif <i>Microphone Cube</i> Tuntas.....	14
Gambar 3.8 FA <i>microphone cube</i> Hot Kiss.....	15
Gambar 3.9 Detail ukuran <i>Microphone cube</i> Hot Kiss.....	15
Gambar 3.10 Alternatif Logo <i>Campaign Jalan Sesama Go Mobile</i>	16
Gambar 3.11 Logo Jalan Sesama “Go Mobile”.....	17
Gambar 3.12 Alternatif Logo Ashanty.....	17
Gambar 3.13 Logo Sindicato.....	18
Gambar 3.14 Layout untuk Konser Lenka versi Vertikal.....	19
Gambar 3.15 Layout untuk Konser Lenka versi Horisontal.....	20
Gambar 3.16 Layout Media Promosi untuk Kiostix.....	21

Gambar 3.17 Dua Desain Layout Flyer A5.....	22
Gambar 3.18 Layout desain konser Lenka ukuran HD TV.....	23
Gambar 3.19 Layout ID Tag untuk konser Lenka	24
Gambar 5.1 Kartu Kerja Magang.....	30
Gambar 5.3 Form Kehadiran Kerja Magang.....	32
Gambar 5.4 Form Kehadiran Kerja Magang.....	33
Gambar 5.5 Form Kehadiran Kerja Magang.....	34
Gambar 5.6 Form Laporan Realisasi Kerja Magang	35
Gambar 5.7 Form Laporan Realisasi Kerja Magang	36
Gambar 5.8 Form Tanda Terima Penyerahan Laporan Kerja Magang.....	37
Gambar 5.9 Surat Penerimaan Ijin Praktek Kerja Lapangan.....	38
Gambar 5.10 Alternatif Logo Tuntas - 1	39
Gambar 5.11 Alternatif Logo Tuntas - 2	39
Gambar 5.12 Alternatif Logo Kemayu.....	40
Gambar 5.13 Alternatif <i>Microphone cube</i> Tuntas	40
Gambar 5.14 Final art microphone cube Hot Kiss.....	41
Gambar 5.15 Alternatif Logo Ashanty	42
Gambar 5.16 Logo <i>Campaign</i> Jalan Sesama “ <i>Go Mobile</i> ”	42
Gambar 5.17 Media Promosi Untuk Konser Lenka di Kiostix	43

Gambar 5.18 <i>Web Banner</i> di <i>cucicumi.com</i>	44
Gambar 5.19 Iklan pada <i>Okezone.com</i>	44
Gambar 5.20 Iklan pada Majalah <i>Kawanku</i>	45
Gambar 5.21 Iklan pada Majalah <i>Aneka Yess</i>	46
Gambar 5.22 Iklan pada Majalah <i>Bintang</i>	47
Gambar 5.23 Iklan pada Majalah <i>Area</i>	48
Gambar 5.24 <i>Flyer A5</i> dengan sponsor	49
Gambar 5.25 Layout untuk Iklan di <i>Youtube</i>	50
Gambar 5.26 Layout untuk <i>Detikhot.com</i>	50
Gambar 5.27 Iklan untuk Majalah <i>Chic</i>	51
Gambar 5.28 <i>Flyer A5</i> tanpa sponsor.....	52
Gambar 5.29 ID Tag untuk saat <i>Konser</i>	53
Gambar 5.30 <i>Meet and Greet Voucher</i>	53
Gambar 5.31 <i>Backdrop</i> untuk foto saat <i>konser</i>	54
Gambar 5.32 <i>Roll Banner</i> untuk <i>Ketentuan</i> saat <i>konser</i>	55
Gambar 5.33 <i>X Banner</i> untuk <i>media promosi</i>	56
Gambar 5.34 <i>Giant Poster</i> <i>BNI</i> untuk <i>Konser Lenka</i>	57
Gambar 5.35 <i>Poster Lenka</i> di <i>Gandaria City</i>	57
Gambar 5.36 <i>Ponter Konser Lenka</i> di <i>Lift Gandaria City</i>	58



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA