



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 MENDESAIN UNTUK
PENJUALAN DAN PEMASARAN PRODUK PT. INDAH KIAT
PULP AND PAPER TANGERANG MILL**

LAPORAN MAGANG



Nama : Surya Winata
NIM : 10120210105
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2013

PENGESAHAN

LAPORAN KERJA MAGANG PERAN DESAINER GRAFIS DALAM MENDESAIN UNTUK PENJUALAN DAN PEMASARAN PRODUK PT. INDAH KIAT PULP AND PAPER TANGERANG MILL

Oleh

Nama : Surya Winata
NIM : 10120210105
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
Mengetahui,
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Surya Winata
NIM : 10120210105
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama Perusahaan : PT. Indah Kiat Pulp and Paper
Divisi : Business Unit
Alamat : Tangerang Mill, Jl. Raya Serpong Km.8
Periode magang : 15 Juli 2013 – 30 September 2013
Pembimbing lapangan : Chrisna Handayani

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

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

Tangerang, 7 Oktober 2013

Surya Winata

ABSTRAK

Kebutuhan manusia pada informasi hari demi hari semakin pesat dengan adanya minat konsumen. Kebutuhan terhadap teknologi saat ini memang banyak diminati dan menjadi daya tarik tersendiri pada semua kalangan namun khususnya pada media cetak, seperti kertas tetap pada konsistensinya untuk menghasilkan sebuah produk dan informasi di hati para penggermarnya. Cara untuk menarik konsumen membeli produk yang dihasilkan suatu perusahaan adalah dengan cara menghasilkan Desain yang baru dan berbeda dari yang lain. Untuk menghasilkan Desain yang baru haruslah mampu berinovatif dan mampu bekerjasama dengan Tim yang berada pada perusahaan salah satunya dengan Divisi yang bekerja di bidangnya hal ini membantu untuk menstabilkan suatu barang ataupun produk yang dihasilkan. Desainer Grafis memiliki peran yang penting dalam mendesain suatu produk untuk dapat direalisasikan dengan adanya kerjasama dan pembahasan dengan tim atau divisi. Penulis melihat pentingnya seorang Desainer Grafis dalam suatu perusahaan untuk mendesain, menjual dan memasarkan produk pada sebuah industri. Hal ini sangat dibutuhkan, untuk meningkatkan *profit* pada perusahaan serta produk yang dihasilkan dapat dikenal pada masyarakat.

Kata kunci : Peran Desain Grafis dalam Mendesain untuk Penjualan dan Pemasaran.



KATA PENGANTAR

Terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya selama proses kerja magang dari awal sampai selesai. Keterangan ini penulis sampaikan selama periode kerja magang dalam bidang Desain Grafis yang dilakukan di PT. Indah Kiat Tangerang Mill. Laporan ini dibuat untuk memenuhi pertanggung jawaban setelah melakukan kerja magang selama tiga bulan. Laporan yang terdiri dari empat Bab yaitu Bab Pendahuluan, Bab Gambaran Umum Perusahaan, Bab Pelaksanaan Kerja Magang, dan Bab Penutup.

Terbuatnya laporan kerja magang ini terlaksana atas bantuan dari berbagai pihak yang selalu mendukung penulis. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., Selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan praktek kerja magang ini
2. Yusup S. Martyastiadi S.T.,M. Inf. Tech selaku dosen pembimbing magang yang tidak hanya membimbing penulis selama penulisan tetapi juga telah menjadi pendengar dan selalu setia untuk membantu ketika penulis kesulitan untuk membuat laporan kerja magang ini.
3. Chrisna Handayani selaku *Supervisor* yang menjadi mentor penulis selama magang yang telah sabar membimbing penulis mengajar sekaligus menjadi teman baik penulis selama magang. Handoko Tan, Diana, Yudi, Yunita, Ferdy, Geri, Ana, Bimo, Rhamadan, Hendrigo, dan Citra yang telah menerima penulis dan sudah menganggap penulis sebagai bagian dari keluarga besar PT. Indah Kiat.
4. Seluruh anggota keluarga dan relasi yang telah mendukung penulis.

Tangerang, 7 Oktober 2013

Surya Winata

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	3
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	4
1.3.1. Prosedur Kerja Magang	4
1.3.2. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	8
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	8
2.1.1. Visi dan Misi	12
2.1.2. Logo	13
2.1.3. Proses Produksi	13
2.2. Lokasi Pabrik	14
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	15
2.3.1 Kepala Pabrik	15
2.3.2 <i>Mill Manager Office</i>	15

2.3.3 Departemen Produksi	16
2.3.4 Departemen <i>Sales & Marketing</i>	17
2.3.5 Departemen <i>Mill Service</i>	18
2.3.6 Departemen <i>Engineering</i>	20
2.3.7 Departemen <i>Business</i>	21
2.3.8 Departemen <i>Compliance & Development</i>	22
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	24
3.1. Kedudukan Dan Koordinasi	24
3.1.1. Kedudukan	24
3.1.2. Koordinasi	25
3.2. Uraian Tugas-tugas yang diberikan	27
3.2.1. Pembuatan Desain Rak <i>Knockdown</i> Kokoru	27
3.2.2. Pembuatan Desain <i>Sticker</i> Meja Kokoru	29
3.2.3. Pembuatan <i>Flyer</i> Kokoru	30
3.2.4. Pembuatan Design untuk Label Kemasan <i>Kokoru</i>	31
3.2.5. Pembuatan Desain Rak <i>Konckdown</i> Stickiii	33
3.2.6. Pembuatan Desain Rak Stickiii “Canary”	35
3.2.7. Pembuatan Desain Rak Stickiii “Cyber”	35
3.2.8. Pembuatan Desain Rak Stickiii “Rainbow”	36
3.2.9. Pembutan <i>Sticker Promotion</i> untuk Stickiii	36
3.2.10. Pembuatan <i>Cover Notes</i> dan <i>Character</i>	37
3.2.10.1. Zodiac Version.....	38
3.2.10.2. Fantasy Version	39
3.2.10.3. Classic Version	41
3.2.10.4. Oriental Version.....	41

3.2.10.5. Fruit Version	43
3.2.10.6. Cartoon Version	43
3.2.10.7. Pattern Version	44
3.2.10.8. Simple Version	45
3.2.10.9. Couple Version	45
3.2.11. Pembuatan Desain Label untuk SIDU	46
3.2.12. Pembuatan <i>Packaging</i> SIDU	47
3.2.13. Pembuatan <i>Sertificate</i> untuk Pakistan	48
3.3. Kendala Dan Solusi	49
3.3.1. Kendala	49
3.3.2. Solusi	50
BAB IV PENUTUP	51
4.1. Kesimpulan	51
4.2. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT Indah Kiat	11
Gambar 2.2. Logo PT. Indah Kiat Pulp and Paper.....	13
Gambar 3.1. Diagram Hirarki Divisi Business Unit PT. IKPP.....	24
Gambar 3.2. Logo yang Produknya Diproduksi oleh PT. Indah Kiat	25
Gambar 3.3. Diagram Pemberian Tugas.....	26
Gambar 3.4. Alternatif 1 Desain Rak Kokoru.....	27
Gambar 3.5. Alternatif 2 Desain Rak Kokoru.....	28
Gambar 3.6. Desain Rak Kokoru yang Terpilih	28
Gambar 3.7. Alternatif Desain Stiker Meja Kokoru 1	29
Gambar 3.8. Alternatif Desain Stiker Meja Kokoru 2	29
Gambar 3.9. Desain Stiker Meja Kokoru 3 yang Terpilih	30
Gambar 3.10. Desain <i>Flyer</i> Kokoru yang Terpilih.....	31
Gambar 3.11. Alternatif Desain Label Kokoru 1.....	32
Gambar 3.12. Alternatif Desain Label Kokoru 2.....	32
Gambar 3.13. Desain Label Kokoru yang Terpilih.....	32
Gambar 3.14. Desain Rak Stickiii Alternatif 1.....	33
Gambar 3.15. Desain Rak Stickiii Alternatif 2.....	34
Gambar 3.16. Desain Rak Stickiii yang Terpilih.....	34
Gambar 3.17. Desain Rak Stickiii “Canary”.....	35
Gambar 3.18. Desain Rak Stickiii “Cyber”.	35
Gambar 3.19. Desain Rak Srickiii “Rainbow”.....	36
Gambar 3.20. Desain <i>Sticker</i> Stickiii Alternatif 1.....	37
Gambar 3.21. Desain <i>Sticker</i> Stickiii yang Terpilih.....	37

Gambar 3.22. Desain <i>Cover Notes Zodiac Version 1</i>	38
Gambar 3.23. Desain <i>Cover Notes Zodiac Version 2</i>	39
Gambar 3.24. Desain <i>Cover Notes Fantasy Version 1</i>	39
Gambar 3.25. Desain <i>Cover Notes Fantasy Version 2</i>	40
Gambar 3.26. Desain <i>Cover Notes Classic Version</i>	41
Gambar 3.27. Desain <i>Cover Notes Oriental Version1</i>	41
Gambar 3.28. Desain <i>Cover Notes Oriental Version2</i>	42
Gambar 3.29. Desain <i>Cover Notes Fruit Version</i>	43
Gambar 3.30. Desain <i>Cover Notes Cartoon Version 1</i>	43
Gambar 3.31. Desain <i>Cover Notes Cartoon Version 2</i>	44
Gambar 3.32. Desain <i>Cover Notes Pattern Version</i>	44
Gambar 3.33. Desain <i>Cover Notes Simple Version</i>	45
Gambar 3.34. Desain <i>Cover Notes Couple Version</i>	45
Gambar 3.35. Desain Label SIDU Alternatif 1	46
Gambar 3.36. Desain Label SIDU yang Terpilih.....	46
Gambar 3.37. Desain <i>Packaging SIDU</i>	47
Gambar 3.38. Desain <i>Sertificate Alternatif 1</i>	48
Gambar 3.39. Desain <i>Sertificate yang Terpilih</i>	48

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA