



### **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.

**PEMBUATAN ILUSTRASI DAN OBJEK UNTUK  
INTERACTIVE DIGITAL BOOK**

**LAPORAN KERJA MAGANG**



Nama : Veronica Nerissa

NIM : 10120210222

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2013**

**PENGESAHAN**  
**LAPORAN KERJA MAGANG PEMBUATAN ILUSTRASI DAN**  
**OBJEK UNTUK INTERACTIVE DIGITAL BOOK**

Oleh

Nama : Veronica Nerissa  
NIM : 10120210222  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,

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

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**Desi Dwi Kristanto, M.Ds.**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Veronica Nerissa  
NIM : 10120210222  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang :

Nama Perusahaan : Surya University  
Divisi : Center of Mobile, Micro and Nanotechnology  
Alamat : Jl Scientia Boulevard U/7, Summarecon Serpong  
Periode magang : 01 Juli 2013 – 30 September 2013  
Pembimbing lapangan : Audrey Leony Song

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan 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 kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tangerang, 07 Oktober 2013

Veronica Nerissa

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah-Nya, Penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul Laporan Kerja Magang Pembuatan Ilustrasi dan Objek untuk Interactive Digital Book. Tujuan dibuatnya laporan magang ini adalah sebagai bentuk pelaporan yang dilakukan penulis selama program magang berlangsung.

Selain itu laporan ini juga dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan dalam menyelesaikan studi di program S-1 Desain Komunikasi Visual – Fakultas Seni dan Desain – Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa penulis tidak akan dapat menyelesaikan laporan ini tanpa bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Orang tua yang telah memberikan support, mendukung dan memberikan doa
2. Yusup S. Martyastiadi selaku dosen pembimbing laporan magang
3. Audrey Leony Song sebagai pembimbing lapangan yang telah membimbing dan mengawasi pekerjaan penulis secara langsung
4. Shandy Puspita sebagai pembimbing lapangan yang telah membimbing dan mengawasi pekerjaan penulis secara langsung
5. Desi Dwi Kristanto sebagai Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan kerja magang.
6. Serta teman-teman satu angkatan Penulis yang telah mendukung dan ikut terlibat dalam proses pembuatan laporan kerja magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan magang ini memiliki banyak kekurangan. Maka penulis menghargai saran dan kritik guna memperbaiki laporan magang ini.

Tangerang, 07 Oktober 2013

Veronica Nerissa

## ABSTRAKSI

Desainer grafis merupakan salah satu profesi yang sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Peran seorang desainer grafis pada dasarnya adalah sebagai penyampaian pesan visual yang berwujud teks dan gambar. Dalam hal ini, seorang desainer grafis sangat membutuhkan peran teknologi.

Penulis telah menyelesaikan proses pelaksanaan magang sebagai staf magang di Surya University bagian Center of Mobile, Micro and Nanotechnology terhitung dari 01 Juli 2013 sampai dengan 30 September 2013. Selama proses pelaksanaan magang, Penulis telah menerapkan ilmu yang didapat selama proses perkuliahan ke dalam bentuk nyata di lapangan.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAKSI .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan .....	3
1.3.1. Waktu Pelaksanaan .....	3
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan .....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	5
2.1. Logo .....	5
2.2. Surya University .....	5
2.3. Sejarah Singkat .....	6
2.4. Struktur Organisasi .....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	8
3.1. Kedudukan dan Koordinasi .....	8
3.1.1. Kedudukan .....	8
3.1.2. Koordinasi .....	10
3.2. Tugas yang Dilakukan .....	12
3.3. Uraian Tugas yang Dilakukan .....	15
3.3.1. Buku Matematika .....	15
3.3.2. Buku Bahasa Indonesia .....	21
3.3.3. Buku Bahasa Inggris .....	27
3.4. Kendala dan Solusi .....	30
3.4.1. Kendala .....	30
3.4.2. Solusi .....	30
BAB IV PENUTUP .....	32
4.1. Kesimpulan .....	32
4.2. Saran .....	33
DAFTAR PUSTAKA .....	34
LAMPIRAN .....	35

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Surya University .....	5
Gambar 2.2. Stuktur Organisasi Surya University .....	5
Gambar 3.1. Struktur Organsasi Divisi CMMN .....	8
Gambar 3.2. Diagram Koordinasi Pembagian Tugas .....	11
Gambar 3.3. Membuat Objek Menggunakan Adobe Illustrator .....	14
Gambar 3.4. Uji Coba dalam Aplikasi iBook Author .....	14
Gambar 3.5. Uji Coba dalam iPad .....	15
Gambar 3.6. Sketsa Awal .....	16
Gambar 3.7. Hasil dari Sketsa Awal dalam <i>Digital Vector</i> .....	16
Gambar 3.8. Contoh yang Salah dalam Merubah Ukuran Sebuah <i>Image</i> .....	17
Gambar 3.9. Objek Setelah Dilakukan Proses Merubah Ukuran.....	18
Gambar 3.10. <i>Object Editing</i> .....	19
Gambar 3.11. <i>Creating Objects</i> .....	19
Gambar 3.12. Membuat Ilustrasi Aktivitas .....	20
Gambar 3.13. Membuat Ilustrasi Kegiatan .....	21
Gambar 3.14. Karakter Keluarga dalam Buku Bahasa Indonesia .....	22
Gambar 3.15. Membuat Ilustrasi dari Karakter untuk Belajar Menyanyi.....	22
Gambar 3.16. Membuat Ilustrasi Lagu Satu Satu Aku Sayang Ibu .....	23
Gambar 3.17. Membuat Ilustrasi Lagu Dua Mata Saya .....	23
Gambar 3.18. Membuat Ilustrasi untuk Mempelajari Tempat Umum .....	24
Gambar 3.19. Membuat Objek untuk Belajar Membaca dan Mengeja .....	24
Gambar 3.20. Penjelasan Mengenal Warna .....	25
Gambar 3.21. Mewarnai Latihan 1 .....	25
Gambar 3.22. Mewarnai Latihan 2 .....	25
Gambar 3.23. Mengenal Anggota Tubuh bagian Wajah .....	26
Gambar 3.24. Mengenal Anggota Tubuh bagian lainnya .....	26
Gambar 3.25. Beberapa Contoh Objek untuk Alphabet .....	27
Gambar 3.26. Ilustrasi untuk Lagu Baa Baa Black Sheep .....	28
Gambar 3.27. Ilustrasi untuk Lagu Old McDonal Have a Farm .....	28
Gambar 3.28. Ilustrasi untuk Lagu Little Indian .....	28
Gambar 3.29. Contoh Objek untuk Alphabet .....	29



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pekerjaan yang Dilakukan Penulis .....	12
--------------------------------------------------------	----



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA