



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

PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM PERUSAHAAN DISTRIBUSI ALAT PERAGA RUMAH EDUKASI



Nama : Yunita
Nim : 09120210020
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
GADING SERPONG
2013**

PENGESAHAN LAPORAN MAGANG
PERANAN DESAIN GRAFIS DALAM PERUSAHAAN DISTRIBUSI
ALAT PERAGARUMAH EDUKASI

Oleh :

Nama : Yunita
NIM : 09120210020
Fakultas : Seni dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 28 Juni 2013

Pembimbing

Penguji

Edwin Hartono Sutiono, M.A.

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

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Yunita
NIM : 09120210020
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang:
Nama Institusi : Rumah Edukasi
Divisi : Grafik Desainer
Alamat : Ruko Paramount Dot Com Blue 33,
Jl. CBD Gading Serpong
Periode Magang : 15 Februari – 16 April 2013
Pembimbing Lapangan : Ernawati

Laporan kerja magang ini merupakan hasil karya yang saya sendiri dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang telah dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya secara jelas dan saya cantumkan pada daftar pustaka.

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

Tangerang, 28 Juni 2013

ABSTRAKSI

Pelaksanaan kerja magang adalah salah satu syarat yang wajib dijalani oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara guna untuk mendapatkan gelar Sarjana S1. Laporan magang ini berisikan tentang informasi dan proses kerja magang yang dilakukan oleh penulis.

Di dalam laporan magang ini akan dibahas mengenai pekerjaan desain apa saja yang dikerjakan dan bagaimana cara pengerjaannya.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan bimbingan-Nya sehingga laporan magang mengenai “Peranan Desain Grafis Dalam Perusahaan Distribusi Alat Peraga Rumah Edukasi” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini tidak mungkin diselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Edwin Hartono Sutiono, selaku dosen pembimbing magang.
2. Mulia Anton Mandiro, selaku direktur Rumah Edukasi.
3. Ernawati, selaku Office Coordinator Rumah Edukasi.
4. Victor Agustinus, selaku Marketing Rumah Edukasi.
5. Hartini, selaku admin Rumah Edukasi.
6. Kasam, selaku staff Rumah Edukasi.
7. Dan rekan sesama mahasiswa yang melakukan kerja magang di Rumah Edukasi.

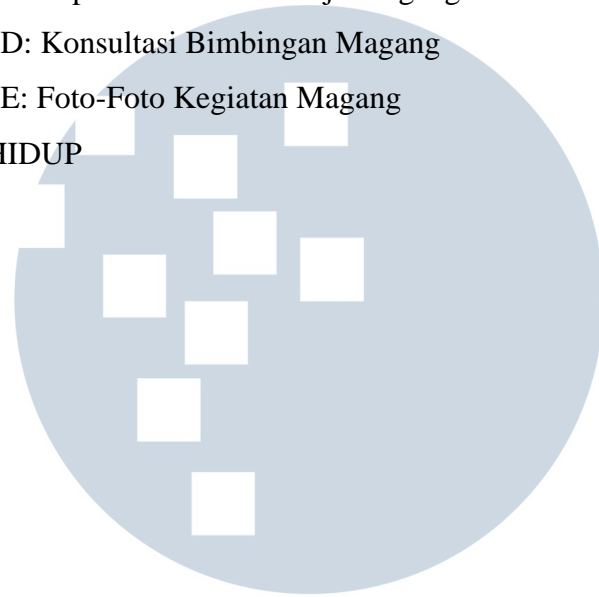
Laporan magang ini merupakan sebagai salah satu syarat kelulusan strata satu demi memperoleh gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan magang ini masih jauh dari sempurna, tetapi penulis tetap berharap dengan adanya laporan ini dapat berguna secara positif bagi para pembaca. Demikian kata pengantar dari penulis, mohon maaf atas kekurangan yang ada.

Tangerang, 28 Juni 2013

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang	1
1.3. Waktu dan Prosedur Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2. Stuktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	6
3.2. Tugas yang Dilakukan	7
3.3. Hasil Karya Selama Kerja Magang	8
3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	
3.3.1. Proses Pelaksanaan	8
3.3.2. Kendala yang Ditemukan	27
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan	28
BAB IV PENUTUP	

4.1. Simpulan	29
4.2. Saran	29
LAMPIRAN A: Berkas- berkas Surat Magang BAAK	32
LAMPIRAN B: Kehadiran Kerja Magang	34
LAMPIRAN C: Laporan Realisasi Kerja Magang	39
LAMPIRAN D: Konsultasi Bimbingan Magang	41
LAMPIRAN E: Foto-Foto Kegiatan Magang	43
RIWAYAT HIDUP	44



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Rumah Edukasi	3
Gambar 3.1 Seminar “Belajar Sambil Bermain Matematika Dasar Tingkat SD”	10
Gambar 3.2 Banner website untuk hari raya Nyepi	12
Gambar 3.3 Banner website untuk hari raya Waisak	13
Gambar 3.4 Perlombaan “Rush Hour untuk Guru SD”	14
Gambar 3.5 Produk Rush Hour	16
Gambar 3.6 Screenshot video tutorial permainan “LOGIX”	17
Gambar 3.7 Foto produk Pattern Blocks yang sudah diedit	19
Gambar 3.8 Screenshot video tutorial permainan “PATTERN BLOCKS”	20
Gambar 3.9 Foto produk Learning Set yang sudah diedit	22
Gambar 4.0 Screenshot video tutorial permainan “LEARNING SET”	22

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Kerja

7

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan Rumah Edukasi	5
Bagan 3.1 Skema Koordinasi Rumah Edukasi	6
Bagan 3.2 Skema Pengerjaan Banner Website Hari Raya Waisak	12
Bagan 3.3 Skema Pengerjaan Banner Website Hari Raya Nyepi	14
Bagan 3.4 Skema Pengerjaan Video Tutorial Bermain “Logix”	20
Bagan 3.5 Skema Pengerjaan Video Tutorial Bermain “Pattern Blocks”	23
Bagan 3.6 Skema Pengerjaan Video Tutorial Bermain “Learning Set”	27

