



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.

**PERANCANGAN DESAIN KREATIF PADA DIGITAL
ADVERTISING ADSTARS INDONESIA**

Laporan Magang

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



Nama : Katherine Eliza Santoso
NIM : 11120210129
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014**

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
PERANCANGAN DESAIN KREATIF PADA DIGITAL
ADVERTISING ADSTARS INDONESIA

Oleh

Nama : Katherine Eliza Santoso
NIM : 11120210129
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 November 2014

Pembimbing

Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
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 : Katherine Eliza Santoso
NIM : 11120210129
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : PT Antar Mitra Prakarsa
Divisi : PT Kreasi Daya Sentosa (Adstars)
Alamat : Menara Imperium, Jl. H.R. Rasuna Said
Kav. 1, lantai 20 suite B, Jakarta Selatan
Periode Magang : 25 Agustus 2014 - 17 Oktober 2014
Pembimbing Lapangan : Fachrul Fadly, S.Ked.

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

Tangerang, 18 November 2014

Katherine Eliza Santoso

KATA PENGANTAR

Dalam hidup pengalaman merupakan guru terbaik, karena pengalaman dapat menjadi suatu pelajaran dan juga motivasi yang berharga dalam mengambil langkah hidup selanjutnya. Membuat sebuah desain yang baik tidaklah mudah dibutuhkan kreatifitas, pengetahuan, dan pengalaman. Oleh karena itulah penulis memilih untuk melakukan praktek kerja magang di bidang *digital advertising*.

Perancangan Desain Kreatif Pada *Digital Advertising* sangat penting dan perlu dibaca mengingat besarnya peluang perkembangan dalam industri *digital advertising* kedepannya nanti. Selama proses magang ini penulis berharap mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan mengenai proses pembuatan *digital advertising*, serta melatih kreativitas dan kerjasama dalam tim dalam membuat iklan website yang menarik. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa atau pembaca yang ingin mengetahui dan memiliki minat dalam bidang *digital advertising*.

Penulis ingin berterima kasih kepada orang-orang yang membantu selama proses magang, antara lain

1. PT Antar Mitra Prakarsa
2. Fachrul Fadly, S.Ked
3. Untung Paradiba
4. Desi Dwi Kristanto, M.Ds.
5. Makbul Mubarak, S.IP., M.A.
6. Keluarga dekat

Tangerang, 18 November 2014

Katherine Eliza Santoso

ABSTRAKSI

Penulis melakukan praktek kerja di salah satu unit perusahaan M-Stars yang bernama Adstars yang bergerak di bidang *digital advertising*. Alasan penulis tertarik melakukan praktek kerja di M-Stars adalah karena penulis ingin menambah pengalaman untuk persiapan sebelum menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya. Serta menambah pengetahuan mengenai proses pembuatan iklan di internet dan mengasah kreatifitas dalam membuat sebuah desain.

Selama proses magang berlangsung ada beberapa kendala yang penulis alami salah satunya yaitu dalam mencari ide terutama pada awal kerja praktek. Ada pun solusi yang penulis temukan untuk menghadapi kendala ini adalah membuat *story board*, mencari referensi di Internet, berkonsultasi dengan rekan kerja dan pembimbing.

Penulis mempelajari banyak hal selama praktek kerja di Adstars yaitu proses pembuatan *banner* iklan, pengaruh target pasar klien terhadap desain yang akan dibuat, penggunaan software Pictella, flash, dan Illustrator. Selain itu penulis juga mendapat pengalaman dunia kerja yang sesungguhnya dengan adanya dateline dan revisi pada setiap desain yang dibuat.

Kata kunci : *digital, advertising, desain, network, banner*



DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAKSI	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	1
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	2
2.1. Deskripsi Perusahaan.....	2
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	3
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	4
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	4
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	5
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	7
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	8
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	19
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	20
BAB IV PENUTUP	21
4.1. Kesimpulan.....	21

4.2. Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA.....	XI



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo PT Antar Mitra Prakarsa	2
Gambar 2.2. Logo Unit Adstars	2
Gambar 2.3. Bagan Struktur Organisasi PT. Antar Mitra Prakarsa	3
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi.....	4
Gambar 3.2. Foto bersama rekan magang dan pembimbing magang	7
Gambar 3.3. Progress awal pembuatan So Good Sausage <i>banner</i>	9
Gambar 3.4. Progress So Good Sausage expand <i>banner</i>	9
Gambar 3.5. Revisi So Good Sausage expand <i>banner</i>	10
Gambar 3.6. So Good Sausage <i>banner</i> ukuran 728x90 pixel	11
Gambar 3.7. So Good Anak <i>banner</i> ukuran 300x250 pixel.....	12
Gambar 3.8.Revisi 1 So Good Anak.....	12
Gambar 3.9. Hasil revisi So Good 1	13
Gambar 3.10. Revisi 2 So Good Anak.....	13
Gambar 3.11. Revisi 2 So Good Anak.....	14
Gambar 3.12. So Good Anak expand <i>banner</i> dan standard <i>banner</i> ukuran 728x90 dan 468x60 pixel	14
Gambar 3.13. Singlesite Kompas DBS	15
Gambar 3.14. <i>Singlesite</i> DBS Bisnis.....	16
Gambar 3.15. <i>Banner</i> Telkomsel 5 ukuran	17
Gambar 3.16. <i>Banner</i> awal dunia games 728x90	18
Gambar 3.17. <i>Banner</i> kedua dunia games 728x90	18
Gambar 3.18. Ayo dance ukuran 728x90 pixel.....	19

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang..... 5



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SO GOOD	XII
LAMPIRAN B: DBS	XV
LAMPIRAN C: ASHILLA.....	XVII
LAMPIRAN D: TELKOMSEL	XVIII
LAMPIRAN E: INZA.....	XX
LAMPIRAN F: ROYAL PALMIA	XXI
LAMPIRAN G: BRI	XXII
LAMPIRAN H: ADSTARS.....	XXIII
LAMPIRAN I: DELFI.....	XXV
LAMPIRAN J: TOSHIBA	XXVI
LAMPIRAN K: CHEVEROLET	XXVII
LAMPIRAN L: KARTU KERJA MAGANG	XXX
LAMPIRAN M: KEHADIRAN KERJA MAGANG.....	XXXI
LAMPIRAN N: LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG	XXXIV
LAMPIRAN O: KETERANGAN SELESAI MAGANG	XXXV
LAMPIRAN P: CURRICULUM VITAE	XXXVI
LAMPIRAN Q: SURAT PENGANTAR MAGANG.....	XXXVII
LAMPIRAN R: SURAT PENERIMAAN MAGANG.....	XXXVIII
LAMPIRAN S: KETERANGAN PEMBEKALAN MAGANG	XXXIX
LAMPIRAN T: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN MAGANG	XL