



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.

BRANDING BATIK DI GLOBAL STUDIO

Laporan Magang

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



Nama	: Meilina
NIM	: 11120210280
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

BRANDING BATIK DI GLOBAL STUDIO

Oleh

Nama : Meilina

NIM : 11120210280

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 4 Desember 2014

Pembimbing

Annita, S.Pd., M.F.A.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Meilina
NIM : 11120210280
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : Universitas Multimedia Nusantara
Divisi : Desain Grafis & Humas
Alamat : Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong,
Tangerang, Banten – 15811 Indonesia
Periode Magang : 7 – 22 Juli 2014
Pembimbing Lapangan : Ratna Cahaya Rina W.R., S.Sos., M.Ds.

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, 4 Desember 2014

Meilina

KATA PENGANTAR

Pengalaman merupakan salah satu cara pendewasaan diri, pengembangan *soft skill*, *hard skill*, dan karakter, salah satu caranya adalah dengan melakukan praktik kerja atau magang disebuah perusahaan. Disamping itu tidak hanya pengalaman, mempelajari keadaan dunia kerja yang sebenarnya serta tetap mengikuti perkembangan dunia desain sangatlah penting. Selain itu juga untuk mempersiapkan diri untuk menyambut era globalisasi yang akan datang. Maka itu penulis memilih melakukan magang di Universitas Multimedia Nusantara dengan proyek yang diberi nama Global Studio.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu baik selama proses maupun setelah proses magang berlangsung, diantaranya:

1. Universitas Multimedia Nusantara, yang sudah memberikan penulis kesempatan ikut serta dalam proyek Global Studio
2. Ibu Ratna Cahaya Rina W.R., S.Sos., M.Ds., selaku pembimbing lapangan selama berada di lokasi magang
3. Ibu Annita, S.Pd., M.F.A., selaku pembimbing magang penulis
4. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., selaku ketua program studi Fakultas Seni dan Desain
5. Keluarga terdekat yang mendukung penulis dari awal perkuliahan hingga magang berakhir.
6. Para mahasiswa/i senior dari UMN
7. Teman-teman dekat dan para dosen UMN yang telah berbagi ilmu dan pengalaman kepada penulis

Tangerang, 4 Desember 2014

Meilina

ABSTRAKSI

Ketatnya persaingan global dalam berbagai bidang bisa berdampak baik dan buruk, tergantung bagaimana setiap orang menghadapinya. Maka itu, alangkah baiknya bila para desainer mempersiapkan diri dengan memahami bagaimana kondisi dan kemampuan desainer lain, terutama di wilayah negara yang berbeda. Proyek Global Studio dimana mahasiswa desain UMN berkolaborasi dengan mahasiswa desain UTS dalam menyelesaikan suatu masalah melalui desain. Bagi penulis proyek ini selain membantu penulis dalam mempersiapkan diri di persaingan global, juga meningkatkan kemampuan penulis dalam berbahasa asing.

Terdapat berbagai kendala yang ditemukan dalam proyek ini, diantaranya komunikasi dan kemampuan dalam bertanggung jawab. Keterbatasan pengetahuan dalam kosakata bahasa asing menjadi kendala terbesar selama menjalani proyek ini. Masalah tanggung jawab juga menjadi penting agar tim yang terlibat tidak melempar tugas yang seharusnya dihadapi. Solusi terbaik menurut penulis adalah dengan mempelajari lebih banyak kosakata asing serta lebih banyak berkomunikasi dan mengevaluasi tim selama acara berlangsung.

Manfaat yang penulis dapatkan dalam proyek ini diantaranya menjadi lebih terlatih dalam menggunakan *software-software* desain, meningkatkan kepercayaan diri berbicara dalam bahasa asing, mengetahui kebudayaan negara asing, serta meningkatkan perasaan dalam bertanggung jawab pada pekerjaan, terutama bila bekerja dalam tim.

Kata kunci :kolaborasi, kebudayaan, solusi



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.....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1. Deskripsi Perusahaan	4
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2. Tugas yang Dilakukan	8
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	9
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	9
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	15
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	15
BAB IV PENUTUP	17
4.1. Kesimpulan	17

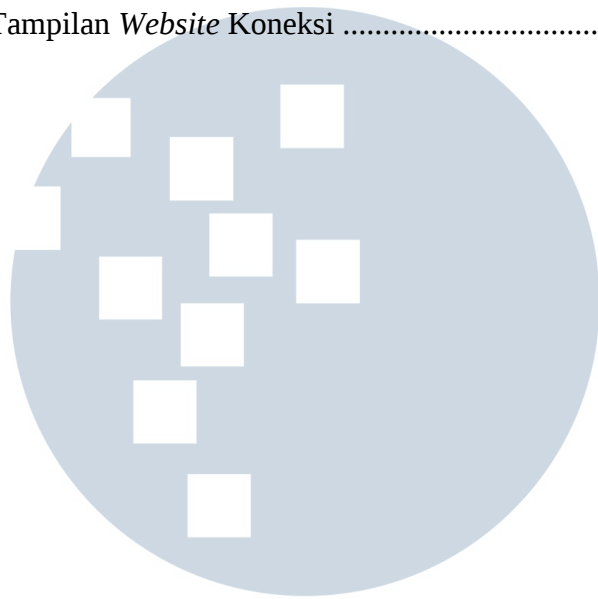
4.2. Saran	18
DAFTAR PUSTAKA.....	XI



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Struktur Organisasi Proyek Global Studio.....	5
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Proyek Global Studio.....	7
Gambar 3.2. Proses Pembuatan Batik.....	13
Gambar 3.3. Tampilan <i>Website</i> Koneksi	14



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang.....	8
---	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KONEKSI: ANGGOTA KELOMPOK.....	XI
LAMPIRAN B: KONEKSI: <i>INSPIRATION PHOTOS</i>	XII
LAMPIRAN D: KONEKSI: <i>WEB DESIGN</i>	XVIII
LAMPIRAN E: KONEKSI: PROSES PEMBUATAN BATIK	XXI
LAMPIRAN F: KELENGKAPAN SURAT MAGANG	XXV



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA