



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 CERITA DALAM PROGRAM GLOBAL STUDIO

Laporan Magang

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



Nama : Patricia Renata Pranoto
NIM : 10120210235
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2014**

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
BRANDING CERITA DALAM PROGRAM GLOBAL STUDIO

Oleh

Nama : Patricia Renata Pranoto
NIM : 10120210235
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 4 Desember 2014

Pembimbing

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

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 : Patricia Renata Pranoto

NIM : 10120210235

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melakukan kerja magang:

Nama Perusahaan : Global Studio UMN

Divisi : *Design Volunteer*

Alamat : Jalan Scientia Boulevard, Gading Serpong

Periode Magang : 7 Juni-15 Agustus 2014

Pembimbing Lapangan : Ratna Cahaya Rina, 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

Patricia Renata Pranoto

KATA PENGANTAR

Warna warni budaya yang ada di Indonesia terpancar dari keanekaragaman budaya di setiap pelosok daerah di Indonesia. Masih kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya bahkan menganggap budaya tersebut sebagai sesuatu yang kuno membuat budaya tersebut semakin memudar dari hari ke hari. Sebagai generasi muda penerus bangsa penulis merasa turut memiliki andil dalam melestarikan kebudayaan di Indonesia dengan menjaga, mengembangkan, dan memperkenalkannya kepada dunia luar. Hal inilah yang melatarbelakangi pembuatan *brand* “Cerita”.

Pembuatan laporan magang ini ditujukan kepada para mahasiswa untuk memberikan gambaran mengenai pentingnya melestarikan budaya Indonesia serta gambaran tentang proses interaksi dan kolaborasi dengan mahasiswa asing. Tujuan dari magang ini untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada mahasiswa asing serta mempelajari bagaimana bersosialisasi dan bekerja sama dengan mahasiswa desain baik dari dalam dalam dan luar negeri serta mahasiswa dari desain jurusan lainnya.

Perbedaan budaya, pola pikir, dan bahasa semakin membuka wawasan penulis akan dunia di luar sana sehingga membantu penulis dalam mengembangkan potensi melalui pengalaman-pengalaman yang didapatkan dari program Global Studio ini. Harapan penulis dalam pembuatan laporan magang ini semoga dengan adanya laporan magang ini dapat memberikan gambaran kepada pembaca bagaimana berkolaborasi menciptakan sebuah karya dengan berbagai kendala yang dihadapi.

Selesainya laporan magang ini tidak lepas dari hikmat yang diberikan oleh Tuhan Yesus Kristus serta berbagai pihak yang ikut membantu dalam menginspirasi dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan penulisan dengan baik.

Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Global Studio UMN dan UTS
2. Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds. selaku pembimbing lapangan program Global Studio
3. Situs Batik Terogong sebagai narasumber pembuatan *brand* “Cerita”
4. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Annita, S.Pd., M.F.A. selaku dosen pembimbing magang
6. Orang tua, saudara, dan teman-teman yang memberikan dorongan dan motivasi selama menjalankan program Global Studio dan penulisan laporan magang.

Tangerang, 4 Desember 2014

Patricia Renata Pranoto



ABSTRAKSI

Penulis memilih program Global Studio UMN sebagai tempat kerja magang untuk mempraktekkan teori yang sudah didapatkan selama kuliah dengan langsung mengaplikasikannya dalam sebuah kolaborasi karya dengan mahasiswa asing dan mahasiswa desain jurusan lain. Adanya keterbatasan bahasa, perbedaan pola pikir, etos kerja, dan budaya menjadi kendala bagi penulis selama pelaksanaan kerja magang ini. Kendala-kendala tersebut menuntut penulis untuk cepat beradaptasi dan memahami pola pikir mahasiswa lainnya melalui proses komunikasi yang terus dijalin selama proses pembuatan karya. Kendala tersebut juga semakin memacu penulis dalam mengembangkan potensi di bidang desain, memperlancar penggunaan bahasa Inggris dalam berkomunikasi dengan mahasiswa asing, serta membuka wawasan penulis dengan mempelajari pola pikir dan etos kerja dari mahasiswa asing.

Kata kunci : Global Studio, magang, kolaborasi, mahasiswa asing



DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
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	3
2.1. Deskripsi Perusahaan	3
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	5
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	5
3.2. Tugas yang Dilakukan.....	6
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	7
3.3.1. Proses Pelaksanaan.....	8
3.3.2. Kendala yang Ditemukan	12
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	13
BAB IV PENUTUP	14
4.1. Kesimpulan.....	14

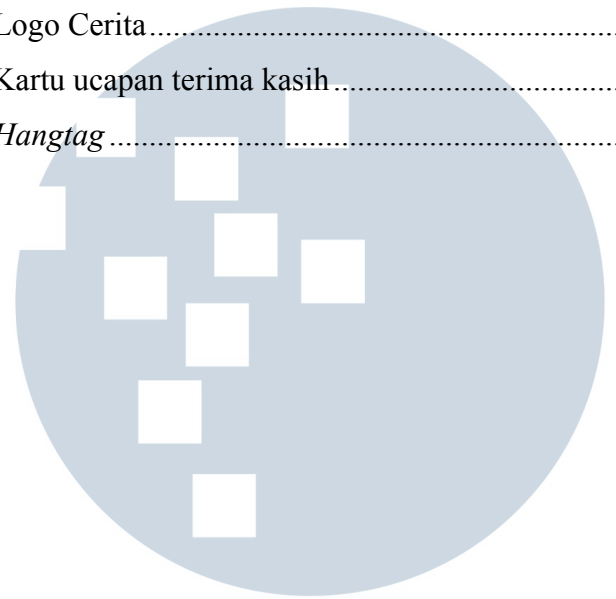
4.2. Saran.....	14
DAFTAR PUSTAKA	XI



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Struktur Organisasi Global Studio UMN-UTS	4
Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi.....	6
Gambar 3.2. Logo Cerita.....	10
Gambar 3.3. Kartu ucapan terima kasih.....	11
Gambar 3.4. <i>Hangtag</i>	12



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang	6
--	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: *DISPLAY BRAND CERITA*..... XII

LAMPIRAN B XV



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA