



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

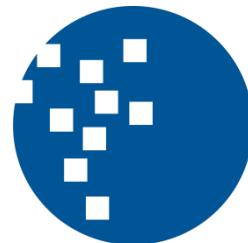
Copyright and reuse:

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 DESAINER GRAFIS PADA PERUSAHAAN

WIT CREATIVE



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Rizka Prissilia Marlen

NIM : 09120210173

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
PERANAN DESAINER GRAFIS PADA PERUSAHAAN
WIT CREATIVE



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya

:

Nama : Rizka Prissilia Marlen
NIM : 09120210173
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang

Nama Perusahaan : Wit Creative
Divisi : Junior Graphic Designer
Alamat : Ruko Golden Road c-28/7
Jl. Pahlawan Seribu, BSD 15320
Periode Magang : 26 November 2013 s/d 26 Januari 2014
Pembimbing Lapangan : Ferina Berliani

Laporan kerja magang ini adalah asli hasil kerja saya sendiri tanpa plagiat, Jika dikemudian hari ditemukan adanya 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.

Rizka Prissilia Marlen

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan laporan magang ini. Laporan magang ini dikerjakan sebagai salah satu syarat kelulusan demi memperoleh gelar Sarjana Seni di Jurusan Desain Grafis Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama pembuatan laporan magang ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. Selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. Selaku pembimbing mata kuliah *internship* yang telah meluangkan sebagian waktunya untuk membimbing serta mengarahkan penulis.
3. Wit Creative yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan praktek kerja magang selama kurang lebih dua bulan.
4. Arma Ermando dan Evi Andriani selaku orang tua penulis, Kistissa Amerti selaku kakak penulis yang telah memberikan banyak dukungan baik moral, materil dan doa.
5. Edo Adiprasetyo, Irene Kun Hendrawan, Ferina Berliani dan Kusumawati yang telah memberikan ilmu serta membimbing penulis dalam melakukan proses kerja magang.
6. Kharisma Tauhid yang telah membantu penulis dengan dukungan serta waktu luang untuk membantu penulis menyelesaikan laporan kerja magang.

Akhir kata, penulis berharap agar laporan magang ini dapat memberikan ilmu, pengetahuan, dan wawasan bagi orang-orang. Sekali lagi, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

ABSTRAKSI

Dalam laporan ini penulis akan menguraikan pengalaman praktik kerja magang yang penulis jalani selama bekerja di perusahaan agensi kreatif yaitu Wit Creative. Penulis akan membahas topik tentang cara penulis menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah. Penulis juga menjelaskan tugas-tugas, pekerjaan, serta deskripsi proses-proses pengerjaan desain grafis yang penulis lakukan. Selama penulis melakukan praktik kerja magang di agensi kreatif ini, penulis mendapatkan pengalaman langsung yang sangat bermanfaat untuk bekal menuju dunia kerja nyata.

Kata Kunci : magang, desain grafis, praktik, agensi, kreatif



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT DALAM PENYUSUNAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
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
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	2
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.1.1. Arti Nama Wit Creative	4
2.1.2. Visi dan Misi Wit Creative	4
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	6
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	6

3.1.1. Kedudukan	6
3.1.2. Koordinasi.....	7
3.2. Tugas yang Dilakukan	8
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	9
3.3.1. Proses Pelaksanaan Kerja Magang.....	10
3.3.2. Kendala yang Ditemukan.....	30
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.....	31
BAB IV PENUTUP	32
4.1. Kesimpulan	32
4.2. Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
RIWAYAT HIDUP.....	xx



DAFTAR GAMBAR

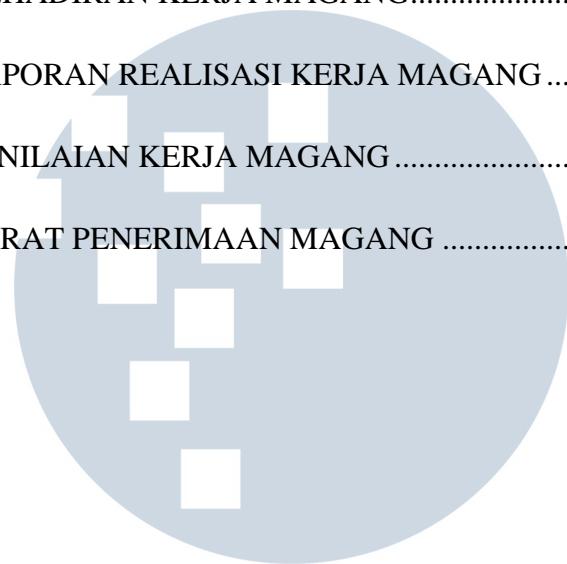
Gambar 2.1. Logo Wit Creative	4
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan	5
Gambar 3.1. Kedudukan Penulis.....	6
Gambar 3.2. Proses Kreatif	7
Gambar 3.3. Logo Toto Suharto & Rekan	10
Gambar 3.4. Gambar yang Diunduh dari <i>Shutterstock</i>	11
Gambar 3.5. Informasi Pada Layout	11
Gambar 3.6. Bentuk Visual.....	12
Gambar 3.7. <i>Layout</i> Agenda Toto Suharto & Rekan	12
Gambar 3.8. Logo Clue	13
Gambar 3.9. Elemen Pendukung Clue	13
Gambar 3.10. Alternatif Desain 1 <i>Stationery</i> Clue	14
Gambar 3.11. Alternatif Desain 2 <i>Stationery</i> Clue	14
Gambar 3.12. Logo Oriinokards	15
Gambar 3.13. Referensi <i>Game Online</i>	15
Gambar 3.14. <i>Background Website</i>	16
Gambar 3.15. Aplikasi Elemen Pada <i>Bar Website</i>	17
Gambar 3.16. Penempatan Bagian Atas <i>Website</i>	17
Gambar 3.17. <i>Menu Bar Website</i> Oriinokards	17
Gambar 3.18. <i>Layout Homepage</i> Oriinokards	18
Gambar 3.19. Logo Asahimas.....	19
Gambar 3.20. Desain Awal Brosur Sunergy	19

Gambar 3.21. <i>Final Artwork Brosur Sunergy</i>	20
Gambar 3.22. Ilustrasi Awal Pada Brosur.....	21
Gambar 3.23. Desain Ulang Ilustrasi Pada Brosur	21
Gambar 3.24. Logo Danamon	21
Gambar 3.25. Alternatif Desain 1	22
Gambar 3.26. Alternatif Desain 2	22
Gambar 3.27. Desain <i>Flyer Bank Danamon World Card</i>	23
Gambar 3.28. Desain Poster Bank Danamon <i>World Card</i>	24
Gambar 3.29. <i>Final Artwork Desain Snake & Ladder</i>	25
Gambar 3.30. <i>Layout Kotak Empat Menuju Kotak Tujuh</i>	26
Gambar 3.31. <i>Layout Kotak 20 Menuju Kotak 27</i>	27
Gambar 3.32. <i>Layout Kotak 35 Menuju Kotak 37</i>	27
Gambar 3.33. <i>Layout Kotak 38 Menuju Kotak 39</i>	28
Gambar 3.34. <i>Layout Kotak 18 Menuju Kotak 9</i>	28
Gambar 3.35. <i>Layout Kotak 21 Menuju Kotak 11</i>	29
Gambar 3.36. <i>Layout Kotak 23 Menuju Kotak 14</i>	29
Gambar 3.37. <i>Layout Kotak 32 Menuju Kotak 25</i>	30

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KARTU KERJA MAGANG.....	xi
LAMPIRAN KEHADIRAN KERJA MAGANG.....	xii
LAMPIRAN LAPORAN REALISASI KERJA MAGANG	xv
LAMPIRAN PENILAIAN KERJA MAGANG	xvii
LAMPIRAN SURAT PENERIMAAN MAGANG	xviii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA