



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 DESAINER GRAFIS PADA PERUSAHAAN

WIT CREATIVE



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

Oleh

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

Tangerang, 12 Februari 2014

Pembimbing

UMN
Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
UNIVERSITAS
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 praktek 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</i> Brosur Sunergy	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</i> Bank Danamon <i>World Card</i>	23
Gambar 3.28. Desain Poster Bank Danamon <i>World Card</i>	24
Gambar 3.29. <i>Final Artwork</i> Desain Snake & Ladder	25
Gambar 3.30. <i>Layout</i> Kotak Empat Menuju Kotak Tujuh	26
Gambar 3.31. <i>Layout</i> Kotak 20 Menuju Kotak 27	27
Gambar 3.32. <i>Layout</i> Kotak 35 Menuju Kotak 37	27
Gambar 3.33. <i>Layout</i> Kotak 38 Menuju Kotak 39	28
Gambar 3.34. <i>Layout</i> Kotak 18 Menuju Kotak 9	28
Gambar 3.35. <i>Layout</i> Kotak 21 Menuju Kotak 11	29
Gambar 3.36. <i>Layout</i> Kotak 23 Menuju Kotak 14	29
Gambar 3.37. <i>Layout</i> Kotak 32 Menuju Kotak 25	30

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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

