



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.

DIVISI KREATIF

CV. PERMATA PACKAGING SOLUTION

Laporan Magang

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



Nama : Rizky Radityo Ariefyanto
NIM : 09120210278
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG

DIVISI KREATIF

CV. PERMATA PACKAGING SOLUTION



Oleh
Nama : Rizky Radityo Ariefyanto
NIM : 09120210278
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Juni 2014

Pembimbing

Penguji

Darfi Rizkavirwan, S.Sn; M.Ds.

Darfi Rizkavirwan, S.Sn; M.Ds.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M. Ds.

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Penyusunan Laporan Kerja Magang

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Radityo Ariefyanto

NIM : 09120210278

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Menyatakan bahwa saya telah melakukan praktik kerja magang :

Nama Perusahaan : CV. Permata Packaging Solution

Divisi : Divisi Kreatif

Alamat : Jl. Dharma Wangsa Raya No.34

Perumnas 4, Tangerang - Banten.

Periode Magang : 6 November 2013 s/d 6 Januari 2014

Pembimbing Laporan : Darfi Rizkavirwan, S.Sn; M.Ds.

Laporan kerja magang ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Segala sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar dan tercantum dalam daftar pustaka.

Tangerang, 30 Juni 2014

Rizky Radityo Ariefyanto

ABSTRAKSI

Pengalaman kerja magang sangat dibutuhkan oleh setiap mahasiswa sebagai syarat kelulusan untuk melengkapi pembelajaran secara praktek yang ditempuh selama masa perkuliahan. Sebelum penulis masuk untuk melakukan kerja magang di CV. Permata Packaging Solution, penulis harus melalui tes kemampuan yang diberikan oleh karyawan dari perusahaan tersebut. Setelah itu penulis harus menunggu kabar dari perusahaan bahwa telah dinyatakan lulus tes dan bisa memulai kerja magang di CV. Permata Packaging Solution.

Penulis melakukan praktek kerja magang di CV. Permata Packaging Solution sebagai staff dari divisi kreatif. Di dalam divisi kreatif penulis berperan sebagai kru desain grafis dan animasi yang membantu dalam proyek yang mereka kerjakan. Laporan magang ini penulis buat untuk menjelaskan tentang struktur organisasi, koordinasi, dan jenis pekerjaan yang penulis lakukan selama melakukan kerja magang di CV. Permata Packaging Solution.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Y.M.E yang telah melimpahkan berkat dan kekuatan, sehingga Laporan Magang ini dapat diselesaikan dengan judul **“DIVISI KREATIF CV. PERMATA PACKAGING SOLUTION.”** Adapun Laporan Magang ini disusun guna mencapai gelar S.Sn program studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis berharap Laporan kerja praktek ini dapat berguna bagi para pembaca, untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai bidang kegiatan CV. Permata Packaging Solution. Tidak lupa penulis juga berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini, yaitu:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi DKV UMN.
2. Darfi Rizkavirwan, selaku Dosen Pembimbing Kuliah Kerja Magang.
3. Fasya Eka Wiguna, selaku Direktur CV. Permata Packaging Solution.
4. Dan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu disini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam laporan kerja praktek penulis ini. Penulis berharap agar laporan kerja praktek penulis memberikan kontribusi serta dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Penulis juga mohon maaf apabila ada kata- kata yang tidak berkenan di hati pembaca.

Tangerang, 30 Juni 2014

Rizky Radityo Ariefyanto

DAFTAR ISI

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG	II
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	III
ABSTRAKSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR BAGAN.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan.....	3
1.3. Waktu dan Prosedur	4
BAB II GAMBAR UMUM PERUSAHAAN	7
2.1. Sejarah Singkat.....	7
2.2. Struktur Organisasi	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	12
3.2. Tugas yang Dilakukan	14
3.3. Uraian Kerja magang	14

3.4.	Teori	16
3.5.	Proses Pelaksanaan	20
3.6.	Kendala yang Ditemukan	56
3.7.	Solusi Dari Kendala yang Ditemukan	57
BAB IV	PENUTUP	58
4.1.	Kesimpulan	58
4.2.	Saran	59
4.2.1.	Saran untuk perusahaan	59
4.2.2.	Saran Untuk Universitas Multimedia Nusantara	59
4.2.3.	Saran Untuk Mahasiswa Kerja Praktik	60
LAMPIRAN		XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Staff CV. Permata Packaging Solution	9
Gambar 3.1. : Alternatif Bagian logo perusahaan	23
Gambar 3.2. : Logo Akhir Antasenna	23
Gambar 3.3. : Letter Head	24
Gambar 3.4. : Name Card	24
Gambar 3.5. : Amplop	25
Gambar 3.6. : Memo	25
Gambar 3.7. : MAP	25
Gambar 3.8. : Uniform	26
Gambar 3.9. : ID Card	26
Gambar 3.10. : Brown Amplop	27
Gambar 3.11. : Slip Gaji	27
Gambar 3.12. : Vehicle Design	27
Gambar 3.13. : X-Banner	28
Gambar 3.14. : Helm	28
Gambar 3.15. : Pulpen	29
Gambar 3.16. : Mug	29
Gambar 3.17. : Payung	29
Gambar 3.18. : T-Shirt	30
Gambar 3.19. : Topi	30
Gambar 3.20. : Tampilan Web Antasenna	32
Gambar 3.21. : Web Banner Antasenna	33

Gambar 3.22. : Web Banner Antasenna.....	34
Gambar 3.23. : Web Banner Antasenna.....	34
Gambar 3.24. : Company Profile Interior	35
Gambar 3.25. : Company Profile Asitek.....	36
Gambar 3.26. : Rancangan layar index	39
Gambar 3.27. : Rancangan layar input barang.....	39
Gambar 3.28. : Rancangan layar edit barang	40
Gambar 3.29. : Rancangan layar hapus.....	40
Gambar 3.30. : Pengujian data benar	41
Gambar 3.31. : Pengujian Login	41
Gambar 3.32: Pengujian data salah.....	42
Gambar 3.33: Tampilan Data salah pada Form Login.....	42
Gambar 3.34: Pengujian data benar	43
Gambar 3.35: Pengujian data berhasil di input	43
Gambar 3.36: Tampilan halaman depan web.....	44
Gambar 3.37. : Form Login.....	44
Gambar 3.38. : Pesan login	44
Gambar 3.39. : Penginputan produk	45
Gambar 3.40. : Hasil penginputan produk	45
Gambar 3.41. : Hasil pengeditan produk.....	46
Gambar 3.42. : Hasil penghapusan produk	46
Gambar 3.43. : Web Banner Sport	48
Gambar 3.44. : Web Banner Sport	48

Gambar 3.45. : Web Banner Sport	48
Gambar 3.46. : Web Banner Sport	49
Gambar 3.47. : Desain 3 dimensi Sport Awal.....	51
Gambar 3.48. : Desain 3 Dimensi Sport Rendering.....	51
Gambar 3.49. : Desain 3 Dimensi Sport Hasil Akhir.....	52
Gambar 3.50. : Desain 3 Dimensi Sport Hasil Akhir.....	52
Gambar 3.51. : Desain 3 Dimensi Sport Hasil Akhir.....	53
Gambar 3.52. : Company Profile Sport.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Uraian Kerja Magang.....	15
Tabel 3.2. Hasil Uji	42



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR BAGAN

Diagram 2.1. Struktur Organisasi	10
Diagram 3.1. Koordinasi	13



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA