

LAPORAN KERJA PROFESI

SYRKH

SYIRKAH STUDIO. MAKASSAR
Stylish All The Time

ILLUSTRATOR

MUH. YASIN
11191061





LAPORAN
KERJA PROFESI

ILLUSTRATOR

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Laporan

Di susun oleh

Nama : Muh. Yasin

NIM : 11191061

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Disetujui dan disahkan pada

Hari/Tanggal : Jumat, 23 Desember 2022

Menyetujui,
Koordinator Kerja Profesi

Dosen Pembimbing



Dian Prajarini, S.T., M.Eng.
NIP. 19840724 201504 2 003

STSRD VISI



Drs. M. Danang Syamsi, M.Sn
NIK. 96 09 3005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual



Dwisanto Sayogo, M.Ps.
NIK. 09123113

STSRD VISI
INDONESIA • ISI VISI

KATA PENGANTAR

Puji syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Profesi sebagai Ilustrator di Syirkah Studio.

Kerja Profesi merupakan kuliah praktik di perusahaan/instansi sebagai ajang pelatihan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman kerja bagi mahasiswa pada perusahaan/instansi tertentu. Mata kuliah ini dilaksanakan mahasiswa tingkat akhir yang masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif di STSRD VISI dan telah memenuhi syarat lulus semua untuk beberapa mata kuliah bagi mahasiswa STSRD VISI jenjang Strata 1.

Pada kesempatan kerja profesi kali ini penulis mendapatkan kesempatan untuk menjadi bagian sebagai desainer kaos atau ilustrator secara online di Syirkah Studio, Makassar.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu proses berlangsungnya Kerja Profesi. Khususnya, ditujukan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
3. Pembimbing Kerja Profesi Bapak Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn
4. Dosen Pengampu Kerja Profesi Ibu Dian Prajarani, M.Eng
5. Dosen Wali Bapak Wahyu Tri Widadijo, M.Sn
6. Owner Syirkah Studio Andi Amar Ma'ruf Sulaiman
7. Seluruh tim Syirkah Studio beserta jajarannya
8. Muhammad Hafidz Firmansyah sebagai rekan Ilustrator yang telah merekomendasikan penulis kepada tim Syirkah Studio
9. Kedua Orang Tua saya Bapak Irfan Sandi & Ibu Nur Yatin

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Kerja Profesi Desainer kaos atau Ilustrator di Syirkah Studio. Semoga Laporan Kerja Profesi ini memberikan manfaat, serta dapat dijadikan referensi terkait bagi mahasiswa lainnya.

Muh. Yasin

Penulis



DAFTAR ISI



• BAB I PENDAHULUAN	01
Latar Belakang	02
Tujuan & Manfaat	02
• BAB II PROFIL INSTITUSI	03
Sejarah Singkat	04
Portofolio Perusahaan	05
Struktur Organisasi	06
<i>Job Description</i>	07
Alur Kerja	08
Fasilitas/Peralatan	09
• BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI	10
<i>Client Brief</i>	11
<i>Creative Brief</i>	11
<i>Brainstorming</i>	12
Proses Desain	13
Karya Hasil Akhir	21
• BAB IV KESIMPULAN & SARAN	28
Manfaat Yang Didapat	29
Kendala Yang Dihadapi	29
Masukan Bagi Syirkah Studio	29
• LAMPIRAN	30
Lembar Penilaian	31
Surat Keterangan	32
Presensi Kegiatan Kerja Profesi	33
Daftar Hadir Peserta	36
Formulir Bimbingan Kera Profesi	37
Berita Acara Presentasi Kerja Profesi	38
Dokumentasi	39



Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain

BAB I PENDAHULUAN

- Latar Belakang
- Tujuan & Manfaat

Laporan Kerja Profesi



Latar Belakang

Mata kuliah Kerja Profesi (KP) merupakan kuliah praktik yang dilakukan oleh mahasiswa STSRD VISI sebagai ajang pelatihan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman kerja bagi mahasiswa pada perusahaan atau instansi tertentu. Dengan adanya mata kuliah Kerja Profesi tersebut maka penulis berharap mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru di tempat kerja serta melatih diri untuk bekerja sama di dalam sebuah perusahaan atau instansi. Selanjutnya penulis berharap dapat membagi pengalaman kepada mahasiswa lain yang nantinya juga akan mengambil Mata Kuliah Kerja Profesi tersebut.

Seperti yang diketahui, akhir-akhir ini dunia dilanda pandemi covid-19 membuat mobilitas & semakin terbatas berakibat turunya pendapatan ekonomi tak terkecuali industri kreatif seperti Graphic Designer & ilustrator. Imbasnya banyak perusahaan harus memutar otak agar bisnis tetap berjalan beradaptasi dengan situasi saat ini. Masa pandemi kemarin penulis sedikit kesulitan mencari tempat kerja profesi (WFO) atau work form Office, selain karena turunya ekonomi dan pembatasan mobilitas tadi fleksibilitas waktu salah satu alasan penulis untuk menyesuaikan jadwal belajar di kampus, pada akhirnya penulis mengajukan kerja profesi pada Syirkah Studio sebagai Ilustrator dengan sistem kerja Online atau Work Form home.

Tujuan & Manfaat

Tujuan yang ingin didapatkan penulis selama kerja profesi di Syirkah Studio yaitu ingin mengaplikasikan ilmu yang didapat semasa kuliah, dapat mengembangkan skill desain, mengeksplorasi kreatifitas serta belajar kerjasama kelompok dengan tim di Syirkah Studio.

Penulis juga berharap manfaat yang didapat bisa menjadi pengalaman serta potofolio tambahan di bidang industri desain kedepanya, seperti perencanaan pemasaran, kerja sama tim, manajemen waktu, alur kerja, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan serata menentukan produk desain yang lebih dibutuhkan di masyarakat.



Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain

BAB II

PROFIL SYIRKAH STD

- Sejarah Singkat
- Portofolio Perusahaan
- Struktur Organisasi
- Job Description
- Alur Kerja
- Fasilitas/Peralatan

Laporan Kerja Profesi



Sejarah Singkat



Andi Amar Ma'ruf Sulaiman merupakan owner dari Syirkah Studio. Berdiri awal pandemi 2020 setelah melihat konten di sosial media tentang bisnis balik modal dengan cepat akhirnya ia berkeinginan mendirikan usaha seperti Vendor atau jasa sablon baju bagi komunitas dengan penjualan perlusin. Bermula dengan mengajak teman-teman sekolahnya dan bermodalakan 1 set alat print dan sablon DTF yang dimodalkan dari orangtuanya serta desain yang didapat dari berlangganan akun Freepick premium.

Merasa kurang puas dan rugi hanya mengikuti pesanan orang dengan mesin sendiri akhir Amar berinisiatif untuk membuat desain sendiri dan di jual ke pasaran, kemudian mengajak teman-teman lain yang bisa menggambar sebagai desainer kaos Ilham Faturrahman & Hafidz Firmansyah, dengan awalnya sistem Profit Sharing dari hasil desain yang laku kemudian dicetak di kaos serta belum memiliki tema dari desain yang di buat. Dengan memfasilitasi Illustrator dengan pentablet akhirnya terkumpulah beberapa desain kemudian diaplikasikan pada pakain dan di jual secara online.

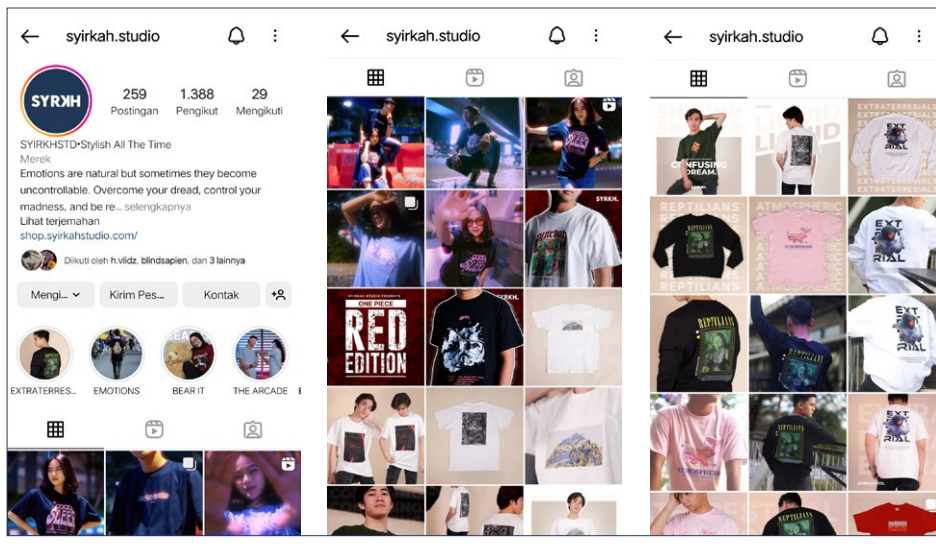


SYIRAKAH STUDIO

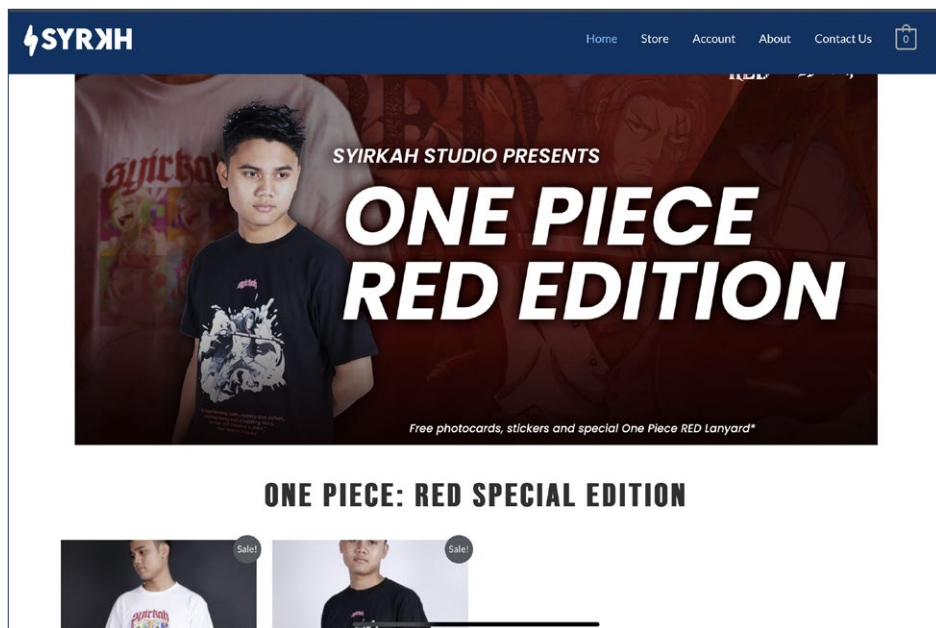
Stylish All The Time

Nama Syirkah Studio sendiri berasal dari bahasa Arab Syirkatun atau Koperasi diambil dari organisasi koperasi pelajar yang menjual barang pokok sekolah seperti buku, pakain dan makanan saat di Pondok dulu, dengan slogan "Stylish All The Time" Bergaya Sepanjang Waktu. Setelah berjalan kurang lebih 2 tahun akhirnya terbentuklah tim yang beranggotakan kurang lebih 12 orang, dengan perkembangan yang ada alhamdulillah Syirkah Studio sudah mulai berkembang deangan menambah mesin sablon, memiliki website dan lapak sendiri seperti di Tokopedia & Shopee.

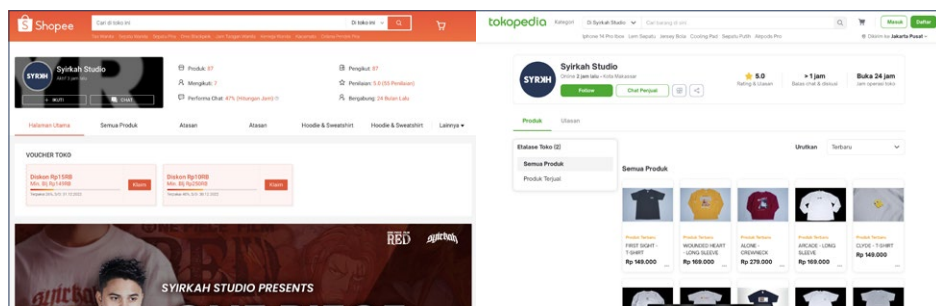
Portfolio



Akun Instagram @syirkah.studio

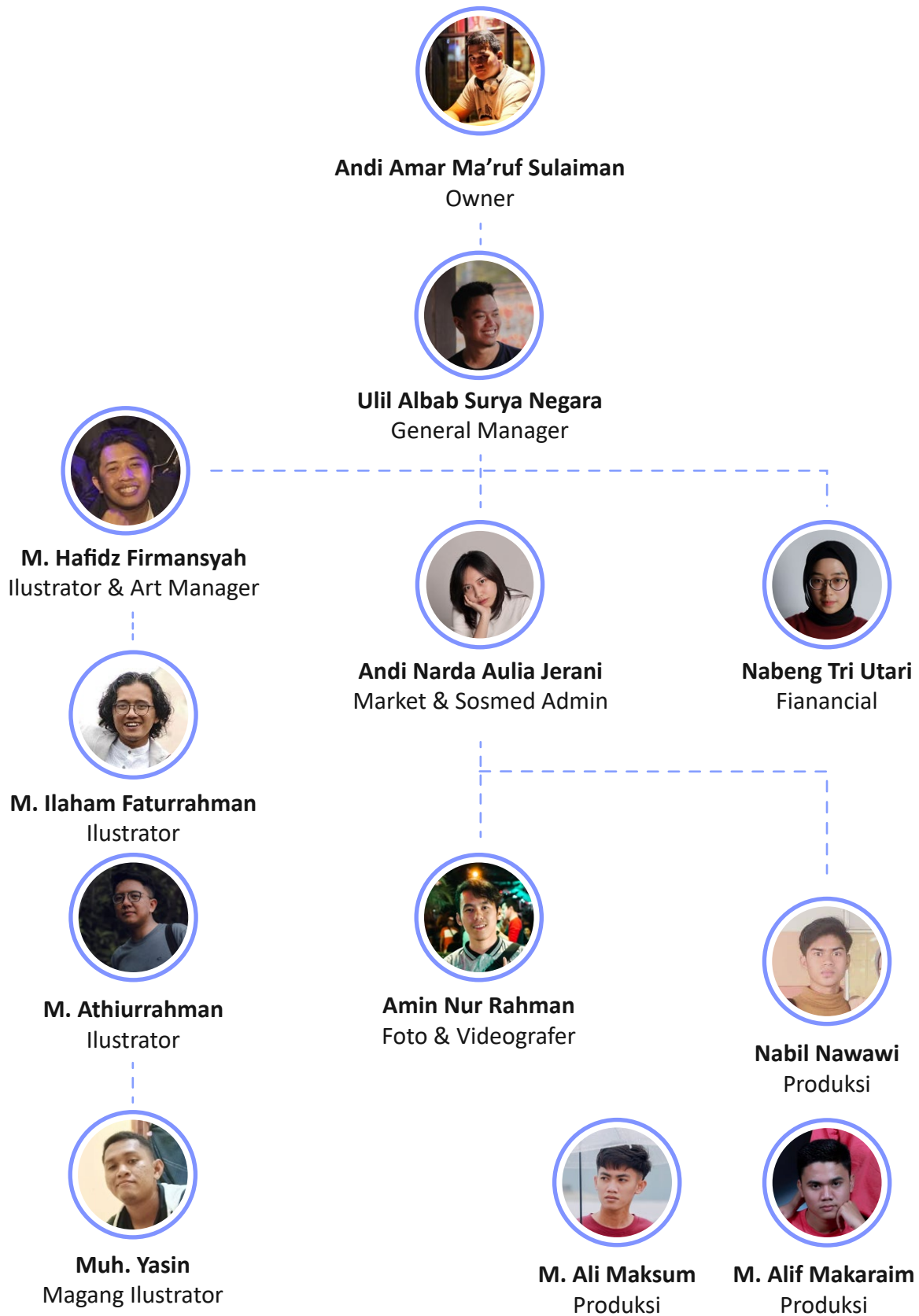


Official Website <https://syirkahstudio.com/>



Lapak Marketplace Shopee & Tokopedia Syirkah Studio

Struktur Organisasi



Job Description

- **Owner**

Bertanggung jawab, mengontrol & menerima laporan perkembangan jalannya perusahaan, serta memastikan operasional bisnis memiliki performa yang baik.

- **Manager**

Merencanakan, melaksanakan, mengontrol & mengkoordinir proses penjualan dan produksi perusahaan, serta mengevaluasi segala kegiatan operasional proyek.

- **Financial**

Menghitung, menyusun, mengontrol, serta mengkoordinir proses keluar masuknya dana dari produksi & hasil penjualan secara efektif dan efisien.

- **Market & Sosmed Admin**

Merencanakan, melaksanakan, menyusun konten promosi serta menerima pesanan produk yang masuk sekaligus mempersiapkan pengiriman barang ke customer.

- **Ilustrator**

Menciptakan gambar & desain menggunakan keterampilan serta ikut andil dalam memberi ide Brainstorming & inofasi produk yang akan di jual ke pasaran.

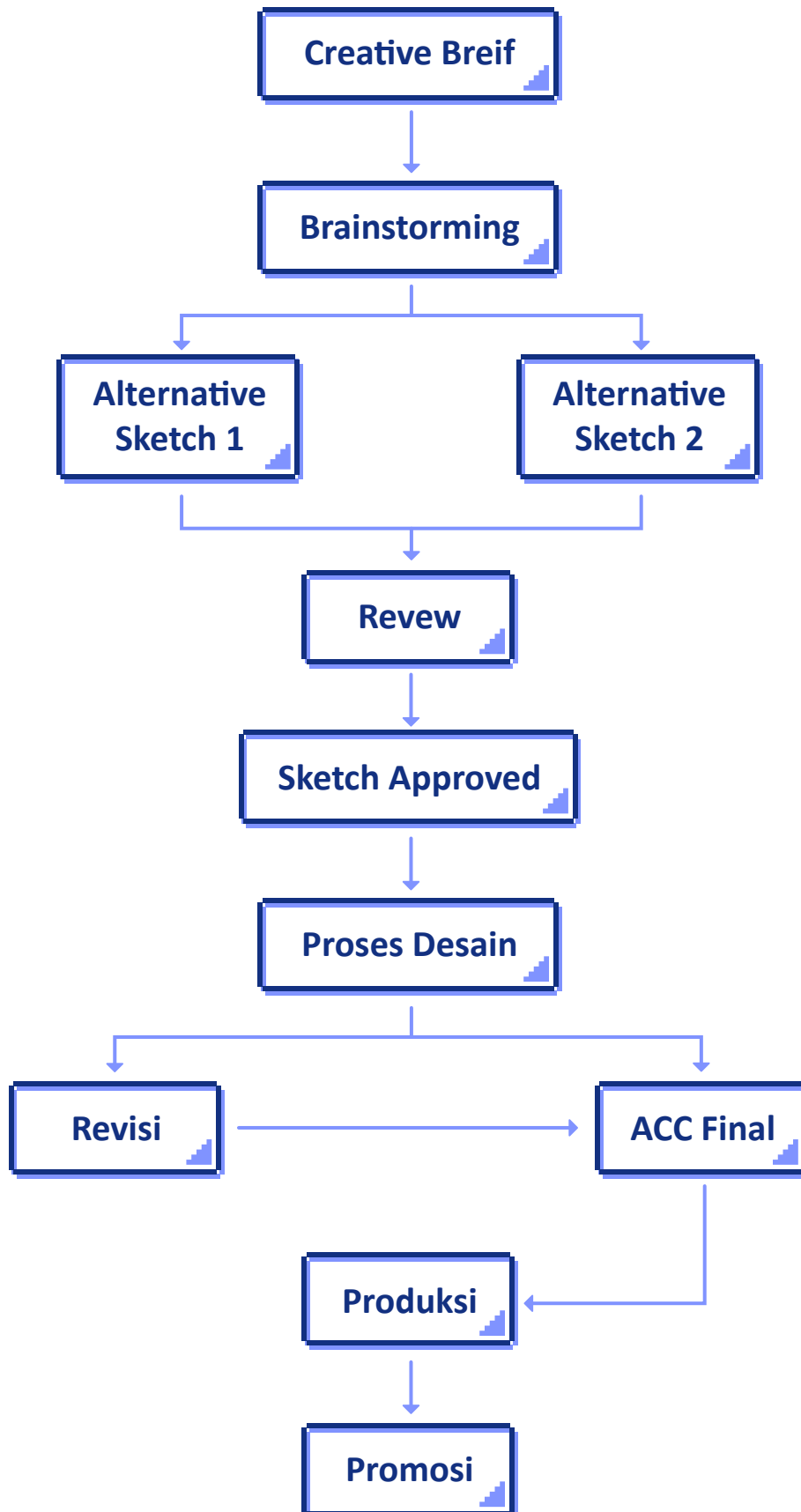
- **Foto & Videografer**

Merekam, memotret & mengedit foto dan video untuk kebutuhan konten promosi serta mendokumentasikan kegiatan perusahaan

- **Produksi**

Mempersiapkan, memilih bahan baku produksi, serta mengerjakan seluruh tahap-tahap penyablonan hingga tahap packaging.

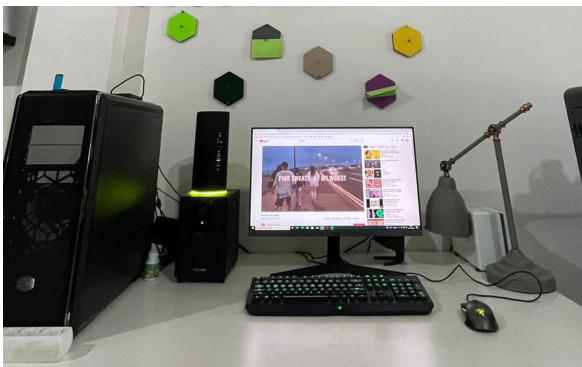
Alur Kerja



Fasilitas Atau Peralatan



Ruang Produksi



Meja Komputer



Mesin Press

● Fasilitas & Peralatan Kantor

- Kamera
- Lensa
- Backdrop Foto
- Lighting
- Komputer
- Pen Display
- Printer
- Handphone

● Fasilitas & Peralatan Produksi

- Printer DTF
 - Oven DTF
 - Mesin Press
 - Mesin Cutting
- ## ● Software
- Adobe Family
 - Clip Studio Paint
 - Corel Draw



Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

- *Client Brief*
- *Creative Brief*
- *Brainstorming*
- Proses Desain
- Karya Hasil Akhir

Laporan Kerja Profesi



Client Brief Creative Brief

- Nama Perusahaan : SYIRKAH STUDIO
- Slogan : Stylish All the Time (Bergaya Sepanjang Waktu)
- Alamat : Jl. A. P. Pettarani, ruko Diamond, no. 40, maselo, kec. Panakukkang, Makassar, Sulawesi Selatan 55283
- Nomor Telepon : 0812 4339 9887
- email : syirkah.studio@gmail.com
- Nama Merek : Arcade (Desain kaos bertema arcade atau game jadul tahun 90an-2000an)
- Bidang usaha : Fashion
- Apa yang ingin dicapai dari proyek : Menyediakan clothing brand local dengan design dan bahan premium dengan harga terjangkau
- Tema atau Pesan dari Proyek desain ini : Design dengan attribute gaming retro seperti arcade yang dilengkapi dengan tipografi yang mendukung dalam desain tersebut
- Pesaing/Kompetitor : wheelstreet.co, erigo apparel
- Target Audience
 - Umur : 14 – 30an
 - Pekerjaan : Mahasiswa - pekerja
 - Jenis Kelamin : unisex
 - Geografi kota/tempat : Nasional
- Style Desain yg di inginkan : Art illustration and Typography

Brainstorming

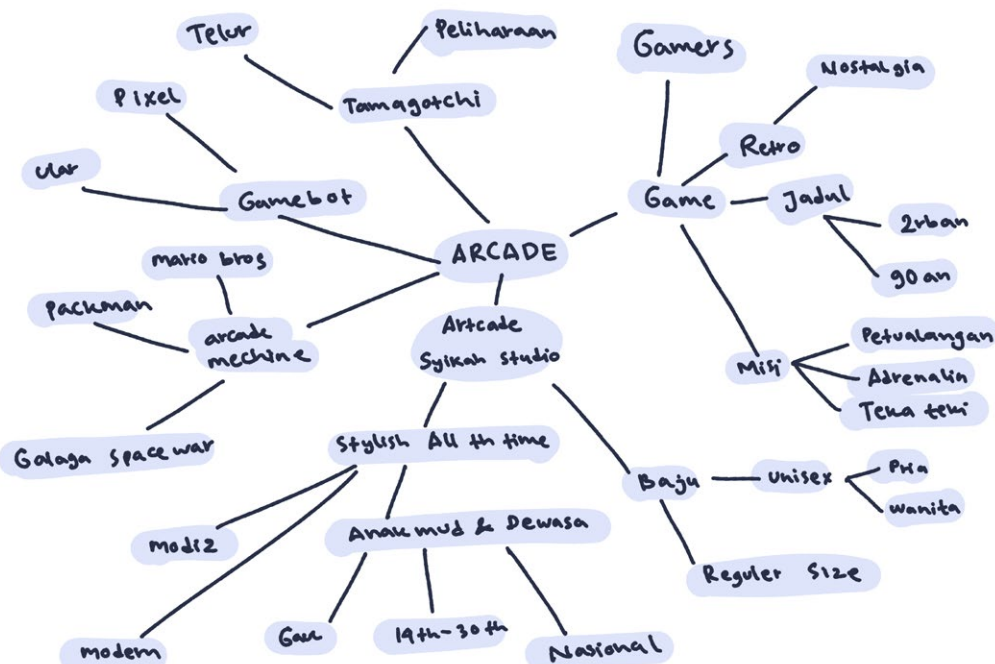
Briefing Tahap 1

Sebelum di berikan job desain kaos, tim syirkah studio meeting terlebih dahulu untuk menyiapkan produk baru yang ingin di keluarkan , akhirnya setelah berdiskusi desain kaos dengan tema arcade dipilih menggunakan konsep desain atribut game retro dengan nama produk arcade art (seni) cade atau arcade. kemudia Brief di lanjutkan kepada ilustrator untuk membuat sempel desain yang akan di ajukan nantinya sekaligus melihat style dan arti konsep desain yan telah di buat.

Briefing Tahap 2

Setelah melihat semple desain dan pendapat atau masukan dari tim, desain kaos yang mereka inginkan adalah desain yang bukan sekedar gambar game yang di sablon di kaos, gambar karya harus memiliki motion gerakan atau cerita yang ingin di sampaikan, tidak perlu persis dengan unsur video gamenya, bisa menggabungkan berbagai hal menjadi 1, gambar ada unsur nostalgia, menggunakan Typografi dan elemen grafis sebagai pendukung. File yang di butukan adalah gambar resolusi tinggi Vector atau raster ukuran A3 dengan format warna CMYK , File PNG dan final desain yang sudah di Mockup.

Skema gagasan ide atau Brainstorming



Proses Desain

Setelah resmi bergabung sebagai ilustrator atau desainer kaos di Syirkah studio, seluruh tim meeting untuk mempersiapkan produk baru yang ingin launching, kemudian produk kaos dengan tema arcade diberikan kepada ilustrator magang.

Breafing awal dijelaskan melalui via telpon WhatsApp, dengan penjelasan desain arcade atau permainan video game retro zaman dulu seperti Mario bros, dan Packman, kemudian art manager mengirim beberapa gambar sebagai referensi.



Sketsa desain pertama

Sketsa Konsep

Setelah memahami breafing singkat tadi, kemudian penulis melanjutkan ke tahap sketsa konsep.

Konsep desain awal pengajuan bertema game perang luar angkasa Galaga Space War dengan gambaran gameplay saat bermain.



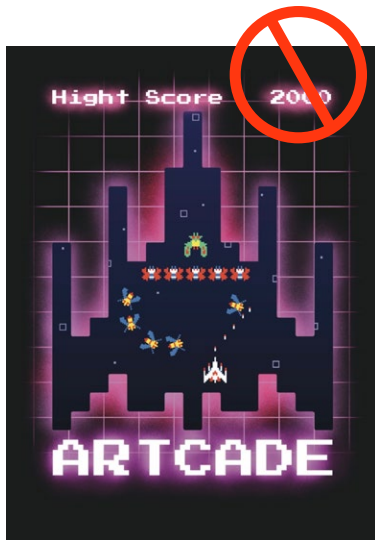
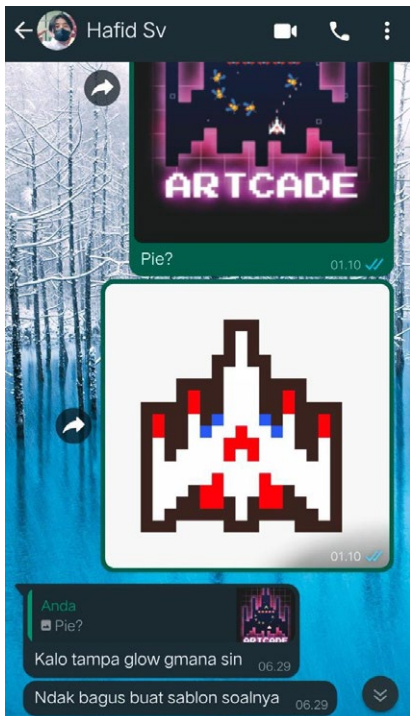
Digitalisasi 1

Digitalisasi

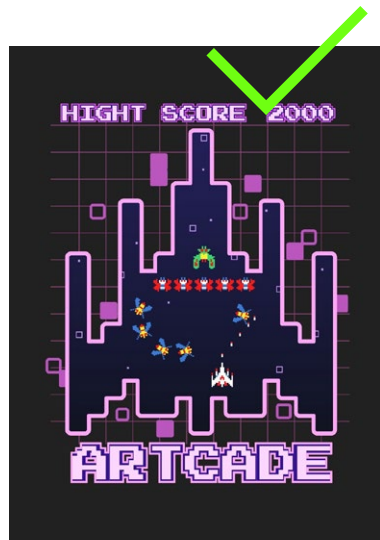
Kemudian desain sketsa tadi didigitalisasi menggunakan aplikasi Procreat pada tablet Ipad.

Revisi 1

Desain Gradasi PNG tidak cocok disablon dengan print DTF. Sablon DTF harus memiliki bentuk gambar yang solid.



Tidak direkomendasi



Direkomendasikan

Desain dengan gradasi luar tidak direkomendasikan demi kualitas hasil sablon yang baik.



Revisi 2

Revisi ke-2 memperbaiki posisi peletakan teks Artcade menjadi di atas



Desain final

kemudian dimockup ke baju sebagai preview kemudian di konsultasikan ke tim yang lain



Konsep Gundam Pixel



Konsep Game Zuma

Sketsa Konsep 2

Pengajuan konsep desain ke-2 dengan tema Gundam Pixel & Game Zuma Deluxedikonsultasikan ke art manager & tim Syirkah Studio.

Meetig & Breafing tambahan

Meeting via Google meet untuk pengenalan, presentasi karya yang telah dibuat , evaluasi, sekaligus breafing tambahan. Setelah melihat simple desain dan pendapat atau masukan dari tim berikut adalah masukan point evaluasi dan breafing tambahan :

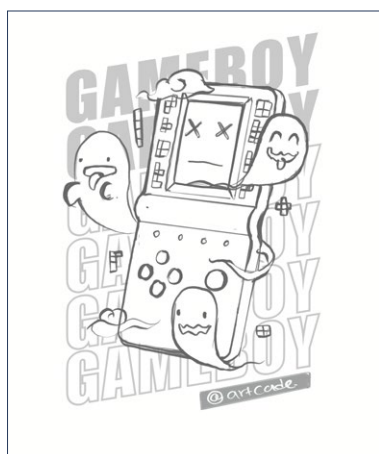
- 1. Desain Gambar Solid untuk sablon DTF.**
- 2. Gambar tidak harus ramai.**
- 3. Desain bukan sekedar karakter game atau gamepaly yang di tempel di baju.**
- 4. Desain harus memiliki makna, cerita, atau movement di dalamnya.**
- 5. Menambah Typografi & elemen garfis pada desain.**
- 6. File resolusi tinggi Vector atau Raster deangan format ukuran A3 CMYK export PNG.**
- 7. Perbanyak referensi dan blajar dari desain brand-brand lain.**

Setelah Briefing lengkap diberikan, ilustrator diberi kebebasan mengeksplor gambar sesuai kreatifitas yang di miliki, tentunya mengikuti arahan yang ada seperti teks typografi, elemen grafis serta gambar utama sebagai fokusnya. kemudian terciptalah 3 alternatif sketsa yang diusulkan sebagai berikut



Sketsa 1

Konsep bergambar mesin arcade dengan ekspresi wajah jahat atau mesin sedang terkena virus. Dengan tambahan karakter game pixel dari packman dan mario bros yang keluar dari dalam mesin membuat gambar tampak lebih hidup, serta tulisa game retro sebagai title utama dari karya.



Sketsa 2

Konsep bergambar gamebot atau gameboy yang sering di mainkan anak-anak pada tahun 2ribuan dengan ekspresi seakan-akan sedang sekarat karena telah lama tidak di mainkan, dengan tambahan karakter hantu dan balok pixel di sekitarnya agar gambar terlihat lebih hidup, serta typografi gameboy sebagai backgroundnya.



Sketsa 3

Konsep bergambar planet saturnus dengan atribut game seperti joystick dan tombolnya, menggambarkan sebuah planet yang penuh dengan misi petualangan game luar angkasa yang harus dieksplor untuk melanjutkan ke misi berikutnya. Serta tulisan arcade planet, explore the galaxi (planet arcade, jelajahi galaxi).



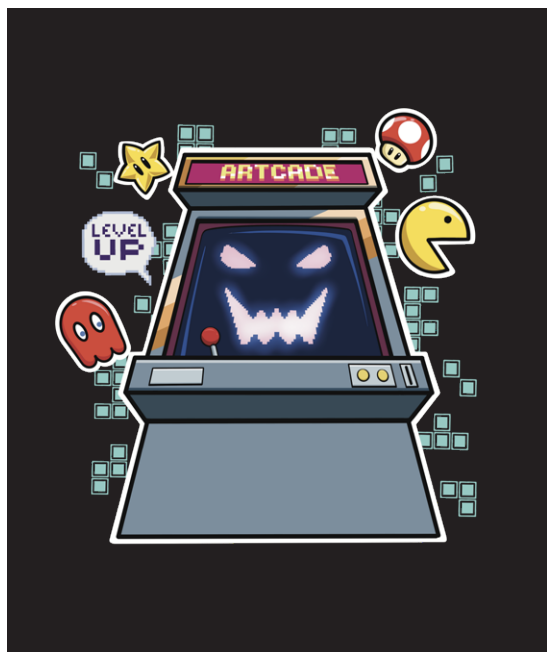
Sketsa 1



Sketsa 2

Sketch Approved

Setelah menunggu rewu pengajuan sketsa alternatif dari tim Syirkah Studio, Art manager menerima desain sketsa 1 dan 2 untuk di Inajutkan ke proses digital, sketsa 1 di kerjakan minggu pertama dan sketsa 2 untuk proyek minggu depan.



Digitalisasi Sketsa

Sketsa yang di ACC kemudian dilanjut ketahap digitalisasi desain sekaligus menentukan warna baju, menggunakan software Procreat di Ipad dengan ukuran kanvas 4500 x 5400 px format warna CMYK.



Finishing

Tahap selanjutnya adalah finishing Typografi menggunakan Aplikasi Vector Adobe Illustrator, tersedia beragam jenis Font untuk diaplikasikan pada desain.



Approve Design

Setelah desain selesai masuk ke tahap review , desain di berikan ke art manger untuk di diskusikan dengan tim sebagai tahap standarisasi produksi nantinya, setelah desain utama ACC ilustrator membuat desain kecil tambahan untuk di sablon di bagian depan baju sebelah kiri dada. desain deapan menggunakan aset desain yang masih setema dengan desain utama



ACC final desain kaos belakang

Setelah memelalui berbagai tahap dan revisi akhirnya desain diterima dengan kaos berwarna hitam sebagai media sablonnya. kemudian desain di export PNG untuk ke tahap mockup desain.



ACC final desain kaos depan

Desain Tambahan untuk kaos bagian depan berukuran kecil 4 x 4 cm sebelah kanan dada.



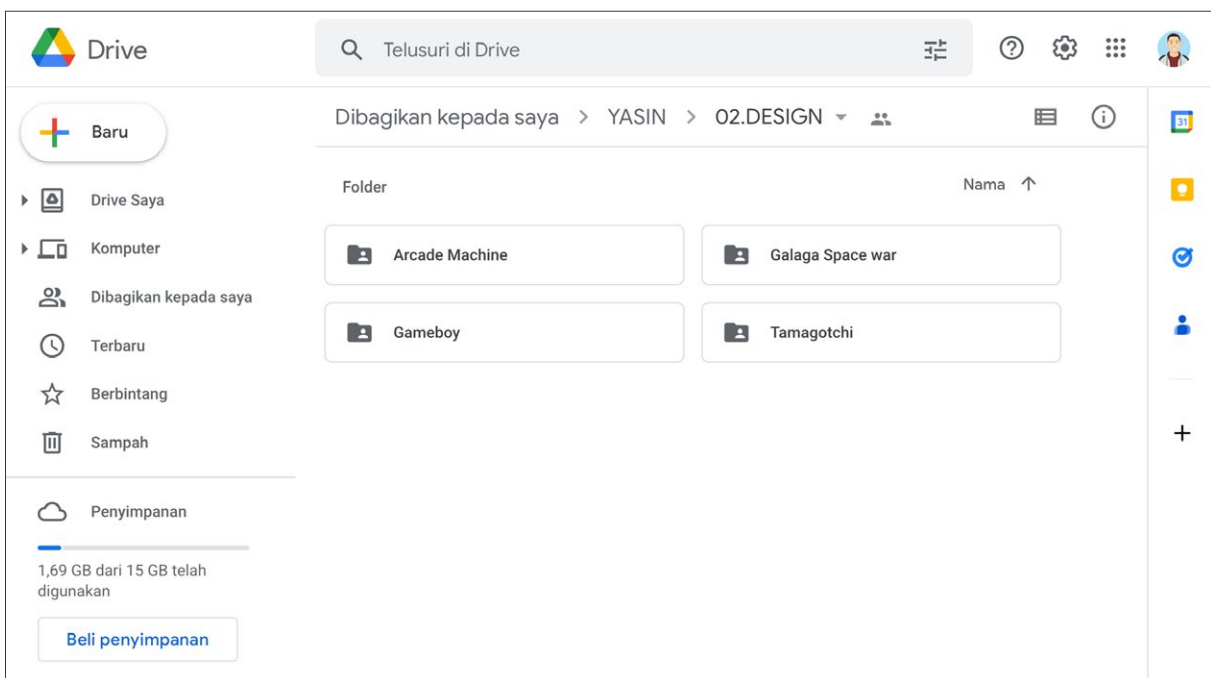
Mockup kaos depan



Mockup kaos belakang

Mockup Desain

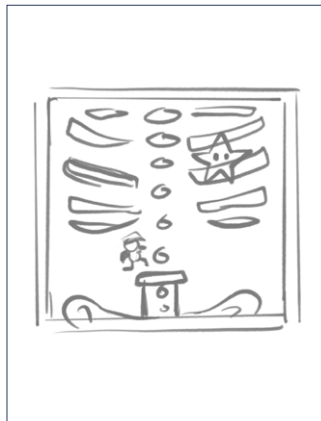
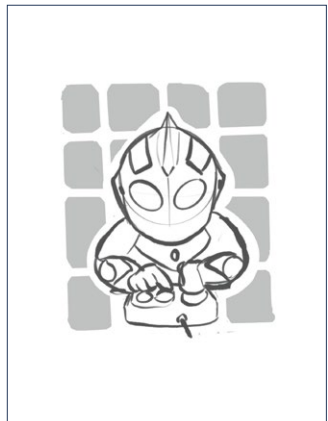
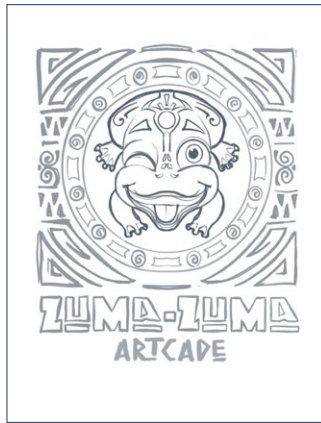
Desain final yang sudah jadi kemudian masuk ke tahap desain mockup sebagai desain preview untuk tahap produksi nanti, menentukan ukuran dan posisi desain pada baju sekaligus mengoreksi warna yang kurang sesuai saat di mockup pada software Adobe Photoshop.



Upload File Desain

Tahap terakhir mengupload karya yang sudah jadi dalam bentuk folder ke Google Drive Syirkah Studio Untuk dilanjutkan ke tim produksi dan promosi, dengan ketentuan file yang dikumpulkn : file master, PNG tanpa background, JPG dengan Background, beserta Desain Mockup baju depan dan belakang.

Konsep desain yang ditolak & Sketsa yang tidak di lanjutkan



Karya Hasil Akhir



Desain Belakang Final



Desain Depan Final

- **Galaga Space war**

Desain kaos pertama bertema game perang luar angkasa Galaga Space War dengan gambaran gameplay saat bermain.



Mockup depan



Mockup Belakang

Desain Approve : 24 September 2022
Lama Pengerjaan : 4 Hari
Warna Baju : Hitam



Desain Belakang Final



Desain Depan Final

- **Arcade Machine**

Desain mesin arcade dengan ekspresi wajah jahat. Dengan tambahan karakter game pixel dari packman dan mario bros yang keluar dari dalam mesin.



Mockup depan

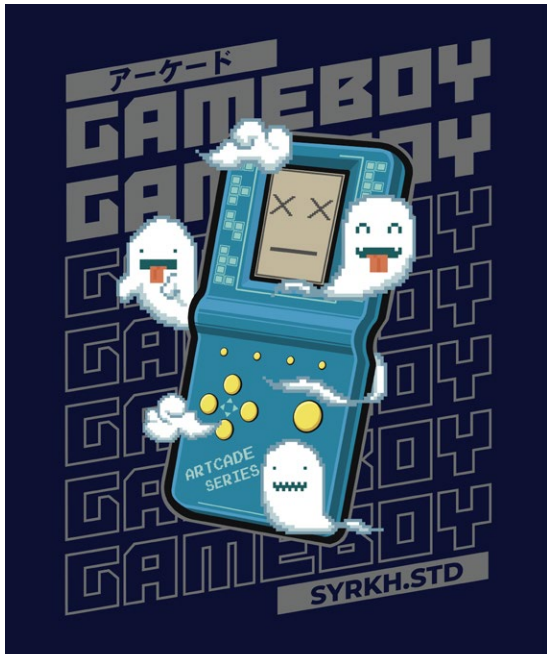


Mockup Belakang

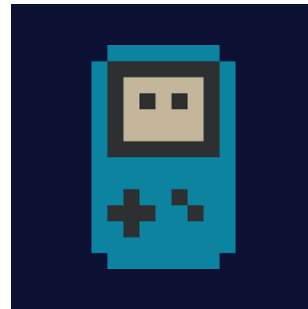
Desain Approve : 27 Oktober 2022

Lama Pengerjaan : 5 Hari

Warna Baju : Hitam



Desain Belakang Final



Desain Depan Final

- **Gameboy**

Desain bergambar gamebot dengan ekspresi seakan-akan sedang sekarat, dengan tambahan karakter hantu dan Typografi gameboy di belakangnya.



Mockup depan

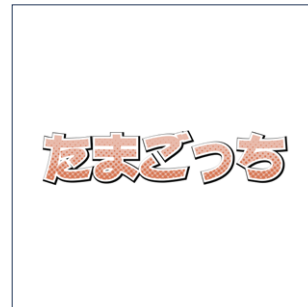


Mockup Belakang

Desain Approve : 27 Oktober 2022
Lama Pengerjaan : 5 Hari
Warna Baju : Biru Navy



Desain Belakang Final



Desain Depan Final

• Tamagotchi

Desain bergambar telur mainan tamagotchi yang merupakan mainan anak-anak asal Jepang, populer tahun 2ribuan dengan karakter yang mulai menetas.



Mockup depan

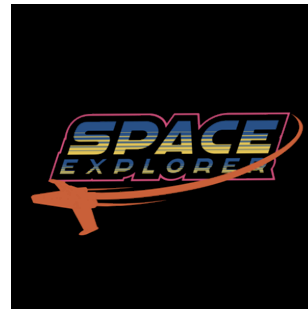


Mockup Belakang

Desain Approve : 6 November 2022
Lama Pengerjaan : 5 Hari
Warna Baju : Putih



Desain Belakang Final



Desain Depan Final

• Space Explorer

Desain bergambar pesawat penjelajah luar angkasa, mengajak pemain untuk menyelesaikan misi dengan mengeksplor ke seluruh galaksi.

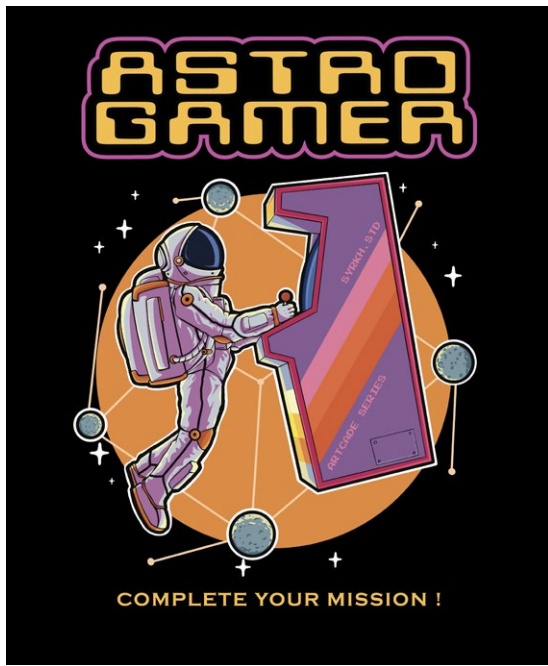


Mockup depan



Mockup Belakang

Desain Approve : 14 November 2022
Lama Pengerjaan : 5 Hari
Warna Baju : Hitam



Desain Belakang Final



Desain Depan Final

- **Astro Gamer**

Desain bergambar astronout yang sedang bermain game arcade di luar angkasa untuk menuntaskan misi bermain gamenya.

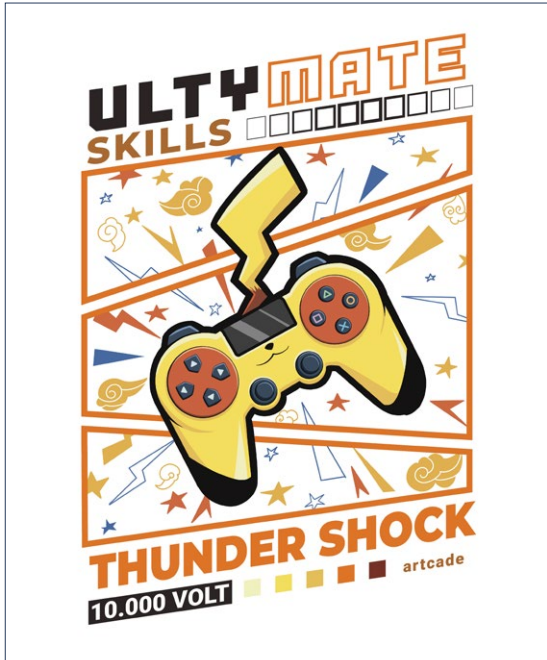


Mockup depan



Mockup Belakang

Desain Approve : 22 November 2022
Lama Pengerjaan : 5 Hari
Warna Baju : Hitam



Desain Belakang Final



Desain Depan Final

• Picastick

Desain bergambar Joystick dengan karakter Pikachu dari game series Pokemon, mengeluarkan skill ultymate listriknya hingga terasa setrumnya ke Joystick yang dipegang.



Mockup depan



Mockup Belakang

Desain Approve : 25 November 2022
Lama Pengerjaan : 1 Minggu
Warna Baju : Putih



Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

- Manfaat Yang Didapat
- Kendala Yang Dihadapi
- Masukan bagi Syirkah.STD

Laporan Kerja Profesi



Manfaat Yang Didapat

Selama magang di Syirkah Studio kurang lebih 2 bulan mulai dari 20 September sampai dengan 20 November 2022 banyak sekali pengalaman yang didapat penulis dari mengatur waktu dengan tugas perkuliahan, Team Work, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, berbagi atau sharing pengalaman dengan ilustrator lainnya di Syirkah Studio hingga belajar lebih dalam tentang pemasaran, serta melihat peluang produk desain yang lebih dibutuhkan target pasar.

Saat magang juga penulis diberi kebebasan membuat desain ilustrasi dengan briefing yang diberikan, sehingga dapat melatih penulis untuk lebih berpikir kreatif dalam waktu yang singkat, dan juga penulis dapat menerapkan ilmu yang di dapat selama proses perkuliahan dalam proses pembuatan desain ilustrasi kaos.

Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi penulis saat magang di Syirkah Studio adalah belum matangnya sistem dan struktur organisasi serta identitas brand yang belum kuat sehingga agak sulit bagi penulis untuk mencerna briefing yang diberikan di awal, serta komunikasi yang sedikit mis karena terkendala jarak atau remot.

Masukan Bagi Syirkah.STD

Program magang yang diadakan kampus-kampus desain seperti STSRD VISI Yogyakarta sangat bermanfaat terutama bagi mahasiswa dan agensi terkait. selain mahasiswa mendapat pengalaman kerja pihak agensi juga sedikit terbantu dalam pengeluaran perusahaan. Harapannya kedepan Syirkah Studio sebagai perusahaan baru dapat lebih memanfaatkan program magang yang diterima, mematangkan sistem organisasi serta menyusun briefing yang jelas, demi meningkatkan kualitas dan wawasan kerja pada perusahaan.



Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain

LAMPIRAN

- Lembar Penilaian
- Surat Keterangan
- Presensi Kegiatan KP
- Dokumentasi



Lembar Penilaian

F.STSRD VISI/B.24



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151
Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680
email : info@stsrdvisi.ac.id

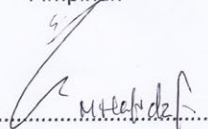
LEMBAR PENILAIAN KERJA PROFESI

Nama Mahasiswa : Muh. Yasin NIM : 11191061
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (Jenjang S1/ ~~DIII~~)*
Nama Perusahaan : Syikrah Studio
Alamat : Jl. A.P. Pettarani, Ruko Diamond no. 40 Syikrah Studio
maselo, kec. Panakukkang, Makassar, Sulawesi Telp. 0812 4339 9887
Tanggal Pelaksanaan : 20 September s/d 20 November 2022

No.	Jenis Kemampuan	Tanggapan pihak pengguna**			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Integritas (etika & moral)	✓			
2.	Keahlian berdasarkan bidang ilmu (Profesionalisme)	✓			
3.	Bahasa Inggris		✓		
4.	Penggunaan teknologi informasi	✓			
5.	Komunikasi	✓			
6.	Kerjasama Tim		✓		
7.	Pengembangan diri	✓			

Catatan : * Coret salah satu
** Beri tanda cek (✓) pada kolom yang terpisah

Pimpinan

()
Nama Terang dan Cap Perusahaan

Catatan dari Pimpinan / Instruktur :

.....
.....
.....

creativity for positive changes

Form penilaian ini mohon disampaikan kepada koordinator KP dalam amplop tertutup

Surat Keterangan



SYIRKAH STUDIO

Jl. A. P. Pettarani, ruko Diamond, no. 40, kec. Panakukkang, Kota Makassar,
Sulawesi Selatan
email : syirkah.studio@gmail.com Tlp. 0812 4339 9887

SURAT KETERANGAN MAGANG KERJA

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Hafidz Firmansyah
Jabatan : Art Manager
Alamat : Panakkukang, Makassar

Dengan ini menerangkan

Nama mahasiswa : Muh. Yasin
Nim : 11191061
Program studi : DKV
Jenjang : S1
Kampus : STSRD VISI
Alamat : Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151 telp.
(0274)377787,380848,Fax. (0274)388680

Mulai magang : 20 September 2022
Selesai magang : 20 November 2022

Selama kegiatan magang yang bersangkutan berkelakuan baik, demikian surat ini
di buat agar dapat dipergunakan semestinya

Yogyakarta

(Hafidz Firmansyah)



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
 Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151
 Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680
 email : info@stsrdivisi.ac.id

PRESENSI KEGIATAN KERJA PROFESI

Nama : Muhamad Yasin NIM : 11191061
 Program Studi : DKV Jenjang : SI

Tempat Kerja Profesi : Syirkah Studio

Tanggal Mulai KP : 20 September - 20 November 2022

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE 1, 2 & 3				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
Selasa 20.9.2022	1.	Briefing singkat perusahaan & produk yg mau di buat via tlp wa	Produk dengan tema arcade diserahkan ke arak mapping	
Rabu 21.9.2022	2.	sketsa konsep desain pertama untuk di konsultasikan	Hasil sketsa dikirim ke artmanager	
Kamis 22.9.2022	3.	digitalisasi desain Galaga Space war	Penilihan warna baju sesuai desain	
Sabtu 24.9.2022	4.	Finalisasi & Revisi desain Galaga Space war	Hasil desain mockup dikirim ke artmanager	
Senin 26.9.2022	5.	Sketsa konsep desain Gundam Pixel	Hasil sketsa dikirim ke artmanager	
Selasa 27.9.2022	6.	Ranjelasan kontrak magang & target desain	target 4 desain dalam jangka 5 minggu	
Rabu 28.9.2022	7.	Mgobrol & briefing tambahan dari art manager di cafe	menentukan desain & Referensi untuk syirkah	
Senin 3.10.2022	8.	kumpul Google meet dengan tim utama syirkah	mendesahpsikan karya & briefing tambahan	
Rabu 5.10.2022	9.	membuat form clientbrief & brain storming	Form dibekikan ke artmanager untuk diisi	
Sabtu 8.10.2022	10.	sketsa 4 alternatif desain	Sketsa piractic & win lanjut digitalisasi	

Diisi dengan ditulisan tangan



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
 Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151
 Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680
 email : info@stsrddvisi.ac.id

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE 4.5.6 & 7				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
Senin 10.10.2022	11.	Digitalisasi sketsa Picastice	konsultasi 1 desain Picastice.	
Selasa 11.10.2022	12.	Proses finalisasi desain Picastice	membuat desain kecil untuk kaos depan	
Rabu 12.10.2022	13.	Revisi & membuat alternatif warna desain Picastice	Sample dikirim dalam bentuk mockup	
Senin 14.10.2022	14.	Sketsa 3 alternatif desain	2 dari 3 sketsa dilanjut tahap digital	
Kamis 20.10.2022	15.	menerima revisi & masukan desain Picastice	from Client via Jg sudah diiki diberikan ke illustrator	
Jumat 21.10.2022	16.	digitalisasi desain Gambooy	desain 1 dikirim ke artmanager	
Senin 24.10.2022	17.	Digitalisasi desain Arcademachine	Desain final dikirim ke artmanager.	
Kamis 27.10.2022	18.	Finalisasi desain ke dalam mockup	upload final desain ke G-drive syibrah	
Rabu 2.11.2022	19.	sketsa 2 alternatif desain	sketsa dikirim ke artmanager	
Kamis 3.11.2022	20.	Digitalisasi desain Tamagotchi	desain 1 konsul ke artmanager	
Minggu 6.11.2022	21.	Finalisasi desain Tamagotchi	desain mockup dikirim ke artmanager	

Diisi dengan dituliskan tangan

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

NIK/NIP:

Yogyakarta, 11. Desember, 2022

Menyetujui,
 Pembimbing Lapangan

NIK/NIP: 3571013004990001



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151
Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680
email : info@stsrdivisi.ac.id

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE .829				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
Jumat 11.11.2022	22.	menjinta berkas Perusahan untuk Laporan KP	berikan cara dan Pengetahuan berkas Syitukah .Std	
Senin 14.11.2022	23.	Digitalisasi desain Space Explorer	mengirim desain final ke artmanagor	
Kamis 17.11.2022	24.	sketsa konsep astro Gamer	desain sketsa di- lanjut tahap digital	
Minggu 20.11.2022	25.	merapikan nama semua file final desain	final desain diupload ke G-Drive Syitukah	

Diisi dengan ditulisan tangan

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

NIK/NIP: 96 09 3005

Yogyakarta, 11. Desember, 2022

Menyetujui,
Pembimbing Lapangan

NIK/NIP: 3577013004990001



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
 Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151
 Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680
 email : info@stsrdivisi.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN KERJA PROFESI

Nama : Muh. Yasin NIM : 11191061
 Program Studi : Dkv Jenjang : SI

Tempat Kerja Profesi : Syiruah Studio Makassar

Judul Kerja Profesi : _____

Dosen Pembimbing : Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn


I. Bimbingan KP

NO	HARI/TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	REVISI	PARAF PEMBIMBING
1	18 / 12 / 2022	Foto struktur, Rancangan Daur	Foto struktur, & Alur kerja	

*) Syarat menghadiri 10 Presentasi Kerja Profesi sebelumnya terpenuhi

II. Tanggal Presentasi KP : 22 Des ' 2022 *)

Mengetahui,
 Koordinator Kerja Profesi


 DIAN PRAJARINI, S.T., M.Eng.
 NIK/NIP: 19840724 201504 2 003

Yogyakarta, _____

Menyetujui,
 Dosen Pembimbing


 NIK/NIP: 96 09 3005



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
 Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151
 Telp. (0274)-377787, 380848, Fax. (0274) 388680
 email : info@stsrdivisi.ac.id

BERITA ACARA
 PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI

Pada hari ini Kamis..... tanggal 22 bulan Desember..... tahun 2022 telah dilaksanakan Presentasi Hasil Kerja Profesi Mahasiswa berikut:

Nama : Muh. Yasin
 NIM : 1191061
 Program Studi / Jenjang : SI
 Pukul / Ruang : 10.00 3.2
 Tempat Kerja Profesi : Syirkah Studio
 Dosen Pembimbing : Danang Syamsi
 Judul Laporan : Presentasi kerja Profesi


Presentasi Hasil Kerja Profesi telah selesai dengan hasil BAIK

Catatan:

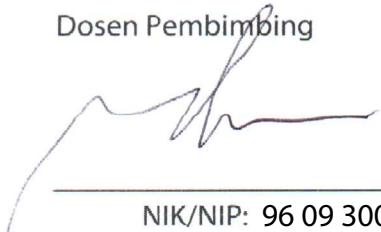
Mahasiswa wajib menyerahkan Laporan KP terjilid beserta CD Karya setelah direvisi sejumlah satu (1) eksemplar paling lambat 7 hari setelah Presentasi Hasil KP dilaksanakan.

Yogyakarta, 22 Desember 2022

Mengetahui,
 Koordinator Kerja Profesi


 DIAN PRASARIWI, S.T., M.Eng.
 NIK/NIP: 19840724 201504 2003

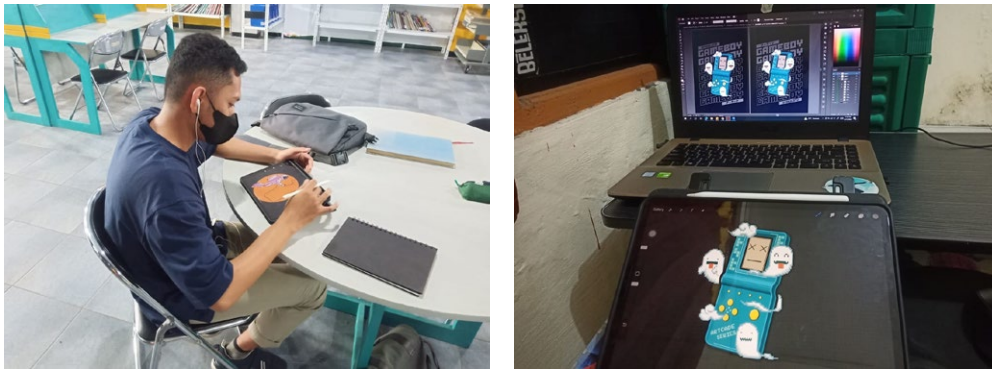
Dosen Pembimbing


 NIK/NIP: 96 09 3005

Dokumentasi



Meeting kantor Tim Syirkah Studio



Proses desain secara Online/remot



Proses produksi Syirkah Studio

Laporan Hasil Presentasi Kerja Profesi

STSRD VISI

Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain

PRESENTASI KERJA PROFESI

ILUSTRATOR

- Muh. Yasin
11191061 (S1)
Syirkah.STD
Makassar (Online)

GRAPHIC DESIGNER

- Azwar Arafat
01191009 (D3)
Percetakan Buku
Yasin Rapido

GRAPHIC DESIGNER

- Dwi Heriyan Aditya
11191028 (S1)
Arta Media Promosi
Klaten

Drs. M. Danang Syamsi, M. Sn
Dosen Pembimbing

Join Us
Free Stiker &
Saldo Dana 20K untuk 3 orang beruntung

Kamis
22 Desember 2022

Jam 10 . 00
Sampai 11.30

Ruang 3.2
STSRD Visi Yogyakarta

Poster berita acara presentasi kerja profesi



Proses presentasi kerja profesi