

*Laporan*

**KERJA  
PROFESI  
JOGJA  
PAINTING**



**MUHAMMAD DZAKY MUBHAROK**  
11191056

## LEMBAR PENGESAHAN

### Laporan kerja profesi Jogja Painting

Di susun oleh

Nama : MUHAMMAD OLAKY MUBHAROK

NIM : 11191056

Jurusan : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

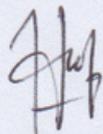
Jenjang : S1

Disetujui dan disahkan pada

Hari/Tanggal : Senin, 26/12/2022

Menyetujui,  
Koordinator Kerja Profesi

Dosen Pembimbing

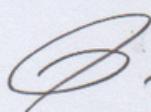


Dian Prajarini, S.T., M.Eng.  
NIP. 19840724 201504 2 003



M. Danang Syamsi, M.Sn  
NIK. 96093005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual



Dwisanto Sayogo, M. Des.  
NIK. 09123113

# KATA PENGANTAR

Penulis ucapkan puji syukur serta nikmat kepada Allah SWT atas rahmat-NYA yang melimpah. Atas terselesaikannya kegiatan magang di Jogja Painting. Laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan tugas mata kuliah kerja profesi di program studi Desain Komunikasi Visual – S1 STSRD VISI YOGYAKARTA.

Tujuan dibuatnya laporan kerja profesi ini yaitu untuk melaporkan segala sesuatu yang ada kaitannya dengan program magang di Jogja Painting. Dalam penyusunan laporan magang ini, tentu tak lepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pihak-pihak yang terkait tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1.Seluruh dosen penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual – S1 yang telah memberikan banyak informasi.
- 2.Bu Dewi Rachmawati, selaku Team HR Jogja Painting.
- 3.Karyawan dan karyawan Metadev yang dengan tulus memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis selama melakukan magang di Jogja Painting.
- 4.Teman-teman yang selalu mendukung selama proses magang.

Karena kebaikan semua pihak yang telah penulis sebutkan tadi, maka penulis bisa menyelesaikan laporan magang ini dengan sebaik-baiknya. Laporan magang ini memang masih jauh dari kesempurnaan, tapi penulis sudah berusaha sebaik mungkin. Sekali lagi terima kasih, semoga laporan magang ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 3 November 2022  
Penulis

Muhammad Dzaky Mubharok

# DAFTAR ISI

**0** **Judul**  
Lembar Pengesahan  
Kata Pengantar  
Daftar Isi

**BAB 1** **Pendahuluan**  
Latar Belakang  
Tujuan & Manfaat

**BAB 3** **Pelaksanaan KP**  
Client Brief  
Brainstorming  
Proses Desain  
Hasil Karya

**BAB 2** **Profil Perusahaan**  
Sejarah Singkat  
Portofolio  
Struktur Organisasi  
Job Description  
Alur Kerja  
Fasilitas

**BAB 4** **Kesimpulan & saran**  
Manfaat  
Kendala  
Masukan

## LAMPIRAN

---

# PENDAHULUAN

- **LATAR BELAKANG**
- **MANFAAT**

# BAB 1

# LATAR BELAKANG

---

Saat akhir semester 6, Penulis memutuskan mengambil mata kuliah Kerja Profesi di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain. Saat itu penulis ingin program magang secara online, agar lebih fleksibel, Setelah mencari informasi magang di sosial media, penulis mencoba melamar ke beberapa perusahaan dan agency yang menawarkan program magang secara online, lalu akhirnya penulis di terima di Jogja Painting sebagai Digital Illustrator, setelah melewati proses seleksi, tantangan dan wawancara,

# MANFAAT

---

Tujuan penulis memilih Jogja Painting sebagai tempat melaksanakan kerja profesi agar dapat langsung menerapkan ilmu yang telah di dapat selama masa perkuliahan dan ingin merasakan pengalaman kerja secara langsung,

Selain itu alasan kenapa penulis ingin magang di Jogja Painting selain karena mata kuliah kerja profesi di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain, yaitu karena penulis mau tau lebih dalam tentang perusahaan ini, agar bisa mendapat bekal yang cukup untuk berkarier ke depannya,

# **PROFIL PERUSAHAAN**

- **SEJARAH SINGKAT**
- **PORTOFOLIO**
- **STRUKTUR ORGANISASI**
- **JOB DESCRIPTION**
- **ALUR KERJA**
- **FASILITAS**

# **BAB 2**

# PROFIL PERUSAHAAN



Jogja Painting adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Art Agency and Creative Community di bawah BDBS Company – Digital Visual Media, Management and Creative Community yang berfokus pada bidang seni kreatif di Indonesia. Berdiri pada tanggal 13 Mei tahun 2014 yang berkantor pusat di DI Yogyakarta dengan Budi Santosa sebagai Founder.

Jogja Painting mempunyai spesialisasi produk pada seni lukis, mural, 3D trick art, floor art, room decorations (exterior & interior), dan art merchandising. Tim terdiri dari para-artist/seniman dari berbagai daerah di Indonesia yang berintegritas, terampil dan berbakat, serta selalu mengutamakan etika profesional. Dalam menciptakan dan menyajikan setiap karya, kami selalu membawa campaign untuk menyampaikan pesan-pesan positif, karena Jogja Painting hadir untuk membawa keajaiban dari sebuah karya seni.

Dengan tagline "We Make Art Alive, Creating Your Space Like a Magic" Jogja Painting telah berkontribusi untuk membuat space / tempat / dinding menjadi lebih artistik, bernilai dan kekinian (Instagramable) di ratusan tempat klien di seluruh Indonesia.



Adanya pandemi Covid-19 sangat berpengaruh pada perkembangan usaha Jogja Painting, namun itu juga menjadi momentum untuk melakukan banyak pengembangan dengan membuka beberapa aktifitas usaha dan proyek kreatif lain, dan penulis di tempat kan di Metadev Indonesia.

Beberapa di antara nya :



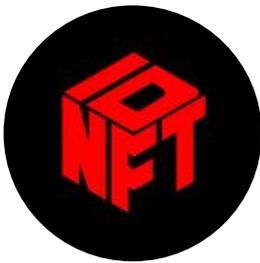
Metadev adalah komunitas WEB 3.0 di Indonesia yang bertujuan untuk membantu membangun Smart Contract, NFT, DeFi, DApp, Tokenomic dan lain-lain.

---



Art Funnia adalah usaha yang menyediakan pembelian paket lengkap Melukis dan Mewarnai di rumah dan di khusus kan untuk anak - anak.

---



IDNFT adalah singkatan dari Komunitas NFT Indonesia. Didirikan pada Agustus 2021 dan kini menjadi Komunitas NFT terbesar di Indonesia.

---



Komik Jopa Jopi adalah komik strip digital yang berfokus pada keseharian karakter Jopa dan Jopi yang merupakan alien dari planet lain.

---



# PORTOFOLIO

Beberapa proyek yang di tangani oleh Jogja Painting



Projek mural di CGV  
BLITZ HARTONO  
YOGYAKARTA



Projek mural di Mall  
Kalibata



Projek mural di Piko  
Studio LOMBOK



Projek mural di Alila  
Hotel SOLO



Projek mural di  
BAVARIAN HAUS BOGOR



Projek mural di HUGO  
BISTRO SEMARANG



Projek mural dengan  
brand Richeese  
Indonesia

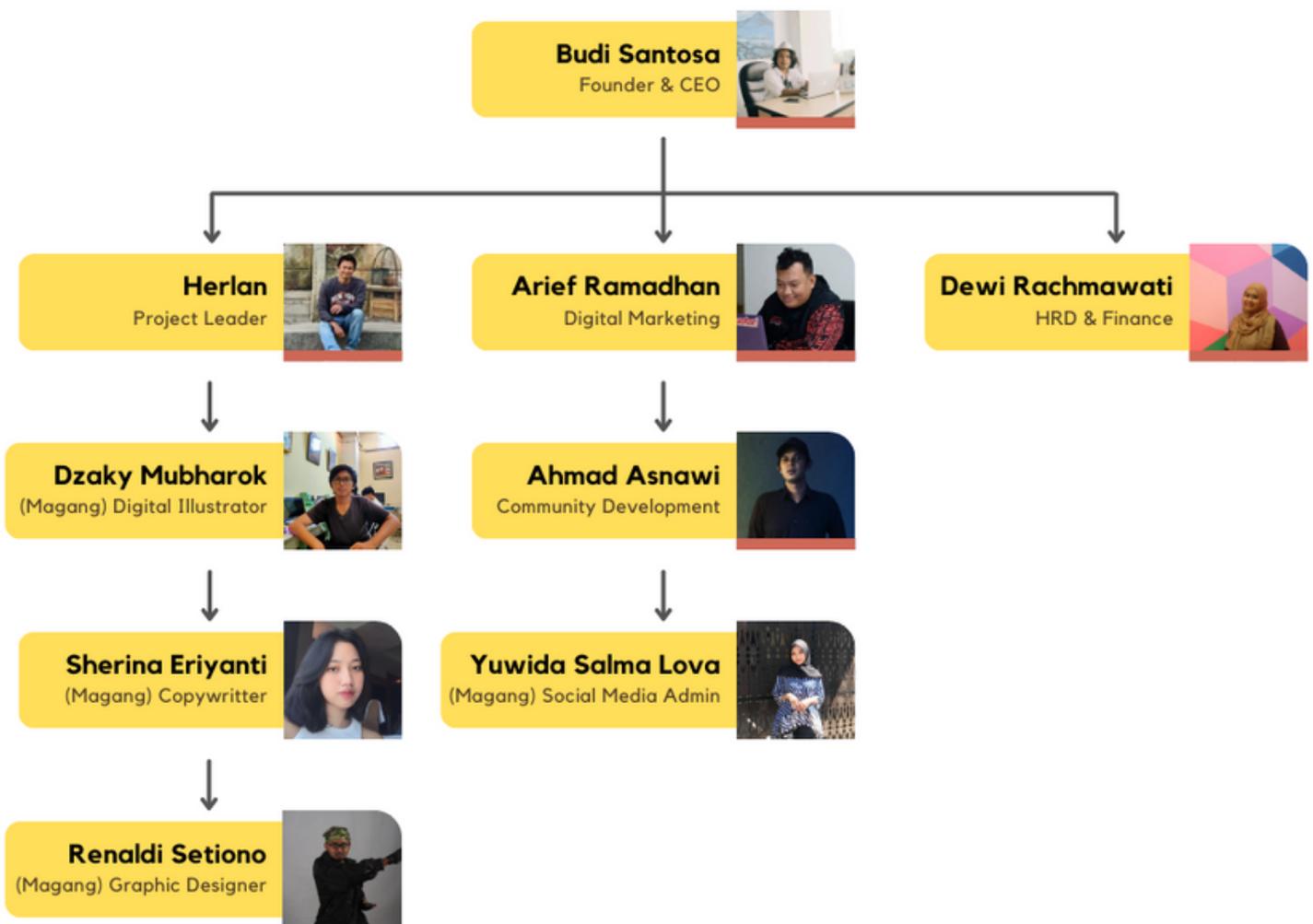


Projek mural di DUFAN



Projek mural di IWAK  
BENGKUNYUNG RESTO  
KALIMANTAN

# STRUKTUR ORGANISASI



# JOB DESC

## CEO

Merencanakan, mengelola, dan menganalisis segala aktivitas fungsional bisnis seperti operasional, sumber daya manusia, keuangan, dan pemasaran untuk mencapai visi perusahaan baik jangka panjang maupun jangka pendek

## HRD

Merencanakan, mengembangkan kebijakan dan sistem pengelolaan SDM, serta mengontrol pelaksanaan fungsi manajemen SDM untuk meningkatkan produktivitas perusahaan

## FINANCE

Merencanakan, mengembangkan, dan mengontrol fungsi keuangan dan akuntansi dalam memberikan informasi keuangan secara komprehensif dan tepat waktu untuk mendukung pencapaian target financial perusahaan

## VIDEO EDITOR

Memilih, merangkai, menyusun ulang, dan memanipulasi video-video yang sudah direkam menjadi satu rangkaian video sesuai konsep yang ditentukan

## PROJECT LEADER

Menyelenggarakan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi segala kegiatan operasional proyek

## DIGITAL MARKETING

Merencanakan, melaksanakan, mengontrol, serta mengkoordinir proses penjualan dan pemasaran untuk mencapai target penjualan dan mengembangkan pasar secara efektif dan efisien

## DIGITAL ILLUSTRATOR

Menciptakan gambar dan desain dengan menggunakan keterampilan menggambar dan melukis sesuai kebutuhan perusahaan baik untuk produk maupun konten umum

## ART ADVISOR

Menyelenggarakan pelaksanaan segala kegiatan operasional proyek dan menjamin kepuasan pelanggan

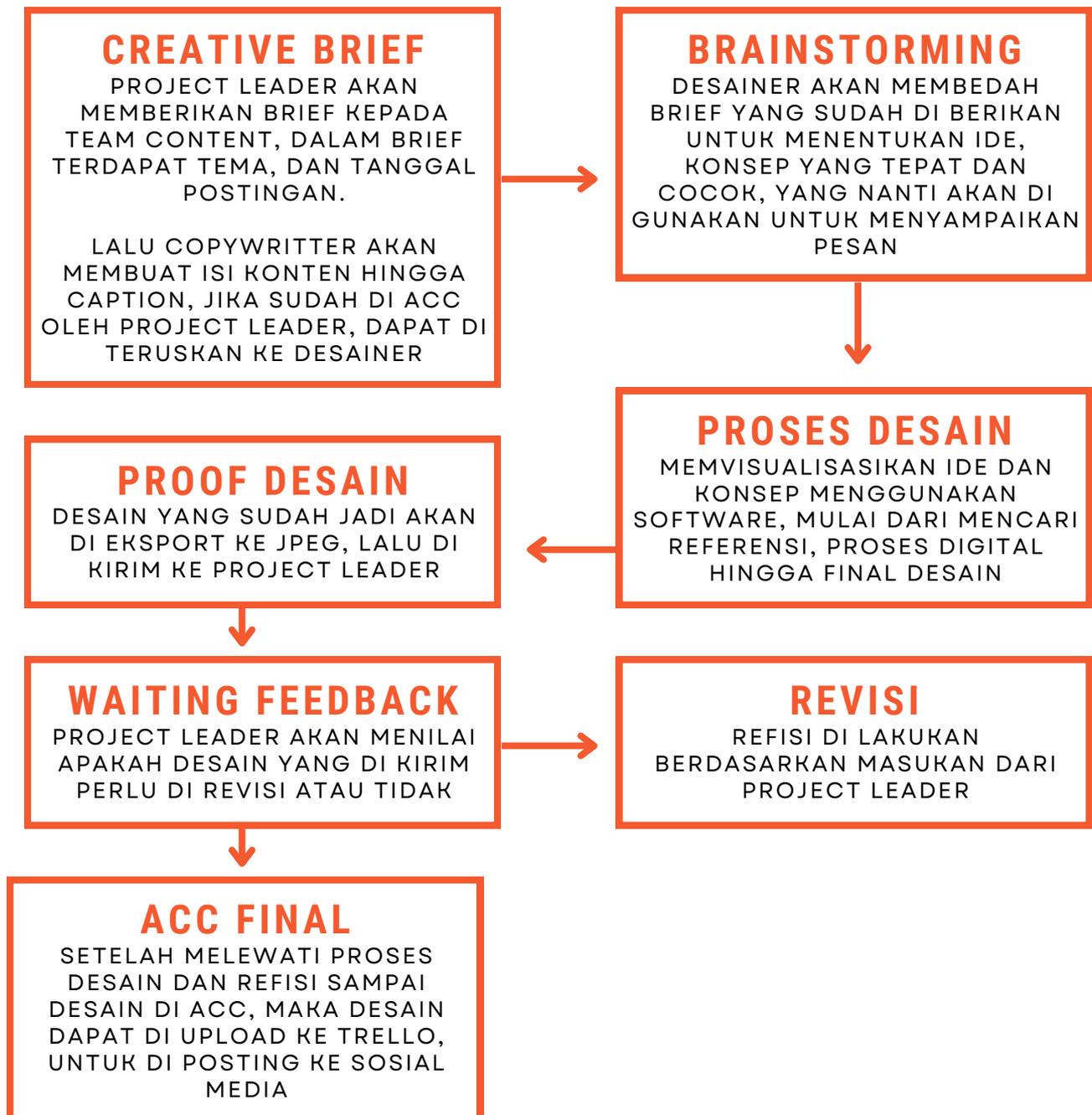
## SOCIAL MEDIA SPECIALIST

Merancang dan melakukan interaksi dengan pelanggan dan calon pelanggan dengan memberikan konten-konten yang interaktif, menganalisa, melakukan pengujian, mengoptimalkan strategi, dan memantau dengan tujuan membangun brand awareness

## DESIGNER

Menciptakan desain yang berisi pesan yang koheren untuk kampanye iklan untuk membantu perusahaan mengembangkan brand berbasis visual

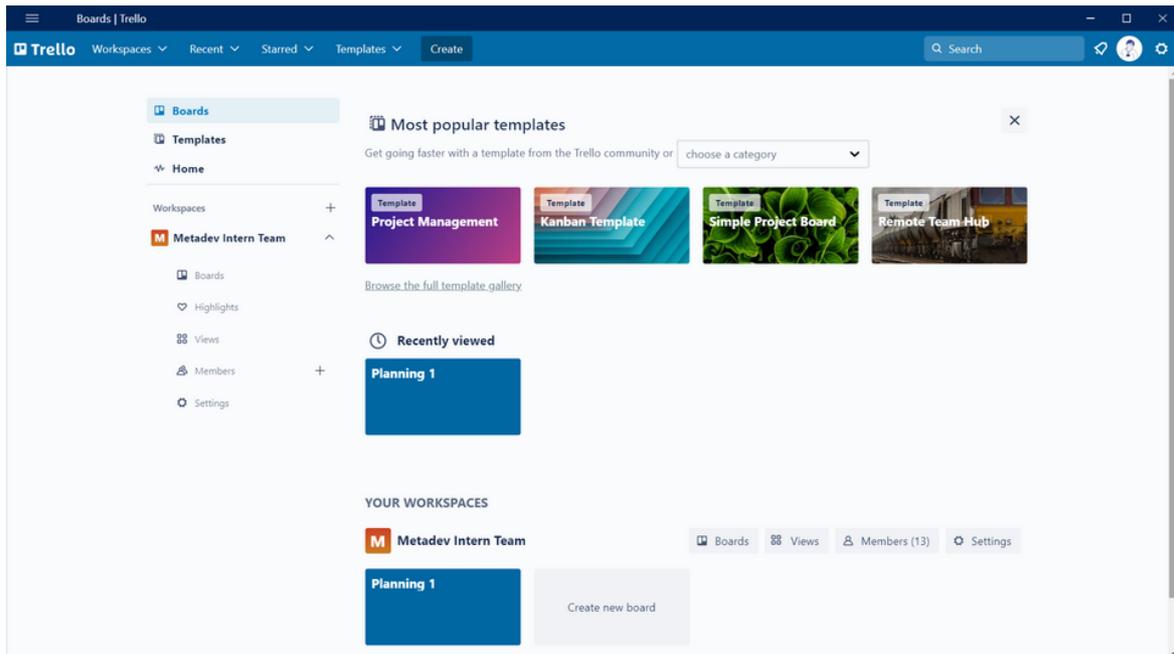
# ALUR KERJA



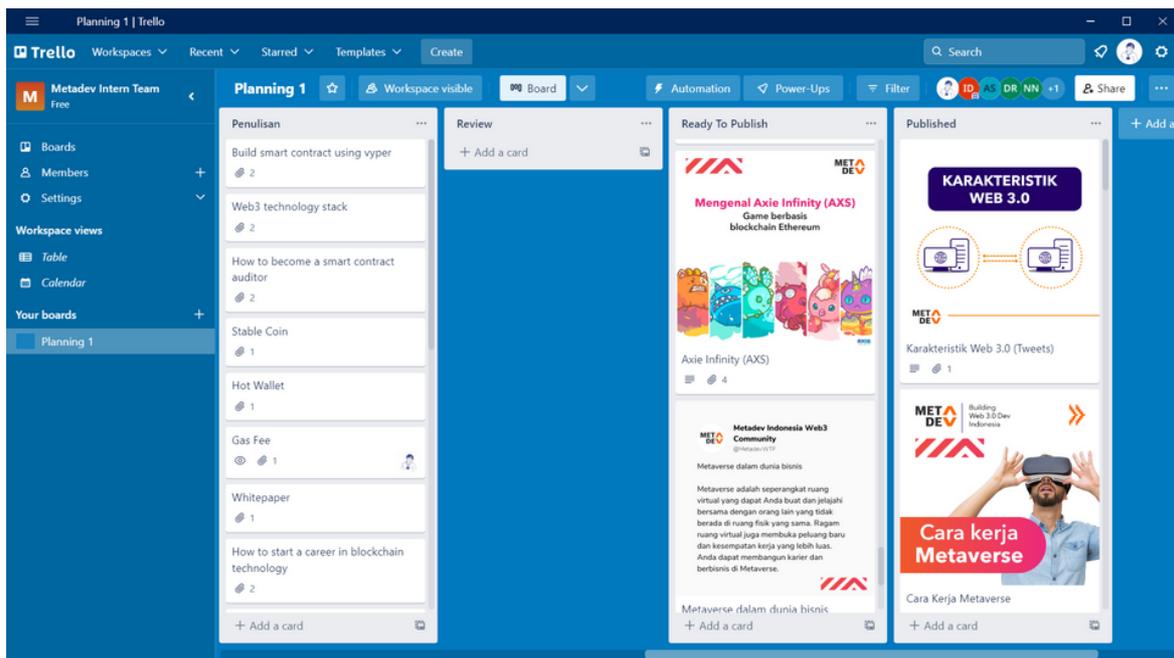
# FASILITAS

## TRELLO

Di karenakan program magang di lakukan secara virtual, maka penulis di wajibkan mempelajari dan menggunakan Trello, Karena di Trello kita bisa membuat room privat dimana kita bisa membuat jadwal, mengirimkan tugas, dll.



\*Halaman awal Trello



\*Room anggota Metadev

# **PELAKSANAAN KP**

- **CLIENT BRIEF**
- **BRAINSTORMING**
- **PROSES DESAIN**
- **HASIL KARYA**

# **BAB 3**

# CLIENT BRIEF

**Nama perusahaan :** PT Budi Digdaya Berkah Santosa

**Alamat :** Plaza UNY Lantai 4 No 04, Jalan Affandi/Gejayan Caturtunggal Depok Sleman DIY 55281

**Nomor telpon :** 0274 - 5011 165

**Tagline :** We make art alive

**Tugas :** Konten bulanan sebagai media promosi Metadev

**Petunjuk :** Membuat konten informatif seputar WEB 3.0 seperti NFT, Crypto, Metaverse, dengan menyertakan logo Metadev

## Contoh jadwal dan Creative brief

1. Konsep konten untuk 17 Agustus :  
Membuat atau mendesain gambar dengan tema kemerdekaan dan menyisipkan gambar bendera atau peta Indonesia sebagai contoh untuk menyesuaikan konsep konten yang akan di upload ke feed instagram.
2. Caption Sosial Media :  
Merdeka bukan berarti berhenti berjuang, tetapi merdeka ialah untuk berjuang lebih keras lagi. Mari kita meneruskan jasa para pahlawan yang telah gugur melalui berkembangnya teknologi Indonesia yang lebih maju. Dengan web 3, kita dapat memperluas akses ke karier dalam ekspresi manusia sambil memanfaatkan teknologi yang muncul di masa depan. Selamat Hari Kemerdekaan Republik Indonesia yang ke-77 Jayalah Indonesiaku!

### \*Creative Brief

A	B	C	D	E	F	G
		CONTENT PLANING				
Waktu	Minggu ke	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
	Minggu 5		Selasa, Oktober 25, 2022 FTX	Rabu, Oktober 26, 2022 DOGE	Kamis, Oktober 27, 2022 Terra (LUNA)	Jumat, Oktober 28, 2022 Cardano (ADA)
	Minggu 1	Senin, Oktober 31, 2022 BNB	Selasa, November 01, 2022 Axie Infinity	Rabu, November 02, 2022 Metaverse dalam dunia bisnis	Kamis, November 03, 2022 Metaverse dalam perkembangan pendidikan	Jumat, November 04, 2022 Money Laundring
	Minggu 2	Senin, November 07, 2022 Bitbox Classic	Selasa, November 08, 2022 ETH 2.0	Rabu, November 09, 2022 AAX	Kamis, November 10, 2022 FTT	Jumat, November 11, 2022 LUNA sebagai investasi

### \*Brief bulanan

## 1. Kekurangan & Kelebihan Metaverse (feeds ig)

Metaverse merupakan sebuah seperangkat ruang virtual yang menggabungkan aspek media sosial, game online, cryptocurrency, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dll yang dapat memungkinkan para pengguna untuk berinteraksi secara virtual. Meski dikenal dengan kecanggihannya, Metaverse juga memiliki kekurangannya. Berikut penjelasannya.

### Kekurangan Metaverse

- Memerlukan biaya yang cukup besar untuk mendapatkan alat yang mendukung untuk mengakses metaverse.
- Dapat menyebabkan kecanduan dan lupa waktu.
- Membutuhkan konsumsi teknologi yang tinggi karena metaverse menghasilkan sebuah grafis yang kompleks dan berkualitas tinggi.

### Kelebihan Metaverse

- Memberikan aspek baru dalam berkomunikasi secara digital.
- Dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik dengan pengalaman yang tidak terbatas di metaverse.
- Meningkatkan platform media sosial dengan memberikan kebebasan yang lebih luas.

Caption : Apa benar secanggih-canggihnya sebuah teknologi tetap ada kekurangannya? Apa aja sih kekurangan dari Metaverse yang lagi rame di bicarakan ini? Kita simak dulu yuk postingan berikut. Jangan lupa swipe left!

#metaverse #metaversegeneration #metaversenews

## 2. Cara kerja Metaverse (feeds ig)

Pada umumnya, cara kerja metaverse sama seperti di dunia nyata. Sebelum memulai, pengguna diharuskan untuk masuk kedalam dunia virtual dengan menggunakan bantuan teknologi yang mendukung seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Contoh kegiatan yang dapat dilakukan adalah konser virtual, bermain game online, melihat karya seni digital, dan lain-lain.

Caption : How to get know how Metaverse works? Check this out!

#metaverse #metaversegeneration #metaversenews

\*Brief dengan informasi isi konten, caption, dan hastag, Diberikan setiap minggu oleh copywriter

# TAHAP BRAINSTORMING

Brainstorming adalah teknik yang digunakan untuk menemukan solusi terhadap masalah tertentu dengan mengumpulkan ide-ide secara spontan, Teknik ini dapat memaksimalkan kreativitas kelompok dalam hal menghasilkan ide dan menentukan ide mana yang paling mungkin berhasil diterapkan.

## PROSES DESAIN

1. Konsep konten untuk 17 Agustus :  
Membuat atau mendesain gambar dengan tema kemerdekaan dan menyisipkan gambar bendera atau peta Indonesia sebagai contoh untuk menyesuaikan konsep konten yang akan di upload ke feed instagram.
2. Caption Sosial Media :  
Merdeka bukan berarti berhenti berjuang, tetapi merdeka ialah untuk berjuang lebih keras lagi. Mari kita meneruskan jasa para pahlawan yang telah gugur melalui berkembang teknologi Indonesia yang lebih maju. Dengan web 3, kita dapat memperluas akses ke karier dalam ekspresi manusia sambil memanfaatkan teknologi yang muncul di masa depan. Selamat Hari Kemerdekaan Republik Indonesia yang ke-77 Jayalah Indonesiaku!

\*Brief di terima

Konten ucapan selamat hari kemerdekaan untuk tanggal 17 Agustus 2022

Key Talking / Context : Taxtgraph

Sebelum memulai proses mendesain, hal pertama yang harus di lakukan adalah mempelajari brief yang di berikan project leader, dalam brief terdapat keterangan mengenai isi, jenis konten, dan jadwal posting



# EKSEKUSI DESAIN

## 1. MENCARI REFERENSI

Referensi di gunakan sebagai pembandingan, acuan dan inspirasi dalam membuat karya agar karya yang di buat tidak keluar dari tema dan konsep yang sudah di buat.



Sumber : Pinterest

## 2. SKETSA LAYOUT

Setelah mencari referensi visual, selanjutnya adalah membuat sketsa layout untuk menentukan tampilan dan penataan elemen gambar dan teks dalam desain. Hal ini akan membantu pengguna maupun audiens dalam menangkap informasi yang disajikan.



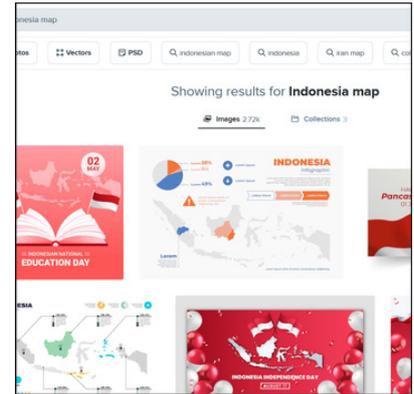
## 3. PEMILIHAN WARNA

Jika sudah ada gambaran tentang layout nya, selanjutnya menentukan warna yang akan di pakai, di dalam guideline Metadev, terdapat acuan dalam memilih warna, yaitu warna yang di pakai harus yang ada dalam guideline, seperti kuning, orange, ungu, pink, dll.



## 4. ELEMEN VISUAL

Setelah Coloring ,Kemudian mencari element visual berupa asset vector berupa peta Indonesia di freepik yang sesuai dengan brief yang sudah di berikan dan cari yang belum pernah di post sebelumnya.



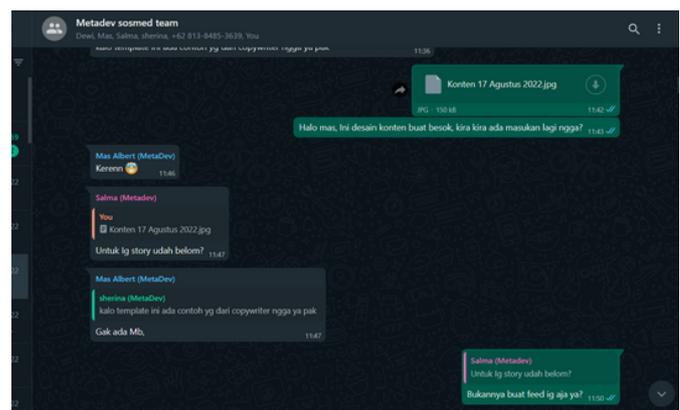
## 5. LAYOUTING

Setelah element visual ditentukan,kemudian lanjut tahap layouting menentukan tata letak dari tipografi,ornamen,dan elemen visual yang sudah di sketsa di awal agar dapat menciptakan keseimbangan dalam desain.Dalam tahap layouting ini memilih tipografi yang sudah ditentukan dari visual concept,menentukan ukuran tipografi yang yang digunakan sehingga nyaman untuk dilihat ,dibaca dan mudah dipahami



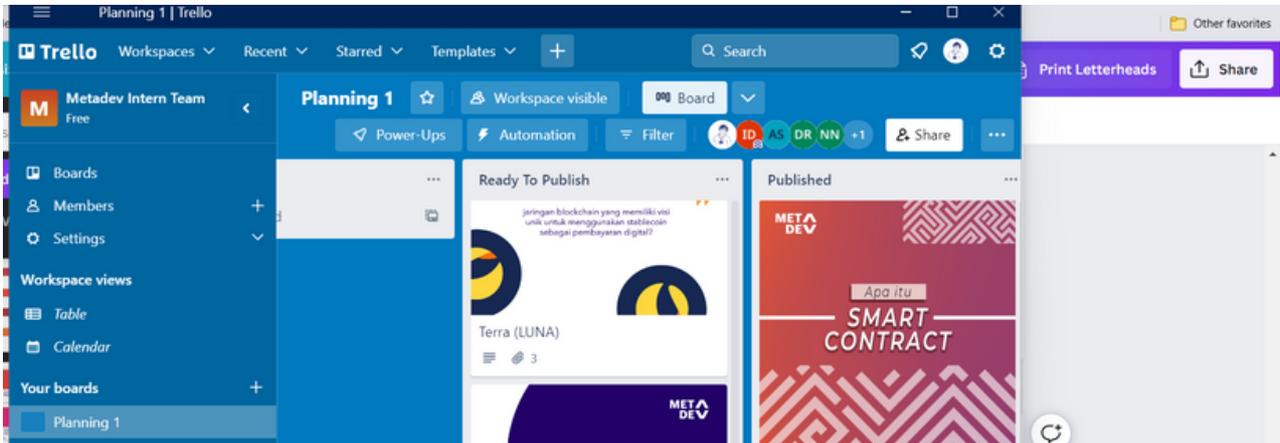
## 6. PROOF DESIGN

Jika desain sudah selesai, maka hasil nya harus di konsultasikan kepada project leader untuk menentukan apa karya ini sudah sesuai dengan brief yang di berikan.



## 8. UPLOAD TRELLO

Jika desain sudah di acc oleh project leader, maka desainer harus mengupload karya ke trello, yang mana nanti nya admin sosial media akan mengecek lalu mengupload karya ke Instagram yang sebelumnya sudah di beri caption dan hastag.



## 8. ACC FINAL

Jika tidak ada masalah pada konten yang sudah di buat, maka admin sosial media akan mengupload final konten ke Instagram Metadev, beserta caption yang sudah di tentukan.



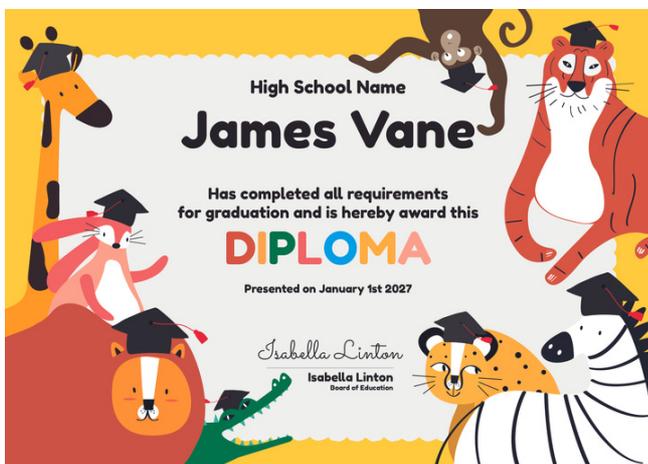
# BRIEF DI TERIMA - 22 AGUSTUS 2022

Kartu member eksklusif Metadev

Saya mendapat telepon dari Project leader untuk membuat desain ilustrasi kartu member eksklusif Metadev yang nantinya akan dibagikan kepada member discord Metadev dalam bentuk NFT.

## EKSEKUSI DESAIN

### 1. MENCARI REFERENSI



Saya mencari referensi visual dari pinterest, karena sebelumnya saya belum pernah membuat ilustrasi sertifikat, jadi penting bagi saya untuk menambah referensi.

Ini adalah referensi dari sertifikat yang saya dapat dari pinterest.

### 2. SKETSA ILUSTRASI



Setelah mencari referensi, saya membuat sketsa yang berfungsi sebagai visualisasi tema dan konsep dari brief yang diberikan dan juga sebagai elemen pendukung untuk sertifikat yang akan dibuat.



### 3. COLORING



Di perlukan kepekaan dalam memilih warna agar seirama dan tidak melenceng dari tema dan konsep yang di berikan,

Warna yang di gunakan adalah warna-warna pastel yang memberikan kesan fun dan masa kini

### 4. LAYOUTING



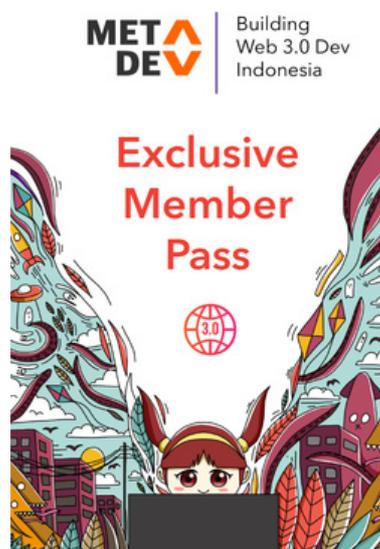
Tahap selanjutnya yaitu menentukan tata letak antara ilustrasi, tipografi, dan ornamen visual yang di gunakan agar tercipta keseimbangan dalam desain.

Ini adalah hasil akhir dari desain Ilustrasi yang sudah di buat.

### 5. REVISI



Sebelum di revisi



Sesudah di revisi

Saat konsultasi dengan project leader, saya mendapat revisi total, karena di nilai ilustrasi saya tidak cocok untuk di jadikan NFT, dan di minta membuat ilustrasi baru yang lebih baik, setelah itu saya membuat ilustrasi dengan konsep doodle karena doodle art sedang hype di pasar NFT,

## 6. ACC FINAL



Setelah ilustrasi baru ini di acc oleh project leader, saya di minta untuk membuat kan mockup untuk melihat bagaimana pengaplikasian desain pada media yang akan di gunakan nanti nya.



## Metadev Exclusive Member Pass

Get your Metadev exclusive member pass to access member-only features and contents. Metadev is a community for developers...

[Connect Wallet](#)



Hasil karya yang bisa di cek di website utama Metadev

# HASIL KARYA



**Konten ucapan hari kemerdekaan,**  
Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*17 Agustus 2022



**Konten "Pengertian Satoshi",**  
Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*29 Agustus 2022



**Konten "Situs jual beli NFT",**  
Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*30 Agustus 2022



**Konten "Tokoh penggerak Industri Crypto di Indonesia",**  
Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*31 Agustus 2022



# HASIL KARYA



## Konten "Beberapa project web 3.0 di dunia Crypto",

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*1 September 2022



## Konten "Kekurangan & Kelebihan Metaverse",

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*2 September 2022



## Konten "Cara kerja Metaverse",

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*5 September 2022



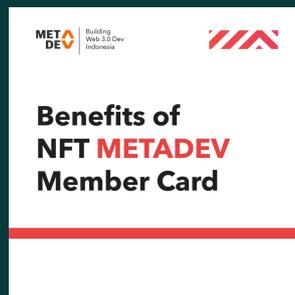
## Konten "Web 3.0 sebagai revolusi Internet",

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*6 September 2022



# HASIL KARYA



**Konten Promosi member card Metadev,**  
Di posting di Instagram pada tanggal 26 - 27 September 2022.



**Konten "Perbedaan Web 2.0 dan Web 3.0",**

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*7 September 2022



**Konten "Definisi AI",**

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*21 September 2022



**Konten "Mengenal Ethereum merge",**

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*29 September 2022



# HASIL KARYA



**Konten "Mengenal apa itu FTX?",**  
Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.



\*25 Oktober 2022



**Konten "Mengenal Dogecoin",**  
Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.



\*27 Oktober 2022



**Konten Mengenal Terra Luna,**  
Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.



\*28 Oktober 2022



**Konten Mengenal Cardano ADA,**  
Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.



\*31 Oktober 2022

# HASIL KARYA



## Konten Mengenal Binance Coin,

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.



\*1 November 2022



## Konten Mengenal Game Axie Infinity (AXS),

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.



\*2 November 2022



## Konten Metaverse dalam dunia bisnis,

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.



\*3 November 2022



## Konten Metaverse dalam dunia pendidikan,

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.



\*4 November 2022

# HASIL KARYA



## Konten Mengenai money laundry dalam Crypto,

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*7 November 2022



## Konten Twitter Tentang karakteristik Web 3.0

Bagian yang dikerjakan mulai dari ide dan konsep, ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, layout hingga finishing.

\*9 November 2022



# HASIL KARYA



\*Kartu member

Ini merupakan tugas yang di berikan langsung oleh project leader kepada penulis, beliau meminta di buat kan kartu eksklusif untuk member Metadev, kartu ini berbentuk NFT yang bisa di klaim secara gratis oleh member Metadev.

# **KESIMPULAN & SARAN**

- **MANFAAT**
- **KENDALA**
- **MASUKAN**

# **BAB 4**

# MANFAAT YANG DI DAPAT

Selama magang di Jogja Painting selama 3 bulan terhitung dari tanggal 11 Agustus sampai 11 November sebagai Digital Illustrator, Banyak sekali ilmu yang penulis dapat, contoh nya dari soft-skill, mulai dari pengalaman bekerja dalam team, cara mengelola sebuah konten, cara membagi waktu antara kerja dan kuliah, belajar bertanggung jawab dan disiplin.

Selain soft-skill, penulis juga merasa meningkatkan hard-skill, seperti lebih menguasai software dan lebih bisa memilih tipografi, layout, warna dan ornamen yang seimbang dalam membuat feed Instagram.

## KENDALA SELAMA MAGANG

Kendala utama yang penulis hadapi selama magang virtual di Jogja Painting adalah manajemen waktu, karena harus bisa membagi waktu antara kuliah dan magang agar kedua nya bisa berjalan dengan baik, Selain itu, sejauh ini penulis tidak menemui kendala teknis yang di hadapi.



# MASUKAN BAGI JOGJA PAINTING

Program magang yang di adakan rutin oleh Jogja Painting sangat bermanfaat terutama bagi Mahasiswa, karena dengan magang, Mahasiswa dapat merasakan pengalaman bekerja di dunia profesional, dan membantu Mahasiswa untuk berkarier ke depannya,

Selain itu Mahasiswa juga mendapat relasi baru dengan bertemu orang-orang baru saat magang, Mahasiswa bisa saling berbagi ilmu, hobi, atau apapun. apalagi di tambah lingkungan kerja yang fun di Jogja Painting, membuat peserta magang lebih antusias dengan program magang ini,

Namun, karena program magang di adakan secara virtual, penulis merasa kurang dapat bersosialisasi dengan teman-teman magang yang lain, mungkin tahun depan Jogja Painting dapat menyelenggarakan program magang secara tatap muka, dengan catatan tanpa mengabaikan protokol kesehatan yang ada.

LA MP BR AN


**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](mailto:info@stsrdivisi.ac.id)
**LEMBAR PENILAIAN KERJA PROFESI**

Nama Mahasiswa : Muhammad Dzaky Mubharok ..... NIM : ..11191056 .....  
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual ..... ( Jenjang S1/DIII ) \*  
 Nama Perusahaan : Jogja Painting .....  
 Alamat : Plaza UNY Lantai 4 No 04, Jalan Affandi/Gejayan Caturtunggal Depok ..  
 Sleman.DIY.55281 ..... Telp. 0274 .- 5011.165 .....  
 Tanggal Pelaksanaan : 11.Agustus.2022 ..... s/d 11.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

(Dewi Rachmawati)

Nama Terang dan Cap Perusahaan

Catatan dari Pimpinan / Instruktur :

Kerja Profesi merupakan hal yang penting untuk memperkenalkan dunia kerja sejak dini kepada mahasiswa. Harapannya terus dapat ditingkatkan mata kuliah pengembangan skills dan wawasan bagi mahasiswa supaya bisa memenangkan persaingan dunia kerja.

**creativity** for positive changes



# INTERNSHIP CERTIFICATE

No: 0322/HR/XII/BDBS/2022

This certificate is awarded to:

**Muhammad Dzaky Mubharok**

In appreciation for your successful work as an intern at **Jogja Painting**.  
The internship was conducted between 11 August - 11 November 2022.

Given this 1 December 2022 in Yogyakarta.



**Mr. Budi Santosa**  
*Chief Executive Officer*



**WE MAKE  
ART ALIVE**

Office : Plaza UNY 4th Floor Affandi St, Yogyakarta 55281, Indonesia, +62 274 5011 165

 jogjapainting  hello@jogjapainting.id  www.jogjapainting.id

## KONTRAK KERJA MAGANG

Yang bertandatangan di bawah ini saya:

Nama : Muhammad Dzaky Mubharok  
TTL : Jakarta, 06 – 08 – 1999  
Alamat : Pondok Rajeg Asri Blok A1 No.25  
No. telpon : 085156978351  
E-mail : dmubharok99@gmail.com

Menyatakan bersedia mengikuti program magang di Jogja Painting posisi sebagai : Digital Ilustator dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Program magang berlangsung selama 3 bulan terhitung mulai tanggal 11 Agustus 2022 sampai dengan 11 November 2022
2. Bersedia belajar dan melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang diberikan dengan sebaik-baiknya.
3. Berusaha menambah ilmu serta wawasan secara mandiri selama mengikuti program magang.
4. Bersedia bekerja pada jam operasional kantor yaitu:
  - Hari : Senin – Jumat
  - Jam Kerja : 09.00 – 16.30 WIB
5. Bersikap dan bertingkah laku sopan santun, saling menghormati antar sesama tim dan konsumen.
6. Wajib menjaga komunikasi selama mengikuti program magang.
7. Wajib melaporkan aktivitas yang dilakukan setiap hari kerja, melalui WhatsApp Group dan daily report di drive maksimal pukul 16.30 WIB.
8. Memegang teguh citra dan rahasia perusahaan baik dokumen maupun informasi dan tidak dibenarkan menyampaikan kepada pihak lain yang tidak berhak.
9. Jika ingin mengajukan ijin wajib memberitahukan kepada HR Manager melalui telpon atau surat minimal 2 (dua) hari sebelumnya.
10. Bersedia bekerja melebihi waktu yang telah ditetapkan apabila diperlukan oleh perusahaan.
11. Mematuhi peraturan yang berlaku di Perusahaan.
12. Pihak lain yang bisa dihubungi:
  - Nama : Dian Prajarini, S.T., M.Eng
  - Jabatan : Koordinator MK Kerja Profesi
  - Nomer telpon : 0813-2804-1415

Dibuat tanggal: 10 Agustus 2022



Muhammad Dzaky Mubharok

Nama Peserta Magang



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

**DAFTAR HADIR PESERTA  
 PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI**

Nama : MUHAMMAD DZAKY MUBHAROK NIM : 11191056  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Jenjang : S1  
 Hari/Tanggal : KAMIS, 17 NOVEMBER 2022 Ruang : 4.2

Tempat Kerja Profesi : JOGJA PAINTING

Judul Kerja Profesi : LAPORAN KERJA PROFESI JOGJA PAINTING

Dosen Pembimbing : M. DANANG SYAMSI, M.Si

**Daftar Peserta:**

NO	NIM	NAMA	JENJANG	TANDA TANGAN
1.	11221002	Zara Anindita	S1	Zual
2.	11221008	Anisa Salma Febria	S1	Saudan
3.	11221001	Fara Anindita	S1	Fara G
4.	01181024	NOVIAN ANANTA PERDANA	D3	Nov
5.	11191061	Muh. Yasin	S1	Y.
6.	11191063	Muh. Luthfi	S1	Luthfi
7.	11191057	Muh. Ikhsan Kevadoni	S1	Ikhsan
8.	11221001	Muhammad Luthfi	S1	Muhammad
9.	11221038	Muhammad Afiq M	S1	Afiq
10.	11221039	Muhammad Farhan	S1	Farhan
11.	11221057	Taufiq Biqi K.	S1	Taufiq
12.	11221049	Nopti Ramadhani	S1	Nopti
13.	11211022	Galang Rujindra	S1	Galang
14.	11211037	Gregorius Prabama Kusuma Ahas	S1	Gregorius
15.	11211026	David Roxy Sanjaya	S1	David



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](mailto:info@stsrdivisi.ac.id)

PRESENSI KEGIATAN KERJA PROFESI

Nama : MUHAMMAD DLAKY MUDHAROK NIM : 11191056  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Jenjang : S1

Tempat Kerja Profesi : JOGJA PAINTING

Tanggal Mulai KP : 11 AGUSTUS 2022

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE ..... dan 2				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
Kamis 11-08-2022		- berkenalan dengan tim - mempelajari company profile	- lebih mengenai Perusahaan	
12-08-2022		- meeting dengan tim - mempelajari trelio	- menambah wawasan	
15-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
16-08-2022		- Desain konten untuk HUT 21 - membaca artikel	- feed Instagram - Story Instagram	
18-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
19-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
22-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
23-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
24-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
25-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	

Diisi dengan dituliskan tangan



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](mailto:info@stsrdvisi.ac.id)

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE 3..... <sup>0 on 4</sup>				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
26-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
29-08-2022		- membuat desain konten untuk Instagram	- Desain feed Instagram	
30-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
31-08-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
01-09-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
02-09-2022		- mengerjakan konten bulan september	- Desain feed Instagram	
05-09-2022		- mengerjakan konten bulan september	- Desain feed Instagram	
06-09-2022		- mengerjakan konten bulan september	- Desain feed Instagram	
07-09-2022		- mengerjakan konten bulan september	- Desain feed Instagram	
08-09-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- Desain feed Instagram	

Diisi dengan ditulisan tangan

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

M. DANANG SYAMSI, M.Sn  
NIK/NIP: 9609 3005

Yogyakarta, 27-12-2022

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

DEWI RACHMAUTI  
NIK/NIP:



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](mailto:info@stsrdvisi.ac.id)

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE ... dan 6				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
09-09-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
12-09-2022		- mengerjakan konten bulan september	- desain feed Instagram	<i>C.169</i>
14-09-2022		- mengerjakan konten bulan september	- desain feed Instagram	<i>C.169</i>
15-09-2022		- mengerjakan konten bulan september	- desain feed Instagram	<i>C.169</i>
16-09-2022		- mengerjakan konten bulan september	- desain feed Instagram	<i>C.169</i>
19-09-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
20-09-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
21-09-2022		- mengerjakan desain konten Instagram	- desain feed Instagram	<i>C.169</i>
22-09-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
23-09-2022		- general meeting bersama tim metapev	- membahas performen bulan ini	<i>C.169</i>

Diisi dengan dituliskan tangan

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

M. DANANG SYAMSU, M.Sn

NIK/NIP: 96 09 3005

Yogyakarta, 27-12-2022

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

*C.169*  
DEVI RACHMAWATI

NIK/NIP:



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](mailto:info@stsrdivisi.ac.id)

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE ... dan 3				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
26-09-2022		- mengerjakan desain konten instagram	- desain feed instagram	<i>C.169</i>
27-09-2022		- mengerjakan desain konten instagram	- desain feed instagram	<i>C.169</i>
28-09-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
29-09-2022		- mengerjakan desain konten instagram	- desain feed instagram	<i>C.169</i>
30-09-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
3-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
4-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
5-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
6-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	<i>C.169</i>
7-10-2022		- general meeting bersama tim metadewi	- membahas performa pegawai bulan ini	<i>C.169</i>

Diisi dengan dituliskan tangan

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

M. DANANG SYAMSI .M.Si  
NIK/NIP: 96 09 3005

Yogyakarta, 27-12-2022

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

*C.169*  
DEVI RACHMAWATI  
NIK/NIP:



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](mailto:info@stsrdivisi.ac.id)

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE ... Dan 10				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
10-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
11-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
12-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
13-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
14-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
17-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
19-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
21-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
24-10-2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	
25-10-2022		- mengerjakan desain konten instagram	- desain feed instagram	

Diisi dengan dituliskan tangan

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

M. DANANG SYAMSI, M.Sn  
NIK/NIP: 9609 3005

Yogyakarta, 27-12-2022

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

DEWI RACHMAWATI  
NIK/NIP:



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](mailto:info@stsrdvisi.ac.id)

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE ... Dan 12				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
26.10.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
27.10.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
28.10.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
31.10.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
1.11.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
2.11.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
3.11.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
4.11.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
7.11.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
8.11.2022		- mengerjakan Desain Konten Instagram	- Desain feed Instagram	
9.11.2022		- membaca artikel - mencari referensi visual	- menambah wawasan	

Diisi dengan dituliskan tangan

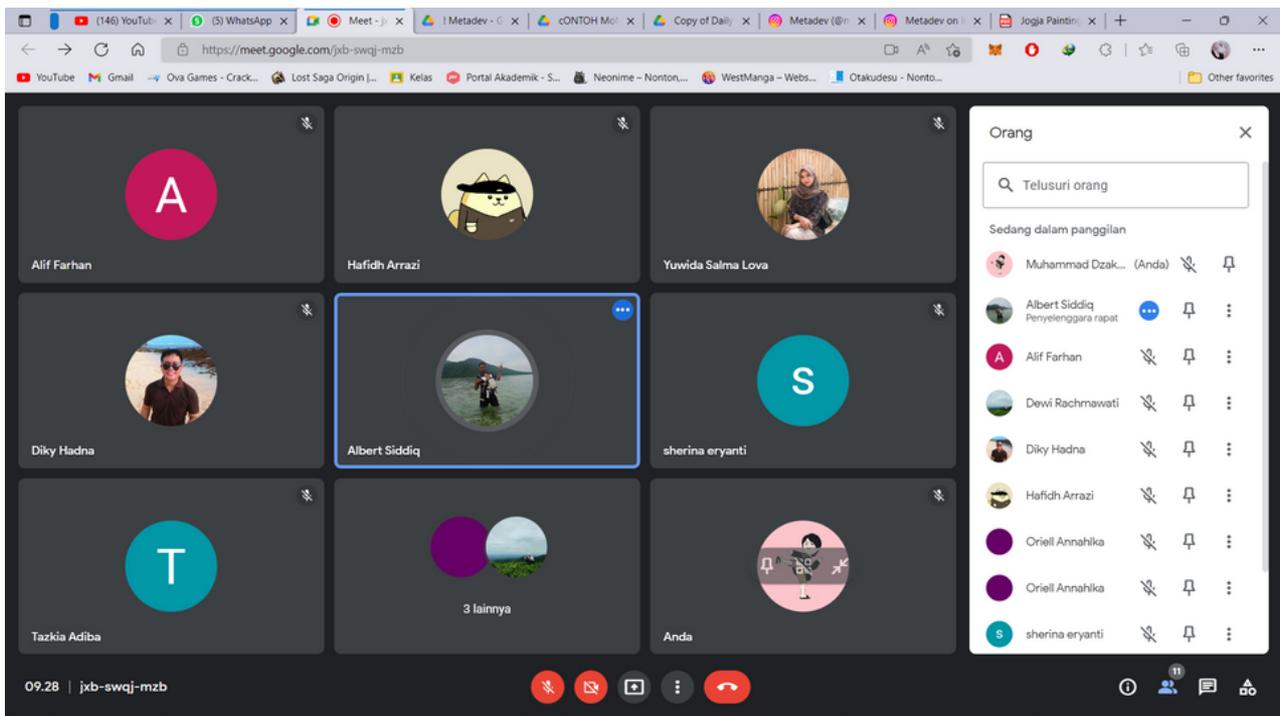
Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

M. DANANG SYAMSU, M.Sn  
NIK/NIP: 96093005

Yogyakarta, 27-12-2022

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

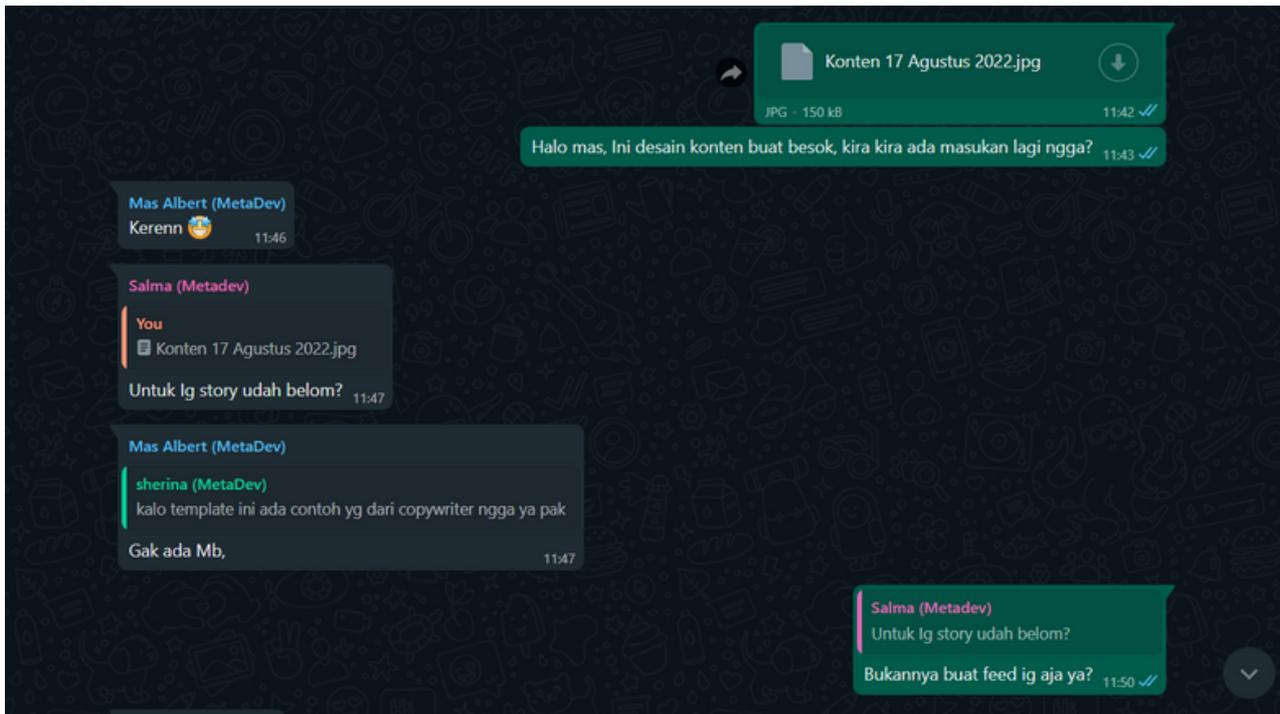
DEVI RACHMAWATI  
NIK/NIP:



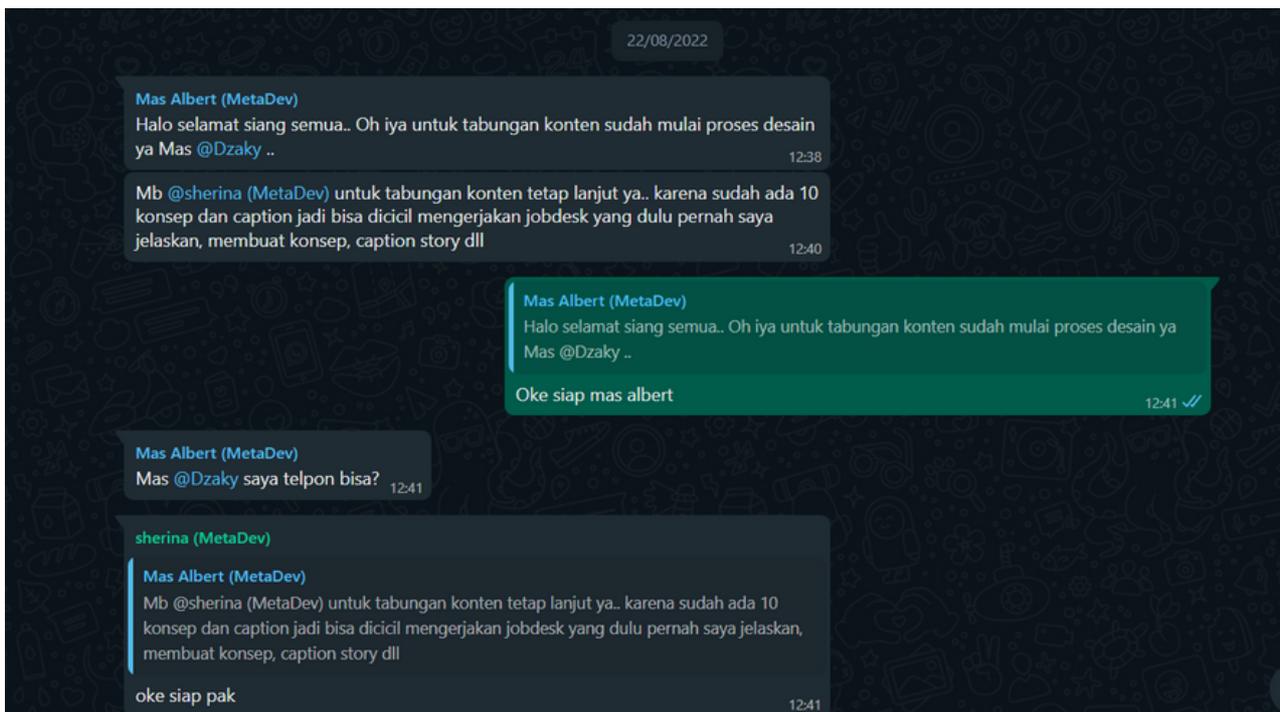
\*Meeting online mingguan Metadev sekaligus pengenalan peserta magang baru



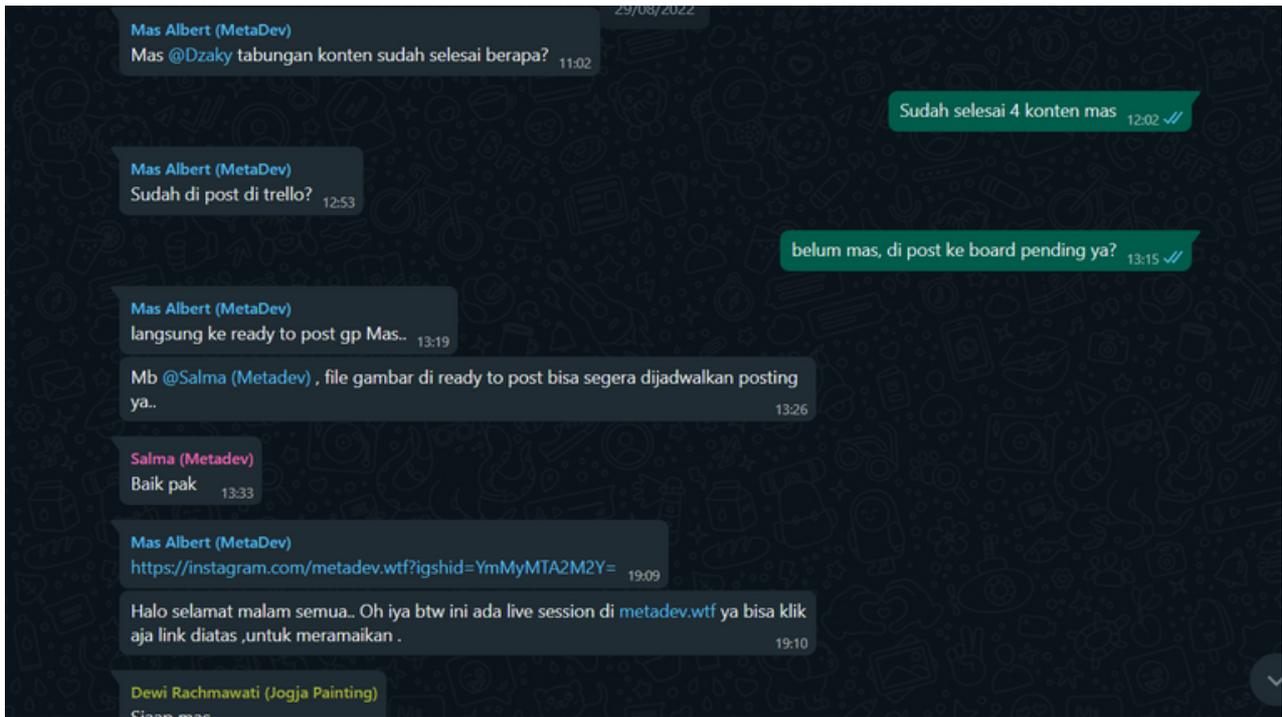
\*Penugasan pertama dari Project leader - 16 Agustus 2022



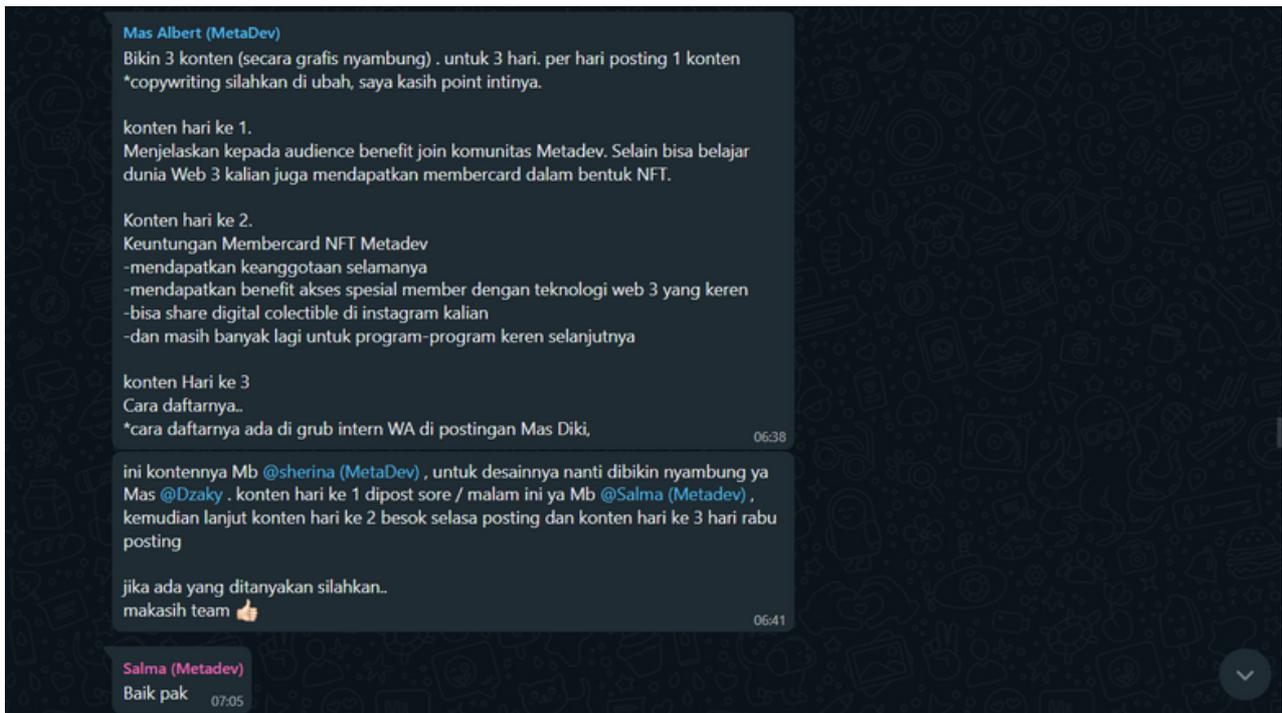
\*Konsultasi hasil desain ke project leader - 17 Agustus 2022



\*Tugas pembuatan sertifikat NFT oleh project leader - 22 Agustus 2022



\*Project leader menanyakan tabungan konten yang sudah siap upload



\*Brief konten yang di bagikan lewat WAG oleh Project leader