

# LAPORAN KERJA PROFESI



Wijaseto Kisworo Murti  
11191090

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI YOGYAKARTA  
2024

**LAPORAN KERJA PROFESI  
SUNKIZ STUDIO**



**STSRD VISI**

Disusun oleh:  
Wijaseto Kisworo Murti  
11191090

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI  
2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

## LAPORAN KERJA PROFESI SUNKIZ STUDIO

Disusun oleh

Nama : Wijaseto Kisworo Murti

NIM : 11191090

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : Strata 1 (S1)

Disetujui dan disahkan pada

Hari/Tanggal :



STSRD VISI

Menyetujui,

Koordinator Kerja Profesi

Dian Prajarini, ST., M.Eng.

NIDN.

Dosen Pembimbing



R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds.

NIDN. 0524079001

# DAFTAR ISI

## **BAB I Pendahuluan**

Latar Belakang  
Tujuan & Manfaat

## **BAB II Profile Perusahaan**

Profile Visi Misi  
Logo Perusahaan  
Struktur Organisasi  
Job Description  
Alur Kerja  
Fasilitas

## **BAB III Pelaksanaan KP**

Peran Keterlibatan  
Proses Desain  
Hasil Desain

## **BAB IV Kesimpulan & Saran**

Manfaat Yang Didapat  
Kendala  
Masukan Penulis  
Lampiran

# Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Kerja Profesi dengan lancar dan diberikan kemudahan, maupun nikmat baik berupa sehat fisik dan akal pikiran. Dalam penulisan laporan ini, penulis menuliskan kegiatan Kerja Profesi yang dilakukan selama 3 (tiga) bulan di Sunkiz Studio.

Banyak pihak telah membantu dan mendukung dalam penulisan laporan ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penulisan ini, terutama kepada ketua STSRD VISI Yogyakarta, Pembimbing kuliah Kerja Profesi STSRD VISI Yogyakarta, dan seluruh team Sunkiz Studio.

Penulis menyadari susunan laporan Kerja Profesi ini memiliki banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajian. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dibutuhkan untuk lebih baik lagi dalam penulisan laporan Kerja Profesi ini.

Harapan penulis semoga laporan Kerja Profesi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca lainnya dan mudah untuk dipahami . Demikian, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan ini, terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2024

**Wijaseta Kisworo Murti**

# BAB PENDAHULUAN

Latar Belakang  
Tujuan & Manfaat



# Latar Belakang

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di STSRD VISI Yogyakarta tidak hanya berlangsung di dalam kampus saja, namun juga memerlukan pengalaman lain di luar kampus. Untuk memasuki dunia kerja, belajar di kampus saja tidak cukup. Tujuan dari Kerja Profesi ini agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang didapat di kampus dan memperluas wawasan atau referensi untuk dapat diterapkan pada dunia kerja.

Kerja Profesi membuat mahasiswa dapat secara langsung menggabungkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama studi di kampus. Pelaksanaan Kerja Profesi dilaksanakan di berbagai macam industri, perusahaan maupun instansi. Dari Kerja Profesi ini memberi latihan kepada mahasiswa dalam mengeksplorasi keterampilan yang dimiliki. Mahasiswa juga harus memiliki kedisiplinan dalam menjalankan Kerja Profesi ini.

Ketertarikan dalam desain grafis dan ilustrasi membuat penulis memilih Sunkiz Studio untuk menjadi tempat eksplorasi berkarya dan belajar. Sunkiz Studio bergerak dibidang desain dan memiliki produk dan layanan mencakup konveksi kaos, penjualan kaos, dan desain grafis.

# Tujuan & Manfaat Pelaksanaan Kerja Profesi

Tujuan dan manfaat yang diharapkan penulis adalah dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dan menambah wawasan maupun pengalaman bekerja dalam kerjasama tim. Selain itu juga menambah wawasan yang tidak didapat di bangku perkuliahan.

Penulis juga berharap dari pengalaman Kerja Profesi ini mampu bertanggung jawab dengan pekerjaan yang diberikan sesuai uraian tugas yang diterima sesuai tenggat waktu yang telah ditetapkan. Selain itu, penulis juga ingin mengasah keterampilan dan kemampuan dalam desain grafis maupun ilustrasi di dunia kerja industri kreatif.

# BAB PROFILE PERUSAHAAN

Profile Perusahaan & Visi Misi

Logo Perusahaan

Struktur Organisasi

Job Description

Alur Kerja

Fasilitas



# Profile Perusahaan & Visi Misi

Sunkiz Studio merupakan startup yang bergerak di bidang studio kreatif dan telah berkontribusi dan mendukung pengembangan beberapa brand atau merek melalui desain dan produksi merchandise. Selain itu, juga memiliki produk merchandise sendiri.

Berdiri pada tahun 2020 dan melakukan re-branding pada Mei 2022. Awal mula Sunkiz Studio diinisiasi oleh Stefanus Sadewo. Sunkiz Studio adalah sebuah brand atau merek yang berkembang menjadi studio kreatif meliputi konveksi merchandise, desain grafis, dan penjualan produk atau jasa.

## **VISI**

Menjadi sebuah startup yang dapat membantu brand/merek berkembang melalui produksi maupun jasa dan dapat menciptakan komunitas yang solid dengan karya-karya yang dihasilkan.

## **MISI**

Sunkiz Studio Selalu memberikan pelayanan terbaik kepada klien.

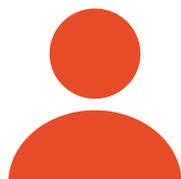
Akan terus berkembang dan berinovasi dalam pengerjaan desain produk/jasa.

Memberikan produk yang terbaik untuk komunitas.

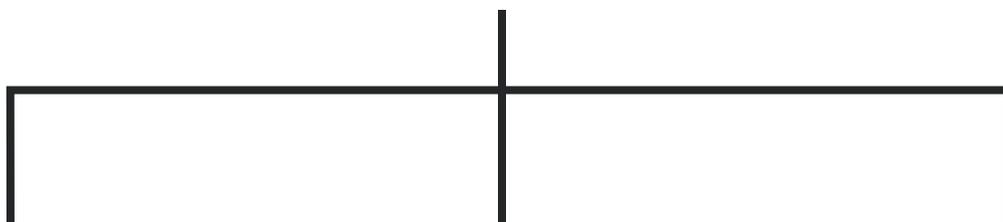
## Logo Perusahaan

SUNKID  
STUFF.

# Struktur Organisasi



Stefanus Sadewo  
**Founder & Designer**



Wijaseta Kisworo Murti  
**Designer & Illustrator**



Galih Firmansyah  
**Produksi**



Haikal Adam Paleffi  
**Designer & Content  
Creator**

# Job Description

## **Desainer Grafis & Illustrator**

Merancang dan mengembangkan desain agar lebih menarik dan efektif. Desainer grafis juga perlu mengembangkan konsep sesuai dengan brief yang telah ditentukan. Proses desain menggunakan perangkat lunak desain grafis dan perlu mempunyai kemampuan visualisasi yang baik dan menarik.

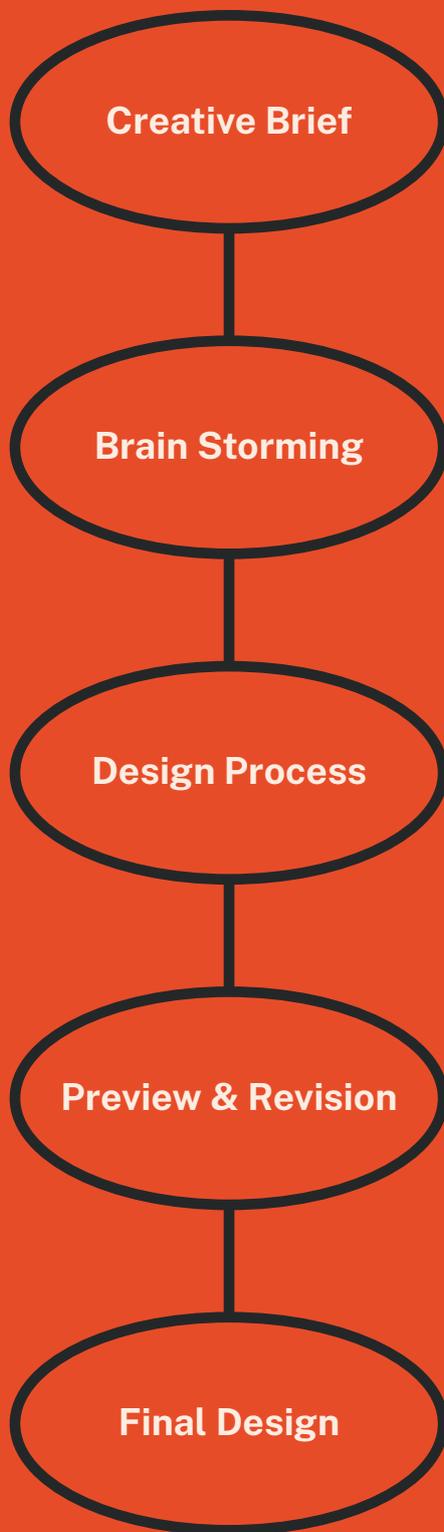
## **Produksi**

Bertanggung jawab pada produksi cetak dan bahan agar hasil tetap terjaga dengan baik. Bagian produksi juga perlu mengontrol kualitas produk.

## **Content Creator**

Perlu mengelola dan mengembangkan konten dengan baik. Selain itu, harus dapat mengembangkan strategi pemasaran dan menyajikan konten yang menarik sehingga dapat meningkatkan engagement di media sosial.

# Alur Kerja



# Fasilitas

Fasilitas dari Sunkiz Studio berupa meja kerja, workshop sablon, dan koneksi internet untuk menunjang pekerjaan desain grafis. Dari penulis menggunakan laptop dan Ipad pribadi untuk keperluan desain. Software yang dibutuhkan dalam pekerjaan desain meliputi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Procreate.

# BAB PELAKSANAAN KERJA PROFESI

Keterlibatan Mahasiswa  
Proses Desain  
Final Desain



# Peran Keterlibatan

Selama melakukan Kerja Profesi di Sunkiz Studio, peran keterlibatan penulis sebagai Desainer Grafis dan ilustrator adalah mengerjakan desain untuk produk Sunkiz yang nantinya akan diproduksi menjadi produk kaos, sticker, label, artprint, dan merchandise lainnya. Selain mengerjakan desain untuk produk, juga mengerjakan desain untuk kebutuhan visual Sunkiz Studio lainnya.

Penulis melakukan brainstorming bersama tim studio untuk mendapatkan ide desain yang akan diterapkan pada kaos. Perancangan grafis juga melibatkan tim studio agar sesuai dengan brief yang telah ditentukan bersama. Diskusi bersama tim produksi menjadi krusial karena desain akan diproses cetak oleh tim produksi.

# Proses Desain

## Creative Brief & Brainstorming

Team Sunkiz Studio melakukan Brainstorming agar mendapatkan tema dan grafis yang akan ditampilkan pada artikel terbaru. Setelah mendapatkan ide, nantinya akan menjadi brief untuk dieksekusi ke proses desain.

## Design Process

Setelah mendapatkan ide, pembuatan desain dimulai dari sketsa sampai preview desain.

## Preview & Revision

Setelah mendapatkan beberapa desain, tim Sunkiz Studio melakukan review beberapa desain. Jika terdapat desain yang belum maksimal akan dilakukan revisi.

## Final Design

Tahap berkembangnya desain mulai dari ide sampai tahap akhir untuk dapat masuk pada proses produksi dan sudah dalam pertimbangan kualitas.

## Sketch



## Final Artwork



# FINAL DESAIN





Graphic Artprint



Label Graphic



Graphic Tees



Graphic Tees



*Photoshoot & Graphic Tee*



*Photoshoot & Graphic Tee*



*Sticker Sheet*



*Desain Sabuk Baju*

# Sunkiz



*Better Together*



*Sunkiz Graphic*

# BAB KESIMPULAN & SARAN

Manfaat Yang Didapat  
Kendala  
Masukan Penulis  
Lampiran



# Manfaat Yang Didapat

Penulis mendapatkan banyak pengalaman yang belum didapatkan sebelumnya. Mulai dari bekerja dengan kerjasama tim dan mendapatkan wawasan desain maupun tentang cetak sablon dan bahan-bahan produksi pakaian. Mengenal berbagai macam jenis kain dan bagaimana cara mencetak desain ke media kaos.

Menahan ego agar mendapatkan hasil terbaik menjadi pelajaran yang didapatkan pada Kerja Profesi ini. Saling menerima saran maupun masukan satu sama lain dan juga menjalin relasi dengan komunitas lain.

Penulis lebih disiplin dalam mengatur waktu kerja. Selain itu, tidak hanya selesai sampai final desain tetapi sampai proses cetak sablon dengan tekanan deadline yang tidak pasti. Lebih bertanggung jawab pada pekerjaan yang diberikan dan menjadi kerjasama tim yang solid.

# Kendala

Penulis juga memiliki pekerjaan freelance desain sehingga kendala yang dihadapi penulis saat menjalankan Kerja Profesi ini adalah pembagian waktu antara pekerjaan di Sunkiz Studio dan freelance desain. Selain itu, kendala yang dihadapi adalah jobdesk yang kurang terstruktur dan jadwal yang bertabrakan. Pada kendala lainnya adalah Proses cetak sablon sampai proses pembuatan kaos terdapat beberapa kegagalan membuat mundurnya rilis produk terbaru.

# Masukan Penulis

Penulis berterimakasih kepada STSRD VISI untuk program Kuliah Kerja Profesi ini yang nantinya akan sangat berguna bagi masa depan mahasiswa. Kerja Profesi memberikan pengalaman dunia kerja yang sesungguhnya. Mahasiswa akan memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai dunia kerja industri kreatif dan tenggat waktu kerja.

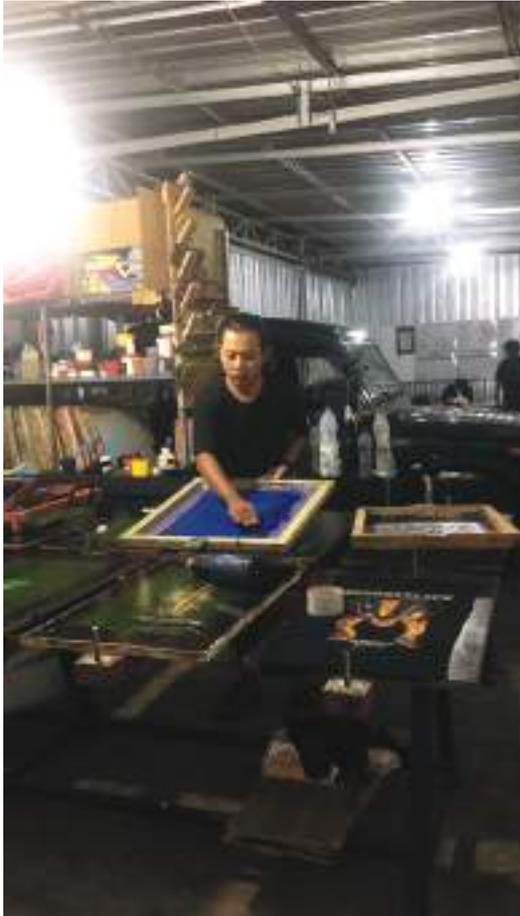
Banyak pengalaman dan ilmu yang penulis dapatkan dari Kerja Profesi di Sunkiz Studio. Penulis mendapat kesempatan berkembang lebih baik dari disiplin dalam waktu, professional dalam bekerja, dan tanggung jawab dengan pekerjaan. Penulis juga lebih mengenal tentang dunia kerja sesungguhnya.

Saran dari penulis yaitu semoga kedepannya kampus dapat memberi lebih banyak referensi tempat magang agar mahasiswa terbantu dengan hal tersebut. Untuk mahasiswa yang nantinya mengikuti program Kerja Profesi ini untuk mempersiapkan diri dalam ilmu yang sudah dipelajari di kampus dan mempersiapkan portfolio yang terbaik sebelum masuk dalam mata kuliah Kerja Profesi.

# LAMPIRAN









## 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 : WIJASETA KISWORO MURTI NIM : 11191090  
 Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ( Jenjang S1/DM ) \*  
 Nama Perusahaan : SUNKIZ STUDIO  
 Alamat : .....  
 Telp. ....  
 Tanggal Pelaksanaan : ..... s/d .....

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

( ..... Stefanus Sadewo ..... )

Nama Terang dan Cap Perusahaan

Catatan dari Pimpinan / Instruktur :

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

**creativity** for positive changes

Form penilaian ini mohon disampaikan kepada koordinator KP dalam amplop tertutup

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151

Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680

email : [info@stsrndvisi.ac.id](mailto:info@stsrndvisi.ac.id)**PRESENSI KEGIATAN KERJA PROFESI**

Nama : Wijaseto Kisworo Murti NIM : 11191090  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1

Tempat Kerja Profesi : Sunkiz StudioTanggal Mulai KP : 25 September 2023

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE .....				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
25/09		Membuat moodboard		<i>Dai</i>
28/09		Sketsa desain sunkiz		<i>Dai</i>
05/10		Membuat desain kaos sunkiz		<i>Dai</i>
16/10		Sketsa desain Artprint		<i>Dai</i>
18/10		Membuat desain Artprint		<i>Dai</i>
20/10		Membuat desain sticker pack		<i>Dai</i>
26/10		Membuat desain label		<i>Dai</i>
28/10		Membuat desain motion		<i>Dai</i>
03/11		Sesi Photoshoot		<i>Dai</i>
04/11		Desain packaging		<i>Dai</i>

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

PRESENSI KERJA PROFESI, MINGGU KE .....				TANDA TANGAN PEMBIMBING LAPANGAN
HARI, TANGGAL	NO	URAIAN KEGIATAN	HASIL	
08/11		Pop up session		<i>DAI</i>
10/11		Sketsa desain better together		<i>DAI</i>
12/11		Desain kaos better together		<i>DAI</i>
15/11		Sketsa desain all night long		<i>DAI</i>
16/11		Desain kaos all night long		<i>DAI</i>
18/11		Membuat desain sabuk baju		<i>DAI</i>
20/11		Desain kaos All thing muat past		<i>DAI</i>
23/11		Desain sticker sunkiz		<i>DAI</i>
24/11		Sesi sablon kaos		<i>DAI</i>
25/11		Membuat desain size chart		<i>DAI</i>
28/11		Sesi photoshoot		<i>DAI</i>

Diisi dengan ditulisan tangan

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

R. Fadapiningrani Kusumohendarto, M.Ds.

NIK/NIP: 0524079001

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

Stefanus Sadewo

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

**FORMULIR BIMBINGAN KERJA PRAKTIK**

Nama : Wijaseto Kisworo Murti NIM : 11191090  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1

Tempat Kerja Praktik : Sunkiz Studio  
Judul Kerja Praktik : Laporan Kerja Profesi Sunkiz Studio  
Dosen Pembimbing : R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds.

**I. Bimbingan KP**

NO	HARI/TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	REVISI	PARAF DOSEN PEMBIMBING
	3 Juni 2024	Info Kerja Profesi		
	6 Juni 2024	Konsultasi Laporan KP		
	13 Juni 2024	Presentasi KP		

**II. Tanggal Presentasi Hasil KP :** \_\_\_\_\_

Mengetahui,  
Koordinator Kerja Profesi

Dian Prajarini, ST., M.Eng.  
NIDN:

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds.

NIDN: 0524079001

**KARTU BUKTI PESERTA  
PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI**

NAMA : Juwandita Kusworo Murti

NIM : 11191090

No.	Judul Presentasi Hasil KP	Pemateri (Nama/NIM)	Tanggal	Tanda Tangan Dosen Pembimbing Pemateri
1.	Samiya Studio	Darano P. 10211011	15/05/2024	Xdr
2.	Samiya Studio	Cerari D. 01211010	15/05/2024	Xdr
3.	Freelance 3D Artis & Motion Graphic	Ahrad Dan Fiqah 1201007	15/05/2024	Xdr
4.	Eduwork. id	Yunika Anjia Husni 0129032	15/05/2024	Xdr
5.	Fotografi STSPD VISI	Firna Nurul H. 01201011	15/05/2024	Xdr
6.	Fotografi STSRD VISI	Wan Regina Angie 01200030	15/05/2024	Xdr
7.	Ayah Amanch	Hermawan 01211027	15/05/2024	Xdr
8.	<del>ARTY</del> ARTY	Tri Pujiro	13/06/2024	Xdr
9.	<del>OPTIMA C</del> OPTIMA C	Salata Bagus	13/06/2024	Xdr
10.	<del>Bumi Wisata</del> Bumi Wisata	Andri	13/06/2024	Xdr

Pengesahan Akademik

Tanggal: .....

Paraf & Cap:

