



**DESAIN PRODUK *MERCHANDISE* PADA PT. RISNA  
DARBELINK DENGAN TEMA SURABAYA**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**DUTA PERMADANI**

**19420200005**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

**DESAIN PRODUK *MERCHANDISE* PADA PT. RISNA  
DARBELINK DENGAN TEMA SURABAYA**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Disusun oleh :

**Nama : DUTA PERMADANI**  
**NIM : 19420200005**  
**Program : S1 (Strata Satu)**  
**Jurusan : Desain Produk**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2022**

## LEMBAR MOTTO



**“Lihatlah ke kiri ketika semua melihat ke kanan”**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

***“Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua saya dan sahabat yang telah membantu saya”***

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN PRODUK *MERCHANDISE* PADA PT. RISNA  
DARBELINK DENGAN TEMA SURABAYA

Laporan kerja praktik oleh

**Duta Permadani**

NIM 19.42020.0005

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya,

Disetujui :

Pembimbing

Penyelia



Digitally signed  
by Darwin Y.  
Riyanto  
Date: 2022.07.11  
08:08:24 +07'00'

**Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA**  
NIDN. 0716127501

Digitally signed  
by Dito Chrisdianto  
Date: 2022.07.11  
10:14:05 +07'00'

**Dito Chrisdianto**  
Creative Director

Mengetahui

Ketua Program Studi

S1 Desain Produk

Digitally signed  
by Yosef Richo  
Date:  
2022.07.11  
10:14:05 +07'00'

**Yosef Richo Adrianto, S.T., M.M.**  
NIDN. 0728038603

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Duta Permadani  
NIM : 19420200005  
Program Studi : S1 Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : DESAIN PRODUK *MERCHANIDSE* PADA PT. RISNA  
DARBELINK DENGAN TEMA SURABAYA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 15 Juli 2022



Duta Permadani  
NIM : 19420200005

## ABSTRAK

Kerja Praktik adalah kegiatan selama perkuliahan yang menunjang mahasiswa dalam pembelajaran untuk terjun ke dalam dunia kerja yang sebenarnya. Dengan mengikuti kerja praktek ini, mahasiswa mendapat pengetahuan mengenai apa saja yang terjadi dalam dunia kerja. Dalam kerja praktik di PT. Risna Darbelink ini, mahasiswa diantaranya dapat mempelajari desain *merchandise*.

Saat ini banyak perusahaan yang menggunakan *merchandise* untuk promosi ataupun dijual sebagai suatu *brand*. *Merchandise* saat ini sudah memiliki berbagai macam mulai dari kaos, topi, dan lain sebagainya, tetapi sampai saat ini masih jarang *merchandise* yang mengangkat tema kota Surabaya bahkan di kota Surabaya.

Dalam laporan kerja praktik ini, penulis ingin membagi pengalaman selama mengikuti kerja praktik, yang meliputi proses pembuatan ilustrasi untuk *merchandise* dengan tema Surabaya. Dari hasil pengalaman ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa kerja praktik ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa, terutama mahasiswa yang telah siap untuk memasuki dunia kerja. Berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman yang menarik didapatkan dari kerja praktik ini.

**Kata Kunci :** *merchandise, brand, Surabaya*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik dengan judul “DESAIN PRODUK *MERCHANDISE* PADA PT. RISNA DARBELINK DENGAN TEMA SURABAYA”. Laporan kerja praktik ini disusun sebagai pelengkap kerja praktik yang telah dilaksanakan pada PT. Risna Darbelink.

Dalam usaha menyelesaikan laporan kerja praktik yang ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun materi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada.

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan laporan kerja praktik.
2. Bapak Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Produk Universitas Dinamika.
3. Bapak Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA selaku dosen pembimbing yang telah bersedia menerima dan memberi bimbingan selama proses penyusunan laporan kerja praktik ini.
4. Bapak Dito Chrisdianto selaku penyelia dan *creative director* PT. Risna Darbelink yang telah bersedia memberikan tempat untuk melaksanakan kerja praktik.
5. Sahabat dan teman-teman yang telah memberi dukungan hingga tersusunnya laporan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar laporan kerja praktik ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Sidoarjo, 26 Juni 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

### Halaman

LEMBAR MOTTO .....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	4
2.1 Profil Instansi .....	4
2.2 Sejarah Singkat PT. Risna Darbelink .....	4
2.3 <i>Overview</i> Perusahaan .....	5
BAB III LANDASAN TEORI .....	7
3.1 Kaos .....	7
3.2 Ilustrasi .....	9
3.3 Merchandise .....	9
3.4 Surabaya .....	10
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	11
4.1 Analisa Sistem .....	11
4.2 Posisi Pada Instansi .....	11

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Risna Darbelink.....	11
4.3.1 Minggu Pertama.....	12
4.3.2 Minggu Kedua .....	12
4.3.3 Minggu Ketiga .....	13
4.3.4 Minggu Keempat .....	14
BAB V PENUTUP.....	15
5.1 Kesimpulan.....	15
5.2 Saran .....	15
DAFTAR PUSTAKA .....	16
LAMPIRAN.....	17
BIODATA PENULIS .....	24



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo PT. Risna Darbelink .....	5
Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Risna Darbelink .....	5
Gambar 2.3 Letak Lokasi PT. Risna Darbelink .....	6
Gambar 2.4 Tampilan Website PT. Risna darbelink .....	6
Gambar 3.1.1 Contoh Kaos .....	7
Gambar 3.2.1 Contoh Ilustrasi .....	9
Gambar 4.3.3.1 Proses Pengerjaan Ilustrasi .....	13
Gambar 4.3.4.1 Final desain ilustrasi.....	14



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Balasan Kerja Praktik Perusahaan .....	17
Lampiran 2 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 1) .....	18
Lampiran 3 Form Kerja Praktik 5 (Halaman 2) .....	19
Lampiran 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan .....	20
Lampiran 5 Form Kerja Praktik 7 (Halaman 1) .....	21
Lampiran 6 Form Kerja Praktik 7 (Halaman 2) .....	22
Lampiran 7 Form Bimbingan Kerja Praktik .....	23



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ada sebuah fenomena yang sedang populer di kalangan masyarakat pada akhir-akhir ini, yaitu semakin banyak bermunculan *brand* lokal dari produk makanan, *fashion*, dan lainnya. Oleh karena itu banyak perusahaan yang membentuk *Clothing Company* sebagai sub usaha mereka, *Clothing Company* merupakan istilah yang digunakan untuk perusahaan yang memproduksi pakaian jadi di bawah *brand* mereka sendiri. Awalnya barang yang diproduksi berupa kaos, tapi seiring perkembangan kebutuhan dan permintaan customer, produknya pun meluas hingga ke celana, dompet, tas, dan aksesoris lainnya (Ade Rahma, 2017). Semua hal diatas digunakan untuk *merchandise*, Menurut Sutionon (2009) *merchandise* memiliki arti barang dagangan.

Saat ini banyak perusahaan yang menggunakan *merchandise* untuk promosi ataupun dijual sebagai suatu *brand*. *Merchandise* saat ini sudah memiliki berbagai macam mulai dari kaos, topi, dan lain sebagainya, tetapi sampai saat ini masih jarang *merchandise* yang mengangkat tema kota Surabaya bahkan di kota Surabaya sendiri. Contohnya “Cak Cuk”, Cak Cuk Surabaya adalah merek yang sudah dipatenkan. Salah satu dari sekian produk kaos lokal di Surabaya. Berbagi pesan dalam karya gambar dan teks Cak Cuk Surabaya menggali dan menyajikan sesuatu yang sangat khas Surabaya (Arjuna Bangsawan, 2014).

Maka dari itu berdasarkan laporan kerja praktik ini mengangkat tentang *merchandise* berupa kaos yang memiliki tema Surabaya dengan menampilkan karya ilustrasi guna menggambarkan kota Surabaya yang bertujuan untuk lebih memperkenalkan kota Surabaya pada media yang baru berupa *clothing* serta ingin berpartisipasi untuk pengembangan *brand* lokal asal Surabaya. Judul yang diangkat dari laporan kerja praktik ini adalah Desain Produk *Merchandise* Pada PT. Risna Darbelink dengan Tema Surabaya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan merumuskan masalah, “Bagaimana mendesain produk *merchandise* pada PT. Risna Darbelink dengan tema Surabaya?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas pada kerja praktik ini adalah membuat desain produk *merchandise* pada PT. Risna Darbelink dengan tema Surabaya.

## 1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah maka dapat ditentukan tujuan, adapun tujuan dalam kerja praktik ini yaitu menghasilkan desain produk *merchandise* pada PT. Risna Darbelink dengan konsep Surabaya.

## 1.5 Manfaat

Kerja praktik ini memiliki banyak manfaat, berikut adalah manfaat yang diperoleh :

### 1. Bagi Mahasiswa :

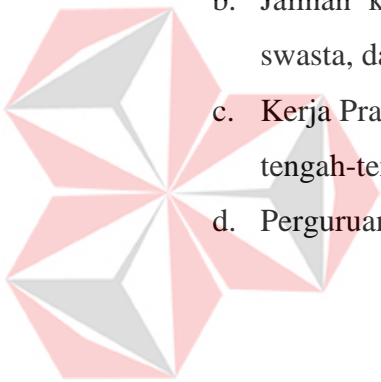
- a. Dapat mengerti dan memahami sistem kerja yang ada pada instansi/perusahaan.
- b. Dapat menambah pengalaman kerja dan portofolio.
- c. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang sudah dipelajari diperkuliahan.
- d. Dapat menambah pengalaman dalam industri kreatif.
- e. Menambah wawasan dan pengetahuan baik secara teoritis maupun praktis.

## **2. Bagi Instansi/Perusahaan :**

- a. Mempererat hubungan antar industri dan perguruan tinggi.
- b. Membantu industri dalam menyelesaikan masalah selama Kerja Praktik dilakukan.
- c. Instansi/Perusahaan mendapat bantuan dari para mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- d. Memudahkan Instansi/Perusahaan mencari pekerja dibidang Desain Produk

## **3. Bagi Akademik :**

- a. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.
- b. Jalinan kerja sama dengan usaha, Lembaga BUMN, BUMD, Perusahaan swasta, dan Instansi Pemerintahan.
- c. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai media promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- d. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : PT. Risna Darbelink  
Alamat : Jl. Raya Manyar Tirtoasri No. 62  
Telp/Fax : 08113008981  
Email : creativedept@risnadarbelink.com  
Website : risnadarbelink.com

#### 2.2 Sejarah Singkat PT. Risna Darbelink

PT. Risna Darbelink berdiri pada 5 Maret 2020 di Surabaya. Pada awalnya perusahaan ini bergerak dalam bidang *Digital Solution*, seiring berjalannya waktu tepatnya pada akhir bulan Februari 2022 perusahaan ini mendirikan *brand* baru dibawah naungan PT. Risna Darbelink.

*Brand* baru tersebut bernama +62 *Digital Collaboration Space*. +62 ini sendiri bergerak dalam bidang kolaborasi dengan berbagai pihak. +62 *Digital Collaboration Space* ini memiliki 5 klaster usaha dibawahnya yaitu Sini Suka Seni, Nge Musik, Si Paling Kreatif, Ngutak IT dan *Dream Team Digital Advertising Agency*.

Dengan memiliki 5 klaster tersebut tentu memiliki daya dukung dalam berlangsungnya kolaborasi dengan berbagai pihak menjadi semakin kuat dalam berkreasi. Dan juga mempermudah untuk mengembangkan usaha lebih maju serta memiliki manfaat bagi masyarakat.



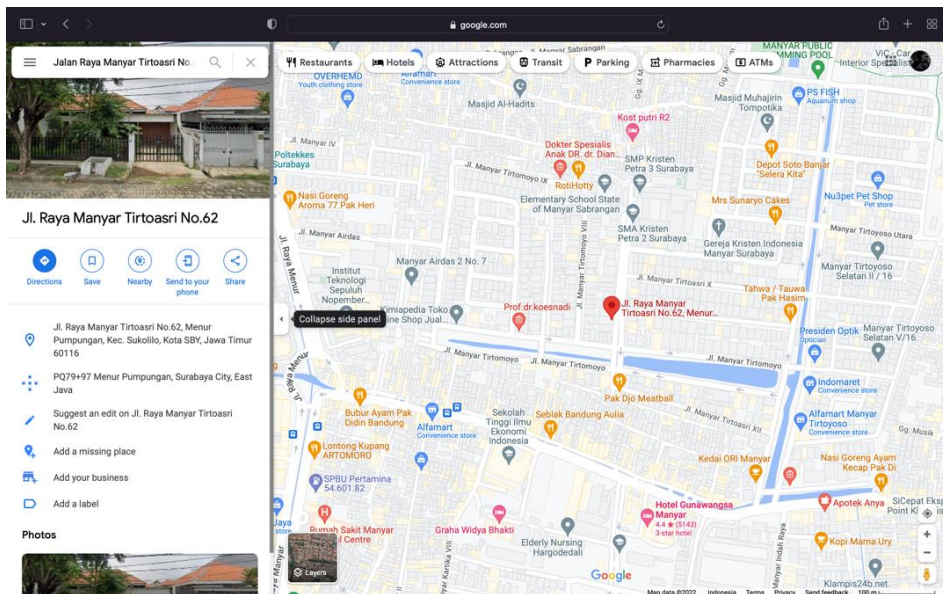
## 2.3 Overview Perusahaan

Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari Perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar Perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja.

PT. Risna Darbelink yang beralamat di Jl. Manyar Tirtoasri No. 62 (gambar 2.2 dan gambar 2.3) merupakan tempat PT. Risna Darbelink, serta gambar 2.4 merupakan tampilan dari *Website* PT. Risna Darbelink. Berikut ini adalah logo PT. Risna Darbelink Indonesia Surabaya.



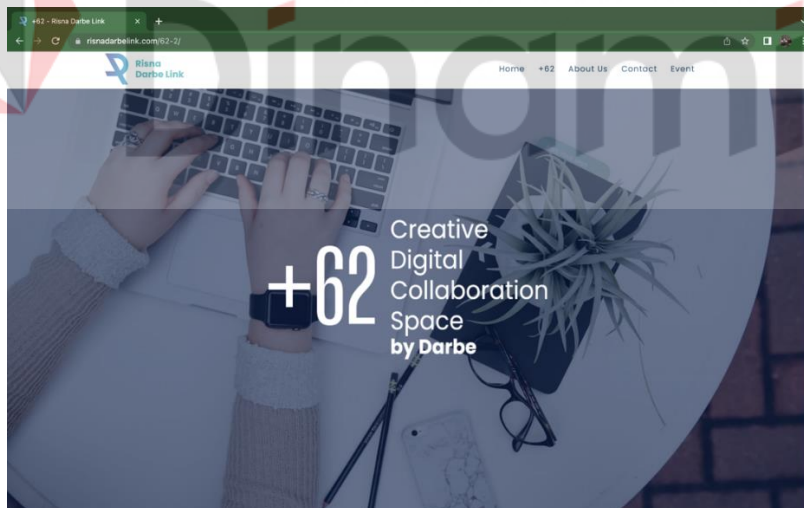
Gambar 2.1 Logo PT. Risna Darbelink



Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Risna Darbelink  
(Sumber : <https://goo.gl/maps/zTpKqRo6fSHCGaNo7>)



Gambar 2.3 Letak Lokasi PT. Risna Darbelink



Gambar 2.4 Tampilan Website PT. Risna darbelink

### **BAB III**

#### **LANDASAN TEORI**

##### **3.1 Kaos**

Kaos adalah pakaian sederhana ringan untuk tubuh bagian atas, biasanya lengan pendek (T-shirt disebut demikian karena bentuknya). Sebuah T-shirt biasanya tanpa kancing dan kerah, dengan leher bulat dan lengan pendek. Busana ini bisa dikenakan oleh siapa saja, baik pria dan wanita, dan untuk semua kelompok umur, termasuk bayi, remaja dan dewasa. Kaos terbuat dari katon yang umumnya lembut, jadi jika dibandingkan dengan baju kemeja lebih enak menggunakan kaos karena bahan lebih nyaman dipakai. Hal ini mendorong banyak perusahaan untuk memproduksi kaos (Naben, 2016).



Gambar 3.1.1 Contoh Kaos

(Sumber : Nike)

##### **3.1.2 Jenis-jenis Kaos**

###### **1. *T-Shirt O-Neck***

Sesuai namanya, kaos ini memiliki lubang leher berbentuk bundar. merupakan kaos yang paling lazim ditemui dan merupakan

bentuk awal kaos sebelum mengalami banyak modifikasi.

2. *T-Shirt V-Neck*

Bentuk lubang leher berbentuk V yang terdiri dari dua garis ribs yang bersudut di sekitar dada atas. Sudut pertemuannya bervariasi tergantung selera produsen.

3. *T-Shirt U-Neck*

Memiliki desain lubang leher perpaduan antara O-neck dan V-neck. Sedikit membulat namun tidak menyudut tajam seperti V-neck.

4. *T-Shirt Y-Neck*

Merupakan variasi dari lubang leher berbentuk V namun dikarenakan ada tambahan kancing seperti pada kaos kerah, maka bentuknya menyerupai huruf Y.

5. *Turtleneck*

Diberi nama turtle alias kura-kura karena memang lubang lehernya memanjang persis seperti leher kura-kura.

6. *Kaos Raglan*

kaos ini berbeda dari segi sambungan tangan. Bila pada kaos konvensional sambungan tangannya berbentuk diagonal dari ketiak ke pundak luar, maka Kaos Raglan memiliki sambungan tangan miring. Yaitu dari ketiak langsung ke lubang leher. Sehingga pola tangannya lebih besar. Warna sambungan lengan dengan badan pun biasanya berbeda. Kaos raglan ini juga memiliki variasi pada lubang lehernya. Ada kaos raglan dengan leher *O-neck* maupun *V-neck*.

7. *Kaos berkerah (Polo Shirt)*

Merupakan kaos yang memiliki kerah dibagian lubang lehernya. Biasanya menggunakan bahan lacoste atau bahan kaos lain yang diselesaikan dengan rancangan dari produsennya. Bahan yang digunakan untuk kaos ini pun bervariasi tergantung inovasi dari produsennya.

### 3.2 Ilustrasi

Secara etimologi, Pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin "Illustrare" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Dalam bahasa Belanda disebut *Ilustratie* yang diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Menurut Soedarso (1990: 1) yang memberikan definisi ilustrasi bahwa "Pengertian ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang dibagikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah". Menurut Martha Thoma (dalam Sofyan, 1994) bahwa, "Definisi ilustrasi dalam hubungannya dengan lukisan berkembang sepanjang alur yang sama dalam sejarah dan dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional keduanya mengambil inspirasi dari karya-karya kesusasteraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit-langit, sedangkan ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa".



Gambar 3.2.1 Contoh Ilustrasi

### 3.3 Merchandise

Menurut Sutitionon (2009) merchandise memiliki arti barang dagangan.

### 3.4 Surabaya

Surabaya adalah kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota ini terletak 800 km sebelah timur Jakarta, atau 435 km sebelah barat laut Denpasar, Bali. Surabaya terletak di pantai utara pulau Jawa bagian timur dan berhadapan dengan Selat Madura serta laut Jawa. Surabaya memiliki luas sekitar  $\pm 326,81 \text{ km}^2$ , dan 2.970.843 jiwa penduduk pada tahun 30 Juni 2021. Daerah metropolitan Surabaya yaitu Gerbang Kertosusila yang berpenduduk sekitar 10 juta jiwa, adalah kawasan metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jabodetabek. Surabaya dan wilayah Gerbang Kertosusila dilayani oleh sebuah bandar udara, yakni Bandar Udara Internasional Juanda yang berada 20 km di sebelah selatan kota, serta dua pelabuhan, yakni Pelabuhan Tanjung Perak dan Pelabuhan Ujung.

Surabaya terkenal dengan sebutan Kota Pahlawan karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan dalam perjuangan Arek-Arek Suroboyo (Pemuda-pemuda Surabaya) dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia dari serangan penjajah. Surabaya juga sempat menjadi kota terbesar di Hindia Belanda dan menjadi pusat niaga di Nusantara yang sejajar dengan Hong Kong dan Shanghai pada masanya. Menurut Bappenas, Surabaya adalah salah satu dari empat pusat pertumbuhan utama di Indonesia, bersama dengan Medan, Jakarta, dan Makassar.



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik di PT. Risna Darbelink. Pada pelaksanaan Kerja Praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan desain produk yaitu membuat *merchandise* berupa kaos yang memiliki tema kota Surabaya.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut :

Nama Institusi : PT. Risna Darbelink

Divisi : Divisi kreatif

Tempat : Jl. Raya Manyar Tirtoasri No. 62

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai dari 14 Februari 2022 hingga 14 Maret 2022, dengan alokasi waktu senin sampai jum'at pada pukul 09:00-16:00 waktu Indonesia bagian barat.

#### **4.2 Posisi Pada Instansi**

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai *Creative designer*, yang memiliki tugas untuk merancang, mendesain, dan membuat *merchadise* di PT. Risna Darbelink.

#### **4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di PT. Risna Darbelink**

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di PT. Risna Darbelink dilaksanakan secara *work form office* dan dilaporkan dengan rincian sebagai laporan kegiatan berikut.

#### 4.3.1 Minggu Pertama

Pembagian tugas untuk jobdesk masing-masing oleh *creative director* yaitu bapak Dito Chrisdianto dan pengenalan tentang perusahaan. Lalu dilanjutkan dengan pengenalan visi, misi, dan tujuan dari perusahaan.

#### 4.3.2 Minggu Kedua

Melakukan *brainstorming* dengan *creative director* dan tim untuk membedah ide guna menciptakan merchandise berupa kaos yang menggunakan tema kota Surabaya. *Creative director* memberi *brief* berupa beliau tidak ingin kaos ini memiliki kesan kaos “oleh-oleh” seperti *brand* lainnya yang menggambarkan kota surabaya dengan menunjukkan bangunan-bangunan ikonik seperti patung Surabaya, Tugu Pahlawan dan bangunan lainnya, sehingga penulis memberikan ide sisi lain kota Surabaya seperti mengupas kehidupan masyarakat Surabaya di kota Surabaya.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



#### 4.3.3 Minggu Ketiga

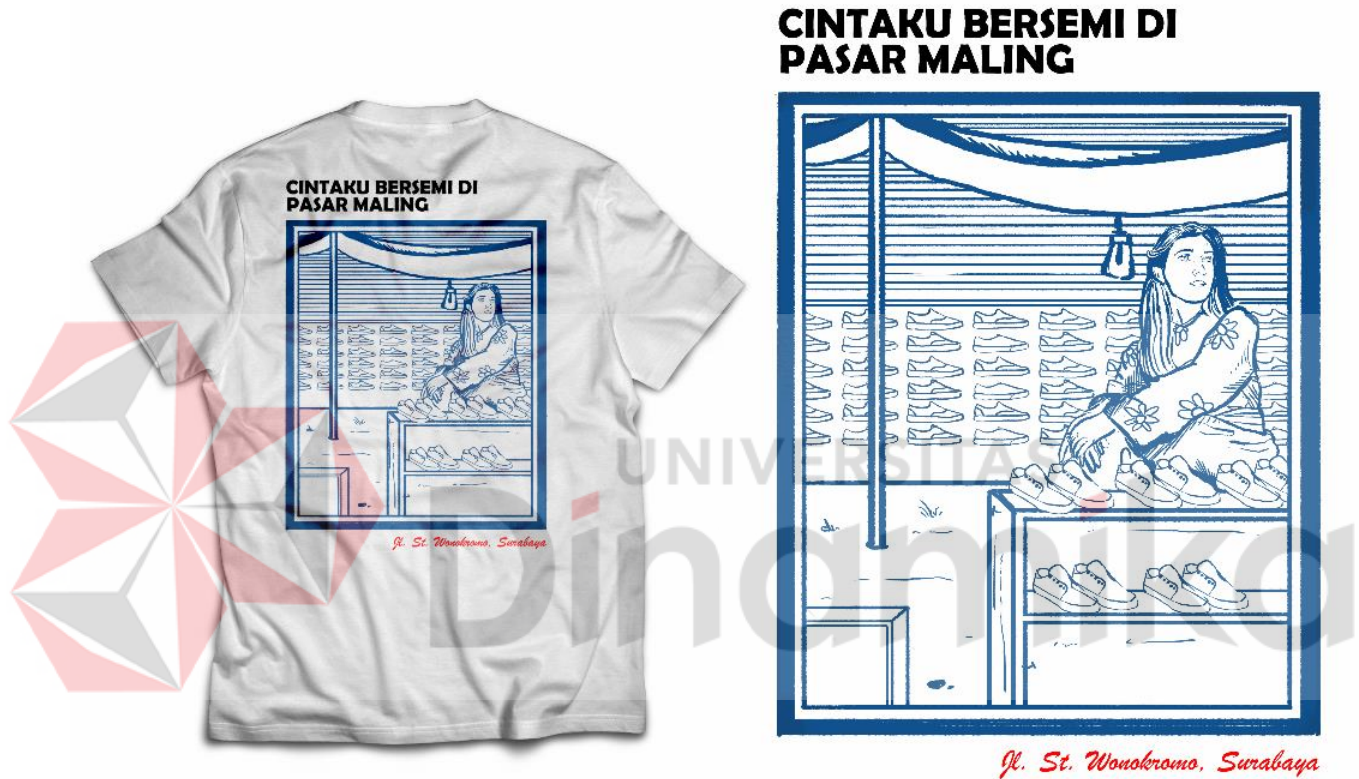
Setelah ide penulis diterima, maka dilanjutkan dengan proses pembuatan ilustrasi untuk *merchandise* berupa kaos dengan tema kota Surabaya. Untuk membuat ilustrasi ini penulis menggunakan software Photoshop dan bantuan alat gambar yaitu Wacom.



Gambar 4.3.3.1 Proses Pengerjaan Ilustrasi

#### 4.3.4 Minggu Keempat

Evaluasi dan *final* desain ilustrasi untuk merchandise kaos dengan tema Surabaya. Ilustrasi ini menggambarkan kehidupan di kota Surabaya dan menunjukan salah satu tempat ikonik di kota Surabaya.



Gambar 4.3.4.1 Final desain ilustrasi

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman saya saat melakukan kerja praktik pada PT. Risna Darbelink, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu :

1. Mengetahui sistem kerja pada PT. Risna Darbelink
2. Mengetahui permasalahan pada bidang *merchandising*
3. Memahami macam-macam karakteristik desain
4. Mengeksplorasi unsur desain untuk penyesuaian tema pada *merchandise*

#### **5.2 Saran**

##### **1. Bagi Perusahaan :**

- a. Perusahaan dapat memberikan target waktu guna sebagai bentuk latihan kerja di lapangan kelak
- b. Perusahaan sebaiknya bisa memperjelas *jobdesc* untuk para mahasiswa magang

##### **2. Bagi Mahasiswa :**

- a. Untuk mahasiswa yang melakukan kerja praktik lebih meningkatkan komitmen, kedisiplinan, dan bekerja dalam kelompok

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal:

Anju Valentya Simanjuntak, B. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Teks Eksplanasi Dengan Media Ilustrasi Digital. *Jurnal Komunitas Bahasa*, Vol. 6, No. 2, Oktober 2018, 91.

Matthew Tombokan, M. S. (2021). ANALISIS PEMILIHAN MODA TRANSPORTASI ONLINE DAN ANGKUTAN KONVENSIOAL DI PAKUWON MALL SURABAYA. 3.

Rahma, A. (2017). *Event Sebagai Salah Satu Bentuk Strategi Komunikasi Pemasaran Produk Fashion Nasional (Event Tahunan Jakcloth)*.

Rahma, A. (2017). Event Sebagai Salah Satu Bentuk Strategi Komunikasi Pemasaran Produk Fashion Nasional (Event Tahunan Jakcloth). Vol. 1, No. 2, September 2017, 150.

Yoyada, Christ, D., Duto, E., & Chirstine. (2018). Perancangan Merchadise Sebagai Media Promosi Budaya Khas Dayak Ngaju Kalimantan Tengah.

### Internet :

Belajar Mengenal JENIS Dan MODEL KAOS POLOS. (n.d.).  
<https://dapurprint.com/2017/03/14/belajar-mengenal-jenis-dan-model-kaos-polos/>, 2017.