



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN



PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

- 1) Judul : Pembuatan Character Concept untuk Keperluan Branding Product Pt Nufarm Indonesia
- 2) Penyusun
 - a) Nama : Harsya Fakhrezy
 - b) NIM : 2207431049
- 3) Program Studi : Teknik Multimedia Digital
- 4) Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
- 5) Waktu Pelaksanaan : 14 Juli 2025 – 9 November 2025
- 6) Tempat Pelaksanaan : PT Nufarm Indonesia
Plaza Aminta, Suite 802, 8th Floor
Jl. Let.Jend.TB Simatupang Kav. 10

Pembimbing PNJ



Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199303022019032022

Depok, 10 November 2025,

Pembimbing Perusahaan

Jakarta 10/10/2025

Pembimbing Industri,



Arung
NRK. 10003316

Mengesahkan,



Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T.

NIP. 199110042019032024



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kewajiban akademik pada Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta.

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan di PT Nufarm Indonesia selama kurang lebih empat bulan. Selama pelaksanaan PKL, penulis memperoleh banyak pengalaman, pengetahuan, serta pemahaman mengenai dunia kerja profesional, khususnya di bidang desain komunikasi visual dan pengembangan karakter untuk kebutuhan branding produk. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata, sekaligus memahami alur kerja, standar profesional, serta proses kolaborasi dalam lingkungan industri.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya.
2. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun material.
3. Pimpinan dan seluruh jajaran PT Nufarm Indonesia yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, serta pengalaman berharga selama pelaksanaan PKL.
4. Mentor dan pembimbing di PT Nufarm Indonesia yang telah memberikan arahan, masukan, serta ilmu yang sangat bermanfaat.
5. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Teknik Multimedia Digital, Politeknik Negeri Jakarta, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses pelaksanaan dan penyusunan laporan.
6. Rekan-rekan mahasiswa serta semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan laporan ini di masa mendatang. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi bekal penulis dalam memasuki dunia kerja profesional.

Depok, 09 November 2025

Penulis,

Harsya Fakhrezy

NIM. 2207431049



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	2
DAFTAR TABEL	4
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR LAMPIRAN	6
BAB I	
PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang Kegiatan	7
1.2 Ruang Lingkup Kegiatan	8
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	8
1.4 Tujuan dan Kegunaan	9
1.4.1 Tujuan	9
1.4.1 Kegunaan	9
BAB II	
LANDASAN TEORI	10
2.1 Desain Komunikasi Visual	10
2.2 Branding dan Identitas Visual	10
2.3 Sistem Visual Branding dalam Media Digital	11
2.4 Peran Desain Komunikasi Visual dalam Industri Kreatif	11
2.5 Metode Design Process	12
BAB III	
HASIL PELAKSANAAN MAGANG	13
3.1 Profil DUDI	13
3.2 Uraian Kegiatan Magang	15
3.3 Pembahasan Hasil Magang	16
3.3.1 Deskripsi Project/Produk	18
3.3.2 Requirement/Spesifikasi Project/Produk/Design Brief	18
3.3.3 Desain Project/Produk/Project Brief	19
3.3.4 Implementasi	20
3.4 Pengujian dan Pembahasan	23
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Tugas	24
3.4.2 Cara Mengatasi Kendala	25
BAB IV	
PENUTUP	28
4.1 Kesimpulan	28



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Logbook Kegiatan Magang	31
Tabel 3.2 Ringkasan Project Brief	35
Tabel 3.3 Daftar Karakter yang Dikembangkan	35
Tabel 3.4 Tujuan dan Fungsi Deliverable	36
Tabel 3.5 Batasan dan Ketentuan Desain (Requirement)	36
Tabel 3.6 Spesifikasi Umum Output	37
Tabel 3.7 Proses Desain Karakter SABER 250/250 SC	38
Tabel 3.8 Proses Desain Karakter SaTGas (Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG, dan Gravitas 200 SL)	39
Tabel 3.9 Proses Desain Karakter Gracia 103 EC	40
Tabel 3.10 Hasil Alpha Testing Desain Karakter	42



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo PT Nufarm Indonesia	13
Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT Nufarm Indonesia	15
Gambar 3.3 Moodboard dan Concept Board pembuatan Feeds	17
Gambar 3.5 Mockup Karakter SaTGas	21
Gambar 3.4 Mockup Karakter SABER 250/250 SC	22
Gambar 3.6 Mockup Karakter Gracia 103 EC	23





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Logbook Kegiatan Magang	31
Lampiran Requirement Project	35
Lampiran Dokumentasi Proses Desain Karakter Visual Produk	38
Lampiran Pengujian Alpha Testing Desain Karakter Visual	42





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kegiatan

Perkembangan dunia industri modern menuntut lulusan pendidikan tinggi tidak hanya memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga kemampuan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja nyata. *Internship* atau Praktik Kerja Lapangan (PKL) dipandang sebagai sarana pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang efektif untuk menjembatani kesenjangan antara kompetensi akademik dan kompetensi profesional yang dibutuhkan di pasar kerja (Majka, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa program magang dapat meningkatkan kesiapan kerja, keterampilan teknis, dan kompetensi sosial mahasiswa melalui partisipasi langsung dalam aktivitas kerja profesional (Musa, Nurhayati & Boriboon, 2025), sehingga pengalaman ini menjadi komponen penting dalam pendidikan vokasi.

Dalam konteks ilmu desain komunikasi visual dan *branding*, peran komunikasi visual dinyatakan sangat krusial dalam membangun identitas merek dan citra perusahaan. Wang (2024) menyatakan bahwa desain grafis yang konsisten dan terintegrasi berkontribusi dalam menciptakan brand image yang kuat dan membedakan merek dari pesaingnya, khususnya melalui elemen visual seperti logo, tipografi, warna, dan gaya visual yang koheren (Wang, 2024). Begitu pula Haidar (2024) menegaskan bahwa elemen visual dalam desain tidak sekadar estetika, tetapi merupakan alat strategis untuk memperkuat daya tarik merek dan loyalitas konsumen di era digital saat ini (Haidar, 2024).

Untuk perusahaan modern seperti PT Nufarm Indonesia, pengembangan aset komunikasi visual dan *branding* memiliki peran penting dalam menghadapi persaingan di sektor agrikultur yang semakin kompetitif. Desain komunikasi visual berperan dalam menyampaikan nilai-nilai perusahaan melalui media digital dan cetak, sehingga mampu memperkuat citra merek di mata konsumen dan mitra kerja.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Kebutuhan akan aset visual yang kuat tidak hanya bersifat estetika, tetapi juga strategis dalam membangun hubungan emosional dengan target pasar, terutama di era digital di mana visual menjadi bagian utama dari interaksi merek dengan audiens.

Melalui PKL ini, penulis berkesempatan untuk terlibat langsung dalam proses kerja desain komunikasi visual dan pengembangan aset branding di lingkungan perusahaan. Kegiatan tersebut mencakup perancangan elemen visual serta implementasi strategi desain yang sesuai kebutuhan perusahaan dalam mendukung tujuan pemasaran dan komunikasi merek. Dengan demikian, penyusunan laporan ini menjadi penting sebagai bentuk dokumentasi pengalaman, refleksi pembelajaran, serta kontribusi penulis selama pelaksanaan PKL, sekaligus sebagai pemenuhan persyaratan akademik pada Program Studi Teknik Multimedia Digital, Politeknik Negeri Jakarta.

1.2 Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang lingkup kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Nufarm Indonesia berfokus pada bidang desain komunikasi visual yang berkaitan dengan pengembangan dan penerapan identitas branding perusahaan. Kegiatan ini mencakup berbagai aspek desain kreatif yang mendukung kebutuhan promosi, publikasi, dan komunikasi internal perusahaan.

Secara lebih spesifik, ruang lingkup kegiatan meliputi:

1. Pembuatan desain poster untuk media sosial
2. Redesign elemen visual branding perusahaan
3. Penyesuaian desain label produk
4. Koordinasi dengan tim pemasaran dan desain internal

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu, tempat, dan informasi terkait pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan sebagai berikut:

A. Waktu Pelaksanaan : 14 Juli 2025 – 9 November 2025



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- B. Nama Perusahaan : PT Nufarm Indonesia
- C. Tempat Pelaksanaan : Dilakukan secara hybrid
- D. Alamat Perusahaan : Plaza Aminta, Suite 802, 8th Floor
- Jl. Let.Jend.TB Simatupang Kav. 10

1.4 Tujuan dan Kegunaan

1.4.1 Tujuan

1. Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan di bidang desain multimedia digital yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja profesional.
2. Memahami alur kerja, standar profesional, dan sistem kolaborasi dalam industri desain komunikasi visual.
3. Meningkatkan kemampuan teknis dalam perancangan aset visual dan branding sesuai kebutuhan perusahaan.
4. Mengembangkan keterampilan non-teknis, seperti komunikasi profesional, kerja sama tim, manajemen waktu, dan penerimaan umpan balik dari mentor.
5. Mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja melalui pengalaman langsung di lingkungan industri.

1.4.1 Kegunaan

1. Sebagai wadah pengembangan keterampilan profesional di bidang desain komunikasi visual dan branding melalui praktik kerja nyata.
2. Memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan konsep dan teori desain ke dalam proyek industri.
3. Menambah wawasan dan pemahaman mengenai tuntutan serta dinamika kerja di dunia industri kreatif.
4. Menjadi bahan evaluasi dan dokumentasi kegiatan PKL sebagai pemenuhan persyaratan akademik.
5. Menjadi bekal awal bagi penulis dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan formal.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan bidang keilmuan yang berfokus pada penyampaian pesan melalui elemen visual secara efektif dan terstruktur. Menurut Harun (2023), desain komunikasi visual memanfaatkan unsur garis, warna, tipografi, bentuk, dan komposisi sebagai medium utama untuk menyampaikan informasi dan membangun pemahaman audiens terhadap pesan yang disampaikan. Elemen-elemen visual tersebut tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga memiliki peran komunikatif yang memengaruhi persepsi dan interpretasi audiens.

Lebih lanjut, Wang (2024) menjelaskan bahwa desain komunikasi visual berperan strategis dalam membangun hubungan antara pesan, media, dan target audiens. Desain yang baik harus mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi visual yang mudah dipahami tanpa kehilangan makna inti pesan. Dalam konteks industri, desain komunikasi visual menjadi alat penting untuk menyampaikan nilai, citra, dan identitas perusahaan secara konsisten di berbagai media komunikasi.

2.2 Branding dan Identitas Visual

Branding merupakan proses strategis untuk membangun persepsi dan citra suatu merek di benak audiens melalui pengalaman yang konsisten. Menurut Usman (2025), branding tidak hanya berkaitan dengan nama atau logo, tetapi mencakup keseluruhan pengalaman visual dan emosional yang dirasakan oleh audiens terhadap suatu merek. Identitas visual menjadi elemen utama dalam branding karena berfungsi sebagai representasi visual yang pertama kali dikenali oleh publik.

Wang (2024) menegaskan bahwa identitas visual yang kuat, seperti logo, palet warna, dan gaya visual yang konsisten, dapat meningkatkan daya ingat merek (*brand recognition*) dan membangun kepercayaan audiens. Konsistensi visual



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dalam branding membantu menciptakan kesan profesional serta memperkuat diferensiasi merek di tengah persaingan industri yang semakin kompetitif.

2.3 Sistem Visual Branding dalam Media Digital

Sistem visual branding merupakan penerapan identitas visual secara konsisten dan terstruktur di berbagai media, baik cetak maupun digital. Islam (2020) menyatakan bahwa sistem visual branding bertujuan menjaga keseragaman tampilan visual agar pesan merek tetap utuh dan mudah dikenali di berbagai titik kontak (*brand touchpoints*). Sistem ini mencakup pedoman penggunaan logo, warna, tipografi, ilustrasi, serta elemen grafis pendukung lainnya.

Dalam era digital, sistem visual branding harus mampu beradaptasi dengan berbagai platform digital seperti media sosial, website, dan materi promosi digital. Penelitian oleh Zhang et al. (2025) menunjukkan bahwa integrasi sistem visual branding dalam media digital dapat meningkatkan keterlibatan audiens serta membangun hubungan emosional yang lebih kuat antara merek dan pengguna. Oleh karena itu, konsistensi dan fleksibilitas visual menjadi kunci keberhasilan branding digital.

2.4 Peran Desain Komunikasi Visual dalam Industri Kreatif

Industri kreatif menempatkan desain komunikasi visual sebagai salah satu komponen utama dalam strategi komunikasi dan pemasaran. Menurut Haidar (2024), desain visual berfungsi sebagai alat strategis untuk menyampaikan nilai merek, memperkuat citra perusahaan, serta memengaruhi keputusan audiens. Dalam konteks industri, desainer tidak hanya dituntut memiliki kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman strategis terhadap tujuan bisnis perusahaan.

Syahputra et al. (2025) menambahkan bahwa keterampilan desain komunikasi visual dalam industri mencakup kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan kolaborasi lintas tim. Desainer harus mampu menerjemahkan kebutuhan perusahaan ke dalam solusi visual yang relevan dan efektif. Oleh karena



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

itu, pengalaman praktik langsung di industri menjadi sarana penting untuk mengembangkan kompetensi desain yang sesuai dengan kebutuhan profesional.

2.5 Metode Design Process

Metode perancangan desain yang umum digunakan dalam industri kreatif adalah pendekatan *design process* yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pemahaman masalah, pengumpulan data, pengembangan konsep, produksi desain, dan evaluasi. Menurut Ambrose dan Harris (2021), metode perancangan desain membantu desainer bekerja secara sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan solusi visual yang sesuai dengan tujuan komunikasi.

Pendekatan ini juga sejalan dengan metode *design thinking* yang menekankan pemahaman kebutuhan pengguna serta proses iteratif dalam pengembangan desain. Brown (2020) menjelaskan bahwa metode design thinking memungkinkan desainer untuk melakukan eksplorasi ide, pengujian, dan penyempurnaan desain secara berkelanjutan. Dalam konteks Praktik Kerja Lapangan, metode ini digunakan sebagai landasan kerja dalam merancang aset visual dan branding agar sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan karakteristik target audiens.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB III

HASIL PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Profil DUDI



Gambar 3.1 Logo PT Nufarm Indonesia

(Sumber: nufarm.com)

PT. Nufarm Indonesia didirikan pada tahun 1986 dengan nama PT. Multisida Agrolindo. Dalam perjalanannya untuk mengembangkan sayap bisnis, PT. Multisida Agrolindo mengadakan usaha patungan (joint venture) dengan sebuah perusahaan dari Australia yaitu Nufarm Limited. Bersamaan dengan penggabungan usaha tersebut nama PT. Multisida Agrolindo berubah menjadi PT. Bima Kimia Nufarm.

Prioritas utama perusahaan diarahkan pada pencapaian kesuksesan dan pertumbuhan perusahaan yang berkelanjutan, yang menjadi fondasi bagi semua kegiatan operasional. Pertumbuhan ini berjalan beriringan dengan komitmen kuat terhadap kesejahteraan karyawan. Nufarm percaya bahwa karyawan adalah aset terbesar, sehingga perhatian diberikan penuh pada penciptaan lingkungan kerja yang suportif, peluang pengembangan karir, serta memastikan kompensasi dan manfaat yang adil untuk meningkatkan kualitas hidup dan loyalitas tim.

Dalam interaksi bisnis eksternal, fokus perusahaan tertuju pada para pelanggan dan pemasok. Nufarm berupaya membangun hubungan kemitraan yang kuat dan saling menguntungkan dengan seluruh rantai pasok. Inti dari hubungan ini adalah komitmen terhadap kualitas produk serta pelayanan yang memuaskan. Perusahaan terus berinovasi untuk menjamin bahwa setiap produk yang dihasilkan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

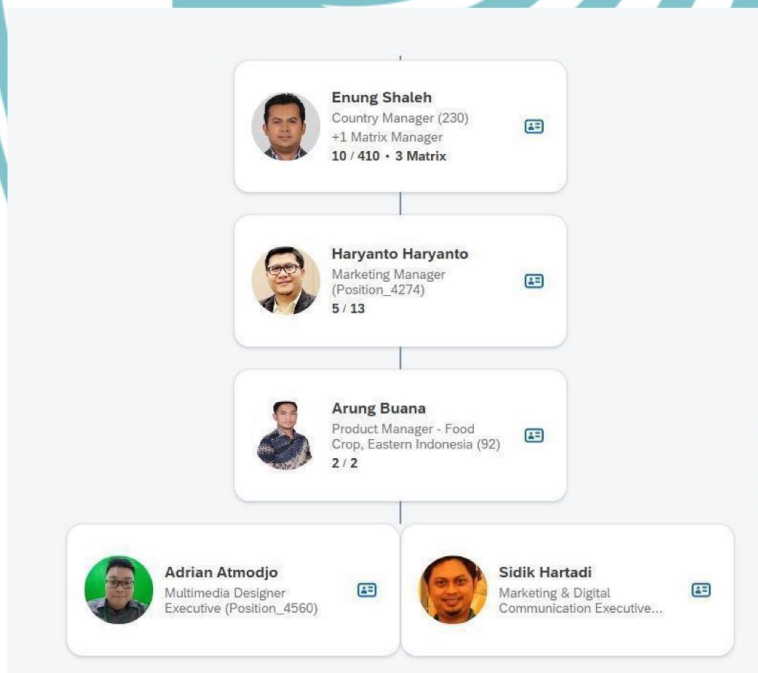
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

tidak hanya memenuhi standar tertinggi, tetapi juga memberikan solusi nilai tambah yang unggul bagi pelanggan.

Sebagai bagian integral dari masyarakat, perusahaan menempatkan tanggung jawab sosial dan lingkungan sebagai pilar penting. Nufarm sangat peduli terhadap lingkungan dan komunitas sekitar tempat beroperasi. Komitmen ini diwujudkan melalui praktik bisnis yang ramah lingkungan, pengelolaan dampak operasional secara bertanggung jawab, serta partisipasi aktif dalam kegiatan sosial yang bertujuan meningkatkan kualitas hidup masyarakat di sekitar area perusahaan.

Untuk mendukung pelaksanaan tugas dan fungsinya, PT Nufarm Indonesia memiliki struktur organisasi yang terkoordinasi dari tingkat pimpinan hingga pelaksana teknis di lapangan. Struktur organisasi ini menggambarkan pembagian peran, tanggung jawab, dan koordinasi antar bidang dalam menjalankan program kerja yang berorientasi pada keberlanjutan lingkungan.



Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT Nufarm Indonesia
(Sumber: nufarm.com)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.2 Uraian Kegiatan Magang

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT Nufarm Indonesia, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang agrikultur dan perlindungan tanaman. Penulis ditempatkan pada divisi yang menangani kebutuhan desain komunikasi visual, khususnya dalam pengembangan aset visual untuk keperluan branding, promosi produk, serta komunikasi internal dan eksternal perusahaan. Selama masa magang, penulis berinteraksi langsung dengan mentor dan tim terkait dalam proses perancangan dan produksi desain sesuai dengan brand guidelines yang berlaku di perusahaan.

Pelaksanaan PKL berlangsung selama kurang lebih empat bulan, terhitung sejak 14 Juli hingga 9 November 2025, dengan sistem kerja hybrid sesuai kebijakan perusahaan. Dalam pelaksanaannya, penulis menjalankan peran sebagai *Graphic Designer Intern* yang bertugas mendukung kebutuhan visual perusahaan melalui berbagai media digital. Aktivitas utama meliputi pembuatan dan penyesuaian desain poster digital, pengembangan template visual untuk media sosial, pembuatan banner kegiatan, serta perancangan aset visual tematik untuk berbagai kampanye dan hari besar.

Seiring berjalannya waktu, ruang lingkup kegiatan magang berkembang ke tahap yang lebih kompleks, yaitu keterlibatan dalam pengembangan visual product icon atau character concept untuk beberapa produk PT Nufarm Indonesia. Pada tahap ini, penulis terlibat dalam proses perancangan karakter mulai dari pengumpulan referensi visual, pengembangan konsep, pembuatan ilustrasi digital, hingga proses pewarnaan dan penyempurnaan desain sesuai arahan mentor. Kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan aset visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu merepresentasikan karakteristik dan nilai produk secara komunikatif.

Selain kegiatan desain, penulis juga mengikuti proses koordinasi internal, menerima *design brief*, melakukan revisi berdasarkan umpan balik mentor, serta menyesuaikan hasil desain dengan kebutuhan dan standar perusahaan. Seluruh kegiatan tersebut memberikan pengalaman langsung mengenai alur kerja



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

profesional di industri kreatif, termasuk manajemen waktu, komunikasi kerja, serta kolaborasi tim lintas fungsi.

Uraian rinci mengenai aktivitas harian, pembagian tugas mingguan, serta hasil pekerjaan yang telah dilakukan selama masa magang disajikan secara lengkap dalam logbook kegiatan yang terlampir pada Lampiran 1 sebagai bagian pendukung laporan ini.

3.3 Pembahasan Hasil Magang

Selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan, penulis menjalankan peran sebagai *Graphic Designer Intern* yang terlibat dalam proses perancangan dan pengembangan berbagai kebutuhan visual perusahaan. Dalam peran tersebut, penulis mengikuti alur kerja desain yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan komunikasi visual perusahaan, mulai dari tahap awal penerimaan arahan hingga proses implementasi desain. Seluruh aktivitas desain dilakukan dengan mengacu pada brand guidelines serta standar visual yang telah ditetapkan oleh perusahaan.

Tahap awal dalam setiap pengerjaan tugas desain adalah penerimaan dan pemahaman design brief. Pada tahap ini, penulis menerima arahan dari mentor atau tim terkait, baik secara lisan maupun tertulis, yang memuat tujuan desain, target audiens, pesan utama yang ingin disampaikan, serta kebutuhan teknis seperti format media, ukuran, platform penempatan, dan tenggat waktu pengerjaan. Selain itu, penulis juga memperoleh aset pendukung seperti logo, panduan merek, visual produk, dan materi teks yang wajib digunakan. Pemahaman yang menyeluruh terhadap design brief menjadi dasar penting agar proses perancangan berjalan sesuai dengan ekspektasi perusahaan.

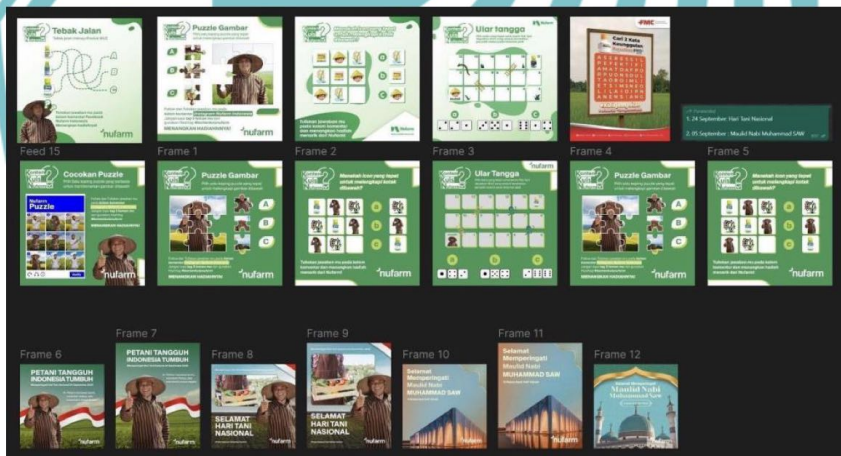
Setelah memahami kebutuhan proyek, penulis memasuki tahap eksplorasi ide dan riset visual. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan referensi visual yang relevan, mempelajari tren desain yang sedang berkembang, serta mengamati pendekatan visual yang digunakan dalam industri sejenis. Riset ini bertujuan untuk menghasilkan desain yang tidak hanya sesuai dengan identitas merek, tetapi juga relevan dengan konteks visual dan karakteristik target audiens.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan hasil riset, penulis kemudian mengembangkan konsep desain melalui proses brainstorming dan perancangan awal, seperti penyusunan konsep visual, pemilihan gaya ilustrasi atau tata letak, serta penentuan elemen visual pendukung. Pada tahap ini, penulis dapat menyusun *moodboard* atau concept board sebagai panduan visual internal untuk menjaga konsistensi arah desain sebelum masuk ke tahap produksi digital. Proses ini memungkinkan evaluasi awal terhadap ide desain sehingga penyempurnaan dapat dilakukan secara lebih efisien.

Alur kerja tersebut menjadi dasar umum dalam pelaksanaan seluruh proyek desain selama masa magang. Pembahasan lebih rinci mengenai hasil desain, spesifikasi proyek, serta implementasi visual akan diuraikan pada subbab selanjutnya sesuai dengan proyek yang dijadikan fokus dalam laporan ini.



Gambar 3.3 Moodboard dan Concept Board pembuatan Feeds

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.3.1 Deskripsi Project/Produk

Proyek utama yang menjadi fokus pembahasan dalam laporan ini adalah pengembangan *Visual Product Icon* atau *character concept* sebagai bagian dari strategi komunikasi visual dan branding PT Nufarm Indonesia. *Visual Product Icon* ini dirancang sebagai representasi visual dari produk-produk perusahaan yang berfungsi untuk menyampaikan karakter, keunggulan, serta nilai produk secara lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh target audiens. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat identitas merek serta meningkatkan daya ingat produk (*brand recall*) dalam berbagai media komunikasi visual.

Dalam pelaksanaannya, penulis terlibat dalam perancangan beberapa karakter yang masing-masing merepresentasikan produk dengan fungsi dan segmentasi yang berbeda. Setiap karakter dirancang sebagai personifikasi produk, di mana atribut visual, gaya ilustrasi, dan ekspresi karakter disesuaikan dengan karakteristik produk yang diwakili. Dengan pendekatan ini, pesan teknis produk dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang lebih menarik, humanis, dan relevan bagi audiens, khususnya di sektor pertanian.

Hasil dari proyek ini berupa konsep karakter yang siap digunakan sebagai aset visual branding, baik dalam bentuk ilustrasi digital, materi promosi, maupun media komunikasi digital lainnya. Seluruh desain dikembangkan dengan tetap memperhatikan konsistensi identitas visual perusahaan serta fleksibilitas penggunaan karakter pada berbagai kebutuhan media. Proyek ini menjadi representasi dari kontribusi penulis dalam mendukung kebutuhan desain komunikasi visual perusahaan selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.

3.3.2 Requirement/Spesifikasi Project/Produk/Design Brief

Pada tahap ini, penulis menyusun dan memahami *requirement* proyek berdasarkan *design brief* yang diberikan oleh mentor sebagai acuan awal dalam pengembangan *Visual Product Icon*. *Requirement* ini berfungsi untuk menetapkan ruang lingkup pekerjaan, batasan desain, serta *deliverable* yang harus dihasilkan sebelum memasuki tahap perancangan visual.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Secara umum, *design brief* proyek mencakup beberapa aspek utama, yaitu:

1. penetapan jenis proyek dan bentuk *deliverable* yang akan dikembangkan,
2. jumlah karakter yang dirancang, yaitu tiga karakter yang masing-masing merepresentasikan produk berbeda,
3. peran umum karakter sebagai media personifikasi produk dalam konteks branding,
4. tujuan penggunaan karakter sebagai aset visual komunikasi dan promosi perusahaan.

Selain itu, *requirement* juga memuat ketentuan terkait identitas merek dan konsistensi visual. Seluruh karakter yang dikembangkan diwajibkan mengacu pada *brand guidelines* PT Nufarm Indonesia, menjaga keselarasan citra merek, serta memiliki fleksibilitas penggunaan pada berbagai media komunikasi visual. Spesifikasi umum output, mekanisme revisi, serta kepemilikan aset juga ditetapkan sebagai bagian dari batasan kerja dalam proyek ini.

Rangkuman *requirement* proyek, daftar karakter, tujuan pengembangan, batasan desain, serta spesifikasi umum output disajikan dalam bentuk tabel pada Lampiran 2, mulai dari Tabel 3.2 hingga Tabel 3.6, sebagai acuan detail dalam pelaksanaan tahapan desain selanjutnya.

3.3.3 Desain Project/Produk/Project Brief

Tahap desain merupakan proses penerjemahan *requirement* dan *design brief* ke dalam konsep visual karakter sebelum masuk ke tahap implementasi. Fokus utama pada tahap ini adalah pengembangan konsep, struktur visual, serta konsistensi karakter dengan identitas produk.

Secara umum, proses desain meliputi:

1. penentuan konsep visual berdasarkan peran dan citra produk,
2. eksplorasi bentuk, siluet, dan proporsi karakter,
3. pembagian desain ke dalam komponen *head*, *body*, dan *leg*,
4. penyusunan desain awal sebagai bahan evaluasi dan persetujuan mentor.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pengembangan desain tiap karakter dijelaskan sebagai berikut:

- | | | |
|--|---------|----|
| 1. SABER | 250/250 | SC |
| Dirancang sebagai figur pelindung tanaman dengan karakter tangguh dan gesit. Proses desain meliputi perancangan <i>helmet</i> , <i>body armor</i> , dan <i>leg design</i> yang menonjolkan kesan presisi dan kecepatan. Dokumentasi proses desain disajikan pada Tabel 3.7 (Lampiran 3). | | |
| 2. SaTGas (Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG, dan Gravitas 200 SL) | | |
| Mengusung pendekatan visual fungsional yang merepresentasikan peran penjaga lapangan. Desain difokuskan pada atribut keselamatan, utilitas, serta kesan ramah dan siap membantu. Rincian proses desain ditampilkan pada Tabel 3.8 (Lampiran 3). | | |
| 3. Gracia | 103 | EC |
| Dikembangkan dengan konsep visual yang kuat dan agresif untuk merepresentasikan efektivitas produk dalam mengendalikan hama. Desain menekankan kekuatan fisik dan daya tahan karakter. Proses desain didokumentasikan pada Tabel 3.9 (Lampiran 3). | | |

Detail tahapan desain, mulai dari *brief*, *sketsa*, hingga hasil desain awal pada masing-masing karakter, disajikan secara lengkap pada Lampiran 3 sebagai bagian dari dokumentasi proyek magang.

3.3.4 Implementasi

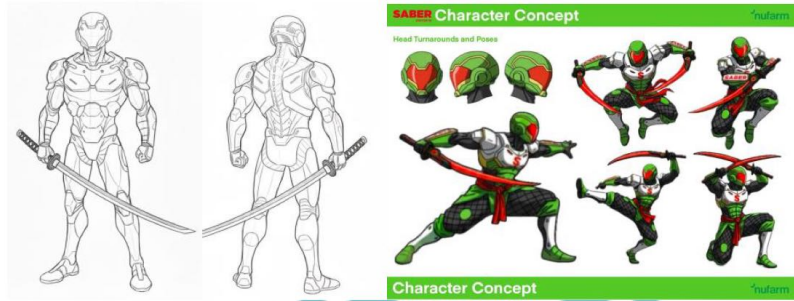
Tahap implementasi merupakan fase realisasi akhir dari desain karakter yang telah melalui proses perancangan dan penyempurnaan visual. Pada tahap ini, seluruh konsep desain diwujudkan ke dalam bentuk *final render* dengan pewarnaan, *shading*, dan *grading* warna yang siap digunakan sebagai aset visual branding.

1. Implementasi Karakter SABER 250/250 SC



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.5 Mockup Karakter SaTGas

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

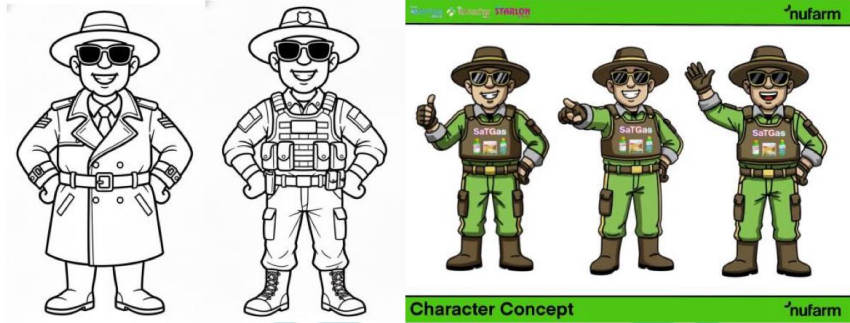
- a. Karakter direalisasikan sebagai *visual product icon* dari produk SABER 250/250 SC milik PT Nufarm Indonesia.
- b. Visualisasi menekankan penguatan anatomi robotik dan siluet yang kokoh untuk merepresentasikan peran sebagai pelindung tanaman dari hama.
- c. Pose karakter membawa senjata katana untuk memperjelas identitas sebagai *swordsman*.
- d. Hasil akhir disajikan dalam format *character sheet* dengan tampilan depan dan belakang (*turnaround*).
- e. Skema warna utama: #7bc53f, #f14a37, #f7d707, #fcfcfc, #4d4d4f.

2. Implementasi Karakter SaTGas (Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG, dan Gravitas 200 SL)



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.4 Mockup Karakter SABER 250/250 SC

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

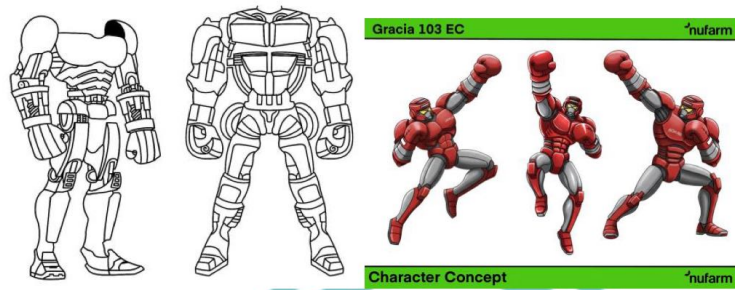
- a. Karakter SaTGas diwujudkan sebagai personifikasi gabungan dari tiga produk unggulan Nufarm.
- b. Implementasi visual difokuskan pada ilustrasi vektor *full color* dengan garis bersih dan tampilan profesional.
- c. Desain karakter menampilkan satu sosok tunggal dengan seragam lapangan hijau yang merepresentasikan dunia pertanian.
- d. Identitas brand diperkuat melalui tipografi “SaTGas” dan visual produk yang terintegrasi pada rompi karakter.
- e. Skema warna utama: #92be61, #766a4b, #c3b76a, #b9b9b9, #030000.

3. Implementasi Karakter Gracia 103 EC



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.6 Mockup Karakter Gracia 103 EC

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- a. Karakter Gracia 103 EC direalisasikan sebagai maskot robotik dengan konsep fighter atau petinju.
- b. Implementasi visual mengadopsi gaya ilustrasi digital full color dengan nuansa komik yang tegas dan dinamis.
- c. Atribut utama berupa sarung tinju digunakan sebagai simbol kekuatan dan efektivitas produk dalam mengendalikan hama.
- d. Identitas produk ditampilkan secara jelas melalui penamaan “GRACIA” pada bagian dada karakter.
- e. Skema warna utama: #ad3c35, #555557, #a0a0a2, #f4e479.

3.4 Pengujian dan Pembahasan

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil desain karakter yang telah diimplementasikan memenuhi standar visual dan identitas merek PT Nufarm Indonesia. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah *alpha testing*, yaitu pengujian internal yang dilakukan sebelum aset visual digunakan secara lebih luas.

Pengujian *alpha testing* dilaksanakan bersama mentor selaku pihak internal perusahaan yang memahami *brand guideline* dan kebutuhan visual Nufarm. Fokus utama pengujian meliputi kesesuaian ilustrasi karakter terhadap identitas merek,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

konsistensi gaya visual, kejelasan representasi produk, serta kelayakan aset untuk diimplementasikan ke dalam *Brand Guidelines* Nufarm.

Aspek-aspek yang diuji pada tahap ini meliputi:

1. Kesesuaian warna karakter dengan palet warna brand
2. Konsistensi gaya ilustrasi dengan identitas visual perusahaan
3. Kejelasan simbolisasi produk melalui desain karakter
4. Kesiapan aset visual untuk digunakan pada berbagai media promosi

Hasil pengujian *alpha testing* menunjukkan bahwa secara umum ilustrasi karakter telah memenuhi kriteria visual yang ditetapkan. Namun, terdapat beberapa masukan dari mentor terkait penyempurnaan detail visual, seperti penyesuaian kontras warna, penyederhanaan elemen tertentu, serta penguatan siluet agar karakter lebih mudah dikenali.

Rangkuman hasil *alpha testing* dan masukan mentor disajikan secara lengkap pada Lampiran 4, yang memuat tabel evaluasi pengujian mulai dari Tabel 4.1 hingga tabel pendukung lainnya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Tugas

Beberapa kendala yang penulis alami selama pelaksanaan praktik kerja lapangan adalah sebagai berikut:

1. Ambiguitas Identitas Awal: Sketsa referensi awal memiliki visual yang terlalu umum dan condong pada figur penegak hukum konvensional (polisi/sheriff kota). Kendala utamanya adalah mengubah persepsi visual tersebut agar audiens tidak salah mengira maskot sebagai polisi, melainkan seorang ahli pertanian/agronomis yang memiliki otoritas namun tetap relevan di lingkungan sawah/ladang.
2. Integrasi Multi-Produk: Tantangan teknis terletak pada bagaimana menempatkan tiga produk berbeda (Gravitas, Terrad'or, Starlon) dalam satu desain karakter tanpa membuatnya terlihat berantakan (cluttered) atau



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

seperti papan iklan tempelan. Solusi visual harus menyatu secara organik dengan kostum karakter.

3. Menghidupkan Karakter Statis: Sketsa referensi menampilkan robot dalam posisi diam dan kaku (static standing). Tantangannya adalah menerjemahkan benda mati tersebut menjadi karakter yang memiliki "nyawa" dan emosi agresif, serta memvisualisasikan atribut tinju yang tidak ada di sketsa awal menjadi elemen utama komunikasi produk.
4. Menyeimbangkan dua gaya karakter yang berbeda (manusia kartunis yang ramah vs robot superhero yang agresif) agar tetap terasa berada dalam satu naungan brand Nufarm. Hal ini diatasi dengan penggunaan elemen visual pendukung yang konsisten (logo Nufarm, tipografi, dan palet warna yang terukur).
5. Keterbatasan Penyampaian Emosi Melalui Wajah Desain helm "Saber" yang tertutup penuh (full visor) tanpa fitur mata atau mulut menciptakan kendala dalam acting karakter. Animator tidak dapat menggunakan ekspresi wajah untuk menyampaikan emosi marah, fokus, atau semangat. Sebagai gantinya, seluruh komunikasi emosional harus diterjemahkan melalui bahasa tubuh (body language) yang lebih eksagereatif (berlebih). Hal ini meningkatkan tingkat kesulitan animasi karena setiap pose harus sangat kuat (strong silhouette) agar pesan tetap tersampaikan tanpa bantuan mimik wajah.

3.4.2 Cara Mengatasi Kendala

Berikut solusi yang penulis lakukan selama pelaksanaan praktik kerja lapangan adalah sebagai berikut:

1. Ambiguitas Identitas Awal

Solusi:

- a. Gunakan elemen agronomi yang eksplisit: tekstur kain mirip jas lapangan, aksesoris seperti sampling kit, sprayer mini, atau emblem khusus bidang proteksi tanaman.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- b. Hindari atribut penegak hukum konvensional seperti badge berbentuk perisai, buckle sabuk khas sheriff, atau skema warna biru/emas.

2. Integrasi Multi-Produk

Solusi:

- a. Gunakan sistem labeling modular: tiga produk ditempatkan pada panel armor yang memiliki fungsi visual (misalnya charging pods atau chemical capsules).
- b. Terapkan hierarki visual: satu area utama untuk produk unggulan, dua area sekunder dengan ukuran lebih kecil namun tetap terbaca.
- c. Gunakan palet warna yang diselaraskan sehingga diferensiasi produk tetap jelas namun tidak mencolok secara berlebihan.

3. Menghidupkan Karakter Statis

Solusi:

- a. Tambahkan proporsi yang lebih dinamis: condongkan torso ke depan, lebarkan stance, dan berikan sudut-sudut agresif pada armor.
- b. Desain sarung tinju mekanis dengan mekanisme internal (piston, coil, vent) yang berubah sesuai momen aksi untuk menambah “nyawa”.

4. Menyeimbangkan Gaya Ramah vs. Superhero Agresif

Solusi:

- a. Tentukan karakter primer (agresif/heroik) dan imbangi dengan aksesoris ramah (bentuk logo, motif halus, warna sekunder yang lembut).
- b. Gunakan konsistensi tipografi dan bentuk kurva tertentu (signature visual Nufarm) agar meskipun gaya berbeda, mereka tetap berada dalam satu ekosistem visual.

5. Keterbatasan Ekspresi pada Full Visor



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Solusi:

- a. Optimalkan bahasa tubuh: sudut pundak, kemiringan kepala, bukaan stance, dan posisi tangan menjadi alat utama untuk emosi.
- b. Gunakan light-strip atau glow indicator pada visor untuk menunjukkan intensitas.
- c. Perkuat siluet dengan bentuk armor yang memiliki directional lines sehingga emosi mudah ditangkap tanpa mimik wajah.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu program pendidikan yang harus dilaksanakan oleh Mahasiswa/I Politeknik Negeri Jakarta sebagai syarat kelulusan. PT Nufarm Indonesia telah berhasil menghasilkan konsep visual yang tidak hanya merepresentasikan identitas perusahaan, tetapi juga mampu mengintegrasikan elemen produk, nilai fungsional, serta karakteristik industri agrikultur secara kuat dan konsisten. Setiap tantangan desain mulai dari penyelarasan identitas, integrasi multi-produk, penguatan gaya visual, hingga optimalisasi ekspresi dan dinamika animasi telah diatasi melalui pendekatan kreatif, strategis, dan terukur. Hasil akhirnya adalah karakter yang memiliki kepribadian, daya tarik visual, serta kekuatan brand yang relevan untuk berbagai kebutuhan komunikasi, baik digital maupun offline. Dengan demikian, konsep karakter ini diharapkan dapat menjadi aset branding yang efektif dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat posisi PT Nufarm Indonesia dalam membangun kedekatan dengan target audiens di sektor pertanian.

Sebagai penutup, pengembangan karakter ini juga membuka peluang untuk ekspansi strategi komunikasi visual PT Nufarm Indonesia di masa mendatang. Karakter yang telah dirancang memiliki fleksibilitas untuk diterapkan pada berbagai media mulai dari materi edukasi, kampanye keselamatan, aktivasi promosi produk, hingga animasi komersial sehingga memberikan kontinuitas identitas brand yang kuat. Dengan fondasi desain yang solid dan mudah dikembangkan, karakter ini dapat terus dievolusikan mengikuti kebutuhan pasar, inovasi produk, serta dinamika industri agrikultur. Dengan demikian, hasil perancangan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan jangka pendek, tetapi juga memberikan nilai strategis jangka panjang bagi positioning dan komunikasi merek Nufarm di Indonesia.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.2 Saran

Penulis memiliki beberapa saran terkait pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT Nufarm Indonesia, yaitu sebagai berikut:

1. Memanfaatkan Karakter sebagai Aset Branding Berkelanjutan

Karakter maskot yang telah dikembangkan dapat dijadikan ikon konsisten untuk kampanye keselamatan, edukasi petani, dan komunikasi produk. Pemanfaatan karakter secara berulang akan memperkuat brand recall dan diferensiasi merek di pasar agrikultur.

2. Optimalisasi Kehadiran Digital

Meningkatkan aktivitas konten di media sosial dan platform digital agrikultur dengan storytelling yang lebih kuat.

3. Kolaborasi dengan Komunitas Petani dan Institusi Pendidikan

Mengadakan workshop, roadshow, demo lapang, hingga kompetisi kreatif terkait karakter dapat memperluas kedekatan brand dengan komunitas agrikultur dan membangun loyalitas jangka panjang.

4. Penguatan Visual Identity di Produk dan Kemasan

Integrasi elemen karakter ke dalam kemasan produk dalam bentuk QR Code video edukasi, ikon kecil, atau badge khusus akan meningkatkan koneksi antara karakter dan produk secara konsisten.

5. Evaluasi dan Pengembangan Karakter Secara Bertahap

Karakter dapat dievolusikan secara berkala mengikuti tren desain, ekspansi lini produk, atau segmentasi pasar baru. Pengembangan berkelanjutan akan menjaga relevansi dan keluwesan komunikasi brand.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Haidar, A. Z. (2024) The role of visual design in building brand image to increase consumer loyalty in the digital era. Scientific Development Journal, 1(2). Available at: <https://ojs.arbain.co.id/index.php/side/article/view/58>
- Majka, M. (2024) The importance of internships: bridging academic and professional skills. Open Access Article. Available at: https://www.researchgate.net/publication/385650743_The_Importance_of_Internships
- Musa, S., Nurhayati, S. and Boriboon, G. (2025) The effect of internships on graduates' employability, soft skills, and digital competence. ERIC Journals. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1483488.pdf>
- Wang, X. (2024) Visual communication and branding: the role of graphic design in building brand image and recognition. Highlights in Art and Design, 8(2). Available at: https://www.researchgate.net/publication/386542414_Visual_Communication_and_Branding_The_Role_of_Graphic_Design_in_Building_Brand_Image_and_Recognition
- Ambrose, G. and Harris, P. (2021) Design Thinking. 2nd edn. London: Bloomsbury Publishing.
- Brown, T. (2020) Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations. New York: Harper Business.
- Harun, S.W. (2023) 'Peran elemen visual dalam desain komunikasi visual', Jurnal Desain Komunikasi Visual, 5(2), pp. 181–192. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Islam, M.A. (2020) 'Consistency of visual identity in branding design', Journal of Visual Communication, 3(1), pp. 22–30. Available at: <https://jurnal.asia.ac.id>
- Syahputra, A. et al. (2025) 'Pengembangan keterampilan desain komunikasi visual melalui praktik industri', ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), pp. 144–150. Available at: <https://jurnal.faatuatua>

Lampiran Logbook Kegiatan Magang

Tabel 3.1 Logbook Kegiatan Magang

F3



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, RISET,
DAN TEKNOLOGI**
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telp: (021)91274097, Hunting Fax : (021) 7863531, (021)7270036
Laman :<http://www.pnj.ac.id>, e-mail : tik.pnj@gmail.com

BUKU PENGHUBUNG PEMBIMBING MAGANG INDUSTRI

1. Nama Mahasiswa : Harsya Fakhrezy
2. NIM : 2207431049
3. Program Studi : Teknik Multimedia Digital
4. Nama Perusahaan/Industri : PT Nufarm Indonesia
5. Nama Pembimbing Industri : Arung Buana

No.	Hari/Tgl	Aktivitas yang dilakukan	Tanda Tangan
1.	14 Juli 2025 - 18 Juli 2025	Pada Minggu pertama Mentor memberikan intern brief mengenai Office Environment. Serta Mengenalkan intern pada lingkungan kerja, memahami brand guideline Nufarm, workflow desain, serta mulai mengerjakan tugas desain sederhana yang mendukung kebutuhan komunikasi internal dan eksternal.	
2.	21 Juli 2025 - 25 Juli 2025	Mentor memberikan intern beberapa tugas yaitu Re-design Poster Digital dan Membuat Template Poster Digital untuk branding sosial media produk PT Nufarm Indonesia.	
3.	28 Juli 2025 - 1 Agustus 2025	Mentor memberikan intern tugas untuk membuat banner Event Plantation Gathering. Desain harus menampilkan logo Nufarm, identitas warna sesuai brand guideline, serta visual yang mencerminkan suasana kebersamaan, perkebunan yang sehat, dan semangat kolaborasi. Pesan utama harus singkat, jelas, dan mengundang partisipasi, seperti ajakan hadir dan berpartisipasi dalam acara. Ukuran banner disesuaikan untuk kebutuhan event lapangan atau digital campaign, dengan resolusi tinggi agar terlihat tajam saat dicetak.	

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.	4 Agustus 2025 - 8 Agustus 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Poster Digital untuk menyambut Hari Besar 17 Agustus 2025 (Hari Kemerdekaan Republik Indonesia). Intern diminta untuk membuat 3 opsi design template untuk branding PT Nufarm Indonesia.	
5.	11 Agustus 2025 - 15 Agustus 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Poster Digital berupa Crop Info dengan tema "Cegah dan Tuntas Kendalikan Blast dengan Envoy". Intern membuat 4 opsi design template untuk project kali ini.	
6.	18 Agustus 2025 - 22 Agustus 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Poster Digital bertemakan Hari Kemerdekaan dengan ornamen produk Nufarm yaitu WUZ dengan tagline "Sahabat Sukses Petani". Intern membuat 2 design opsi untuk project ini.	
7.	25 Agustus 2025 - 29 Agustus 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Poster Digital bertemakan Kuis Interaktif dengan brand guidelines dari PT Nufarm Indonesia. Untuk Project ini saya membuat 4 design Opsi.	
8.	1 September 2025 - 5 September 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Poster Digital untuk menyambut Hari Besar 5 September 2025 (Maulid Nabi Muhammad SAW). Intern diminta untuk membuat 3 opsi design template untuk project kali ini.	
9.	8 September 2025 - 12 September 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Poster Digital untuk menyambut Hari Besar 24 September 2025 (Hari Tani Nasional). Intern diminta untuk membuat 3 opsi design template untuk project kali ini.	



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

10.	15 September 2025 - 19 September 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Visual Product Icon dari sebuah brand brief yang diberikan adalah SABER 250/250 SC Character Concept SABER adalah personifikasi dari produk SABER 250/250 SC milik Nufarm, yang digambarkan sebagai pahlawan pelindung tanaman. Karakter ini dirancang untuk memvisualisasikan kekuatan, presisi, dan keandalan produk dalam melindungi tanaman dari hama, sekaligus mencerminkan nilai keberlanjutan dan inovasi Nufarm.	
11.	22 September 2025 - 26 September 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Visual Product Icon dari sebuah brand brief yang diberikan adalah SABER 250/250 SC Character Concept SABER adalah personifikasi dari produk SABER 250/250 SC milik Nufarm, yang digambarkan sebagai pahlawan pelindung tanaman. Karakter ini dirancang untuk memvisualisasikan kekuatan, presisi, dan keandalan produk dalam melindungi tanaman dari hama, sekaligus mencerminkan nilai keberlanjutan dan inovasi Nufarm.	
12.	29 September 2025 - 3 Oktober 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Visual Product Icon dari sebuah brand brief yang diberikan adalah SABER 250/250 SC Character Concept SABER adalah personifikasi dari produk SABER 250/250 SC milik Nufarm, yang digambarkan sebagai pahlawan pelindung tanaman. Karakter ini dirancang untuk memvisualisasikan kekuatan, presisi, dan keandalan produk dalam melindungi tanaman dari hama, sekaligus mencerminkan nilai keberlanjutan dan inovasi Nufarm.	
13.	6 Oktober 2025 - 10 Oktober 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Visual Product Icon dari sebuah brand brief yang diberikan adalah Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG dan Gravitas 200 SL Character Concept ini adalah personifikasi dari produk Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG dan Gravitas 200 SL (SATGAS) milik Nufarm, yang digambarkan sebagai penjaga Satuan Tugas.	
14.	13 Oktober 2025 - 17 Oktober 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat revisi Visual Product Icon dari sebuah brand brief yang diberikan adalah Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG dan Gravitas 200 SL Character Concept ini adalah personifikasi dari produk Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG dan Gravitas 200 SL (SATGAS) milik Nufarm, yang digambarkan sebagai penjaga Satuan Tugas.	
15.	20 Oktober 2025 - 24 Oktober 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat revisi Visual Product Icon dari sebuah brand brief yang diberikan adalah Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG dan Gravitas 200 SL Character Concept ini adalah personifikasi dari produk Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG dan Gravitas 200 SL (SATGAS) milik Nufarm, yang digambarkan sebagai penjaga Satuan Tugas.	

16.	27 Oktober 2025 - 31 Oktober 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Visual Product Icon dari sebuah brand, brief yang diberikan adalah Gracia 103 EC Character yang akan dibuat adalah personifikasi dari produk Gracia 103 EC yang merupakan Insektisida dan memiliki tagline PUKUL K.O ULATI UNTUNG BERLUPATI	
17.	3 November 2025 - 7 November 2025	Mentor memberi arahan untuk membuat Visual Product Icon dari sebuah brand, brief yang diberikan adalah Gracia 103 EC Character yang akan dibuat adalah personifikasi dari produk Gracia 103 EC yang merupakan Insektisida dan memiliki tagline PUKUL K.O ULATI UNTUNG BERLUPATI	

Jakarta, 10/10/2025

Pembimbing Industri,



(Sumber: Dokumentasi Penulis)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran Requirement Project

Tabel 3.2 Ringkasan Project Brief

Aspek	Deskripsi
Nama Proyek	Pengembangan <i>Visual Product Icon</i>
Klien	PT Nufarm Indonesia
Jenis Proyek	Desain karakter sebagai aset visual branding
Jumlah Karakter	3 karakter
Output Utama	<i>Character concept</i> dan ilustrasi karakter digital
Status Proyek	Proyek magang (internal branding asset)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.3 Daftar Karakter yang Dikembangkan

N o	Nama Produk	Nama Karakter	Peran Umum Karakter
1	SABER 250/250 SC	SABER	Pelindung tanaman / figur heroik
2	Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG, Gravitas 200 SL	SaTGas	Penjaga lapangan / satuan tugas
3	Gracia 103 EC	Gracia	Karakter agresif / simbol kekuatan produk

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.4 Tujuan dan Fungsi Deliverable

Aspek	Deskripsi
Tujuan Utama	Memperkuat komunikasi visual produk melalui personifikasi karakter
Fungsi Karakter	Media representasi produk dalam konteks branding
Nilai yang Disampaikan	Kekuatan, keandalan, dan identitas produk
Orientasi Penggunaan	Jangka panjang sebagai aset visual perusahaan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.5 Batasan dan Ketentuan Desain (Requirement)

Aspek	Deskripsi
Identitas Merek	Wajib sesuai dengan brand guidelines PT Nufarm Indonesia
Kesesuaian Produk	Karakter harus merepresentasikan fungsi dan citra produk
Gaya Visual	Ilustrasi digital yang komunikatif dan mudah dikenali
Fleksibilitas	Desain dapat diaplikasikan ke berbagai media promosi
Kepemilikan Aset	Menjadi aset visual milik perusahaan

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.6 Spesifikasi Umum Output

Aspek	Deskripsi
Jenis File	.procreate
Bentuk Output	<i>Character concept</i> / visual karakter
Tingkat Detail	Konsep final (siap dikembangkan lebih lanjut)
Revisi	Berdasarkan evaluasi dan arahan mentor
Dokumentasi	Proses dan hasil akhir disertakan pada lampiran

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran Dokumentasi Proses Desain Karakter Visual Produk



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



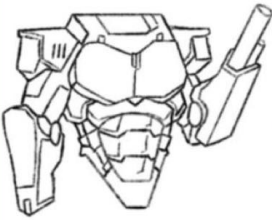
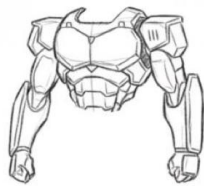


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 3.7 Proses Desain Karakter SABER 250/250 SC

Helmet Design		
Brief	Sketsa	Final
Objeknya berbentuk dasar oval atau lingkaran, menyerupai bagian luar helm. Visor/Bukaan: Ada area berbentuk 'U' terbalik yang besar dan kosong di tengah, yang kemungkinan merupakan tempat untuk visor.		
Body Design		
Brief	Sketsa	Final
Pelindung Abdominal: Bagian perut (abdomen) terbagi secara jelas menjadi pelat-pelat yang tumpang tindih (overlapping), memungkinkan fleksibilitas minimal sambil mempertahankan perlindungan maksimal.		
Leg Design		
Brief	Sketsa	Final
Campuran antara pakaian tradisional (gaya Ninja, Samurai, atau Wuxia/Kung Fu) dengan sedikit elemen pelindung Siluet: Bagian paha lebar dan longgar (baggy), lalu menyempit di bagian betis dan pergelangan kaki.		

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

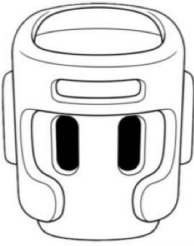
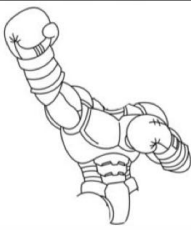
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 3.8 Proses Desain Karakter SaTGas (Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG, dan Gravitas 200 SL)

Head Design		
Brief	Sketsa	Final
Peran Karakter: Turis, Detektif Tropis, Pemandu Wisata Ceria, atau Tokoh Utama di Komedi Situasi Liburan. Lensa gelap menutupi mata, menambah elemen misteri atau sekadar perlindungan dari sinar matahari yang terik.		
Body Design		
Brief	Sketsa	Final
Rompi pelindung tubuh bagian atas (body armor/plate carrier) yang dikenakan di atas kemeja berkerah. Desain ini sangat fokus pada penampilan militer modern dan penegakan hukum.		
Leg Design		
Brief	Sketsa	Final
Menampilkan celana yang kokoh dan fungsional, ideal untuk kegiatan di lapangan, militer, atau pekerjaan yang membutuhkan daya tahan tinggi dan banyak kantong.		

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.9 Proses Desain Karakter Gracia 103 EC

Head Design		
Brief	Sketsa	Final
Headgear atau helm pelindung yang biasanya digunakan dalam olahraga pertarungan, khususnya tinju, Muay Thai, atau seni bela diri campuran (MMA) saat latihan.		
Body Design		
Brief	Sketsa	Final
Bagian armor dada (chestplate) atau torso dari sebuah karakter atau mesin mecha, robot, atau power armor bergaya Science Fiction (Sci-Fi). Armor terbagi menjadi banyak panel dan segmen yang mengisyaratkan fleksibilitas dan sambungan engsel, khas untuk setelan yang dapat dipakai manusia (power armor) atau robot.		
Leg Design		
Brief	Sketsa	Final
Heavy Combat Armor (Armor Pertempuran Berat) atau Frontline Mecha. Desain yang fungsional, agresif, dan sangat terlindungi. Armor ini terlihat dibuat untuk pertarungan jarak dekat atau di medan perang yang berbahaya.		

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran Pengujian Alpha Testing Desain Karakter Visual

Tabel 3.10 Hasil Alpha Testing Desain Karakter

Nama Produk	Brief Design	Karakter Ilustrasi	Status
SABER 250/250 SC	Seorang pejuang berzihir futuristik berwarna dominan hijau limau dengan aksen hitam, putih/perak, dan merah. Zihir modular menutupi seluruh tubuh, ramping dan fleksibel di bagian sendi namun keras di luar. Siluet atletis menonjolkan kelincahan, sejalan dengan nuansa alam/agrikultur futuristik (tersirat dari logo “nufarm”). Tokoh ini membawa dua pedang melengkung bercahaya merah, disarungkan silang di punggung, menandakan peran sebagai ahli pedang ganda.		Sesuai



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SaTGas (Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG dan Gravitas 200 SL)	Karakter mengenakan seragam lapangan hijau dengan aksan limau, topi rimba coklat, kacamata hitam, sepatu bot tinggi, serta sabuk alat dan rompi utilitas coklat bertuliskan "SaTGas". Ia membawa botol produk kimia pertanian (Starlon 665 EC, Terrad'or 70 WG, Gravitas 200 SL) yang mengaitkannya dengan Nufarm. Dengan senyum lebar dan tangan di pinggang, ia tampil percaya diri dan ramah. Perlengkapan keselamatannya menunjukkan peran sebagai spesialis keamanan dalam penanganan bahan kimia pertanian.	Starlon 665 EC Terrad'or 70 WG Gravitas 200 SL nufarm  Character Concept nufarm	Sesuai
Gracia 103 EC	Mecha berwarna dominan merah tua dan abu-abu, menonjolkan kesan kekuatan dan agresi. Torso berzirah tebal dan berotot dengan helm penuh ber-visor kuning serta pelindung bahu besar. Kedua tangan memakai sarung tangan mekanis besar mirip sarung tinju sebagai ciri khasnya. Di dada tercetak logo dan nama Gracia 103 EC yang menandai	Gracia 103 EC nufarm  Character Concept nufarm	Sesuai

	identitas unit tersebut.		
--	--------------------------	--	--

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian ,penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

