

**PERAN GRAPHIC DESIGNER SEBAGAI DIGITAL  
MARKETING DI PT. DIAN PERMATA OMEGA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Samuel Wiwied Heriyanto**

**0000023764**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

**PERAN GRAPHIC DESIGNER SEBAGAI DIGITAL  
MARKETING DI PT. DIAN PERMATA OMEGA**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Samuel Wiwied Heriyanto**

**0000023764**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Samuel Wiwied Heriyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000023764

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

### **PERAN GRAPHIC DESIGNER SEBAGAI DIGITAL MARKETING DI PT. DIAN PERMATA OMEGA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 Mei 2022



(Samuel Wiwied Heriyanto)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERAN GRAPHIC DESIGNER SEBAGAI DIGITAL MARKETING DI PT.  
DIAN PERMATA OMEGA**


Oleh

Nama : Samuel Wiwied Heriyanto  
NIM : 00000023764  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 31 Mei 2022  
Pukul 13.00 s.d 13.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Pembimbing

  
Dr. Arne Nurfarina, M.Sn.  
0416066807/E069425

Penguji

  
Nadia Mahatma, M.Ds.  
0416038705/E039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Samuel Wiwied Heriyanto

NIM : 00000023764

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

### **PERAN GRAPHIC DESIGNER SEBAGAI DIGITAL MARKETING DI PT.DIAN PERMATA OMEGA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 Mei 2022

Yang menyatakan,



(Samuel Wiwied Heriyanto)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan berkat yang Tuhan berikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan kerja magang dengan judul “ Peran Graphic Designer Sebagai Digital Marketing di PT. Dian Permata Omega”. Semakin cepatnya perkembangan zaman dan beralih kepada digital sangat membantu suatu brand untuk dapat memperluas suatu produk, sehingga peran graphic designer sebagai digital marketing sangat dibutuhkan guna memberikan ide yang kreatif untuk dapat memasarkan suatu produk.

Pendalaman terhadap kinerja dunia desain yang penulis jalani di PT. Dian Permata Omega, memberikan pelajaran bagi penulis untuk tentang pola kerja pada proses kreatif. Penulis mempelajari banyak sekali pengalaman tentang bagaimana suatu *event management* dapat memberikan pelayanan yang dapat memberikan kesan kepada audience, serta dapat sesuai kepada target audience.

Penulis dalam menjalani kerja magang ini mendapatkan banyak sekali pengalaman yang didapat di dunia event management serta dalam proses kreatif berpikir. Banyak sekali rintangan yang penulis hadapi, namun berkat dukungan baik dari rekan kerja serta keluarga sehingga masalah tersebut dapat diselesaikan. Dalam penulisan laporan ini penulis berharap untuk pembaca dapat memberikan pengetahuan yang luas dari suatu pola kerja event management.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang terus mendampingi penulis dalam penyelesaian proses magang :

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT. Dian Permata Omega, yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan kerja magang
4. Bapak Dani Telapary, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Seluruh rekan kerja magang yang terus memberikan motivasi untuk terus bersemangat dalam melaksanakan kerja magang.

Penulis menyadari dari berbagai kekurangan dalam

Tangerang, 24 Mei 2022



(Samuel Wiwied Heriyanto)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERAN GRAPHIC DESIGNER SEBAGAI DIGITAL MARKETING DI PT. DIAN PERMATA OMEGA

(Samuel Wiwied Heriyanto)

## ABSTRAK

Suatu event dapat terlaksana dengan lancar diperlukannya event management. Event management yang mengatur semua baik kelengkapan serta alur acara yang akan terlaksana yang telah terancang secara matang. PT. Dian Permata Omega yang termasuk kedalam Event Management yang memberikan pelayanan berupa jasa untuk mensukseskan terselenggaranya suatu acara baik dalam skala besar maupun kecil. Penulis memilih PT. Dian Permata Omega sebagai tempat pelaksanaan *internship* karna penulis ingin mendapatkan pengalaman yang lebih banyak lagi dalam bidang event management serta pengembangan marketing dalam perusahaan. Tidak hanya skill saja yang dapat dikembangkan di perusahaan tersebut, tetapi baik secara mental maupun kognitif juga dapat berkembang. Beberapa rintangan seperti adanya proyek yang jarang sekali penulis temukan sebelumnya tetapi berkat kerja keras dan terus mau mempelajarinya sehingga rintangan tersebut dapat teratasi.

**Kata kunci:** *Event management, jasa, digital marketing*





***THE ROLE OF THE GRAPHIC DESIGNER AS DIGITAL  
MARKETING IN PT. DIAN PERMATA OMEGA***

(Samuel Wiwied Heriyanto)

***ABSTRACT (English)***

*An event can be carried out smoothly, it requires event management. Event management that manages all the completeness and flow of events that will be carried out which has been carefully designed. PT. Dian Permata Omega which is included in event management which provides services in the form of services to make an event successful, both on a large and small scale. The author chooses PT.Dian Permata Omega as the place for the internship because the author wants to get more experience in the field of event management and marketing development within the company. Not only skills that can be developed in the company, but both mentally and cognitively can also develop. Some obstacles of a project that the author rarely found before but thanks to hard work and continuing to study it so that these obstacles can be overcome.*

***Keywords:*** *event management, services, digital marketing.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>2</b>
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	3
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
2.3 Portfolio Perusahaan.....	6
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....</b>	<b>4</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	12
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	18
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	33
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	33
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>	<b>34</b>
4.1 Kesimpulan.....	34
4.2 Saran.....	34

**DAFTAR PUSTAKA.....** xiii  
**LAMPIRAN.....** xiv



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang..... 13



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Dian Permata Omega.....	3
Gambar 2.2 Bagan Stuktur Organisasi.....	5
Gambar 2.3 Channel Youtube PT. Dian Permata Omega.....	6
Gambar 2.4 Instagram DPRO Entertainment.....	7
Gambar 2.5 Instagram Belakang Ruko Production.....	8
Gambar 2.6 Instagram Tiba-Tiba Event.....	9
Gambar 2.7 Instagram D'Proposal Wedding.....	10
Gambar 2.8 Instagram Elephantfunlearning.....	10
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	12
Gambar 3.2 Brief Proyek Melalui <i>Whatsapp</i> .....	19
Gambar 3.3 Font Lucida Fax.....	20
Gambar 3.4 Font Lucida Sans Typewriter.....	20
Gambar 3.5 Proses Pengerjaan Proyek Voucher.....	20
Gambar 3.6 Griding pada Voucher.....	20
Gambar 3.7 Proses <i>Review</i> .....	21
Gambar 3.8 Hasil Finalisasi Voucher.....	22
Gambar 3.9 Brief Proyek <i>Flyer Sweet And Glow</i> .....	23
Gambar 3.10 Proses Digitalisasi desain <i>Flyer Sweet and Glow</i> .....	23
Gambar 3.11 Proses grinding flayer.....	24
Gambar 3.12 Proses Review Desain FLYer Sweet And Glow.....	24
Gambar 3.13 Hasil Implementasi Desain Flyer Sweet And Glow.....	25
Gambar 3.14 Referensi Logo Band DNB Music.....	26
Gambar 3.15 Sketsa Logo DNB.....	26
Gambar 3.16 Proses Digitalisasi Logo.....	27
Gambar 3.17 Hasil Desain Logo DNB Music.....	27
Gambar 3.18 Brief Proyek <i>E-Flyer Elephant Fun Learning Club</i> .....	28
Gambar 3.19 Proses Pengumpulan Data.....	29
Gambar 3.20 Proses Sketsa.....	29
Gambar 3.21 Font Matura MT Script Capitals.....	30
Gambar 3.22 Font Tahoma.....	30
Gambar 3.23 Proses Digitalisasi E-Flyer Elephant Fun Learning.....	31
Gambar 3.24 Hasil Final e-Flyer Elephant Fun Learning.....	31
Gambar 3.25 Brief Feeds Ig.....	32
Gambar 3.26 Font Monoton.....	32
Gambar 3.27 Font Brittany.....	33
Gambar 3.28 Warna Monokrom.....	33
Gambar 3.29 Proses Digitalisasi.....	34
Gambar 3.30 Instagram Feeds DNB Music.....	34
Gambar 3.31 Notes Brief Motion.....	35
Gambar 3.32 Proses Proyek Motion.....	35
Gambar 3.33 Motion Graphic Final.....	36

Gambar 3.34 Lampu Tembak.....36  
Gambar 3.35 Hasil Photo Shoot DNB Music..... 37



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar Magang.....	xiv
Lampiran B Kartu Kerja Magang KM-03.....	xv
Lampiran C Kehadiran Magang KM-4.....	xvi
Lampiran D Laporan Realisasi Kerja Magang KM-5.....	xx
Lampiran E Lembar verifikasi laporan KM-07.....	xxii
Lampiran F Surat Penerimaan Magang.....	xxiii
Lampiran G Surat Selesai Magang.....	xxiv
Lampiran H Surat Keterangan Pembekalan Magang.....	xxv
Lampiran I Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxvi
Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja magang.....	xxvii

