

**PERANAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM DIVISI
DIGITAL MARKETING PADA PT. INDOMARCO
PRISMATAMA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

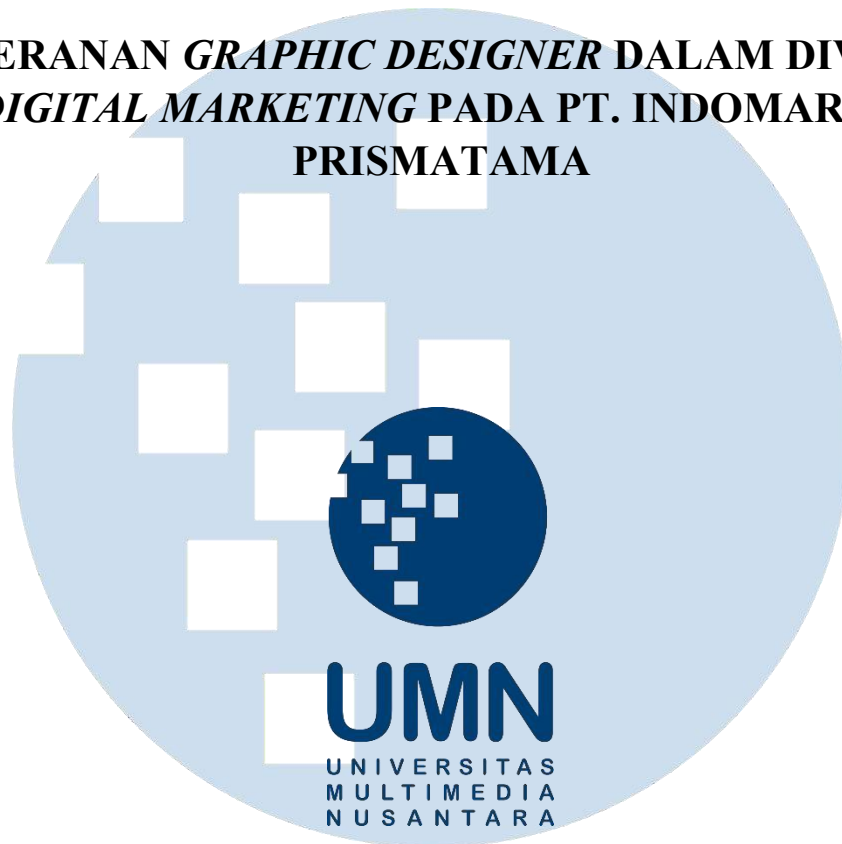
ANDREW RAPHAEL

DJAJA

00000035997

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM DIVISI
DIGITAL MARKETING PADA PT. INDOMARCO
PRISMATAMA**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)**

ANDREW RAPHAEL

DJAJA

00000035997

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andrew Raphael Djaja
NIM : 00000035997
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERANAN GRAPHIC DESIGNER DALAM DIVISI DIGITAL MARKETING PADA PT. INDOMARCO PRISMATAMA merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah 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 saya tempuh.

Tangerang, 23 Desember 2022.



(Andrew Raphael Djaja)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

PERANAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM DIVISI *DIGITAL MARKETING* PADA PT. INDOMARCO PRISMATAMA

Oleh

Nama : Andrew Raphael Djaja
NIM : 00000035997
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis , 12 Januari 2023.
Pukul 14.00 s/d 14.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Digitally signed
by Fachrul Fadly
Date: 2023.01.18
14:23:43 +07'00'

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
NIDN: 0311097401

Penguji



Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.,
NIDN: 0323088802

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn
NIDN: 0328097503

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Andrew Raphael Djaja

NIM 00000035997

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

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

**PERANAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM DIVISI *DIGITAL MARKETING*
PADA PT. INDOMARCO PRISMATAMA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 11 Januari 2023.

Yang menyatakan,



(Andrew Raphael Djaja)

U N I V E R S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “ PERANAN GRAPHIC DESIGNER DALAM DIVISI DIGITAL MARKETING PADA PT. INDOMARCO PRISMATAMA ” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bapak Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan PT. Indomarco Prismatama Bapak

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 11 Januari 2023.



(Andrew Raphael Djaja)

PERANAN *GRAPHIC DESIGNER* DALAM DIVISI *DIGITAL MARKETING* PADA PT. INDOMARCO PRISMATAMA

Andrew Raphael Djaja

ABSTRAK

Di era digital ini, perkembangan teknologi dan komunikasi sangat pesat. Perkembangan dalam teknologi membuat informasi dapat disampaikan lebih cepat dan lebih luas dengan mudah. Masyarakat dulu memanfaatkan surat sebagai media komunikasi jarak jauh, tetapi sekarang hanya dengan sekali ketuk pada *Smartphone* masyarakat dapat berbincang dengan banyak orang di seluruh penjuru dunia. Fenomena ini dapat terjadi karena berkembangnya teknologi dimana Internet menjadi jaringan penghubung yang mencakup mayoritas dunia dan media sosial sebagai sarannya. Dengan memanfaatkan karakteristik media sosial, informasi dapat disampaikan dengan cepat melalui media Audio, Visual, dan Audiovisual. Penggunaan media sosial untuk *Digital Marketing* sudah menjadi standar untuk *Advertising* karena sifat media sosial yang memiliki jangkauan yang luas dan pengguna yang banyak sehingga sebuah iklan yang dipasang di media sosial akan dapat dilihat lebih banyak orang dibandingkan dengan media fisik seperti spanduk, billboard, dan poster. Oleh sebab itu dibutuhkan Desainer Grafis untuk menyusun dan membuat iklan Visual untuk Media Digital. Selama melaksanakan Praktik Kerja Magang di PT.Indomarco Prismatama, penulis mendapat pengalaman bekerja dalam tim, mempelajari pipeline kerja untuk *Digital Marketing*, dan memperdalam ilmu Desain Grafis dengan cara mengeksplorasi desain yang sudah ada dan menerima bimbingan dari pekerja yang lebih berpengalaman.

Kata kunci: Desain Grafis, *Digital Marketing*, media sosial, *Advertising*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**ROLE OF GRAPHIC DESIGNER IN THE DIGITAL MARKETING
DIVISION AT PT. INDOMARCO PRISMATAMA**

Andrew Raphael Djaja

ABSTRACT

In this digital era, the development of technology and communication is very rapid. Developments in technology make information conveyed faster and more easily. People used to use letters as a medium of long-distance communication, but now with just one tap on their Smartphone, people can talk to many people all over the world. This phenomenon can occur because of the development of technology where the Internet becomes a connecting network that covers the majority of the world and Social Media as a means. By utilizing the characteristics of Social Media, information can be conveyed quickly through Audio, Visual and Audiovisual media. The use of Social Media for Digital Marketing has become the standard for Advertising because of the nature of Social Media which has a wide reach and many users so that an ad posted on Social Media will be seen by more people compared to physical media such as banners, billboards and posters. Therefore a Graphic Designer is needed to compile and create Visual advertisements for Digital Media. While carrying out the Internship at PT.Indomarco Prismatama, the author gained experience working in a team, studied work pipelines for Digital Marketing, and deepened his knowledge of Graphic Design by exploring existing designs and receiving guidance from more experienced workers.

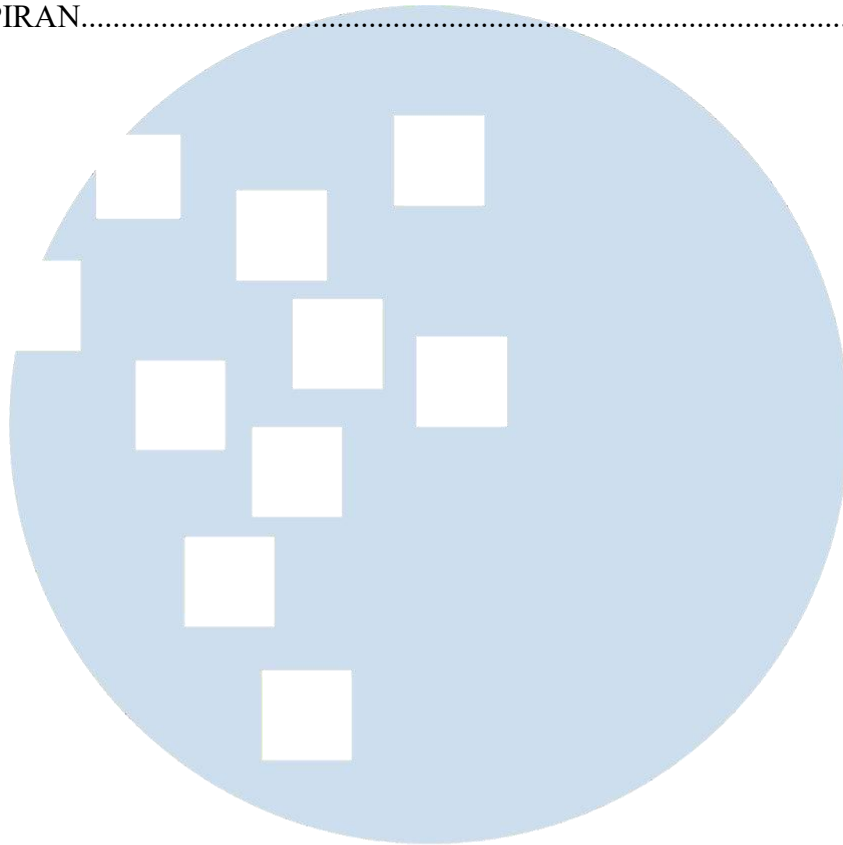
Keywords: Graphic Design, Digital Marketing, Social Media, Advertising

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	6
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	6
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	6
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	7
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	7
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	15
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	16
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	17
4.1 Simpulan.....	17
4.2 Saran.....	17

DAFTAR PUSTAKA..... 19
LAMPIRAN.....20



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

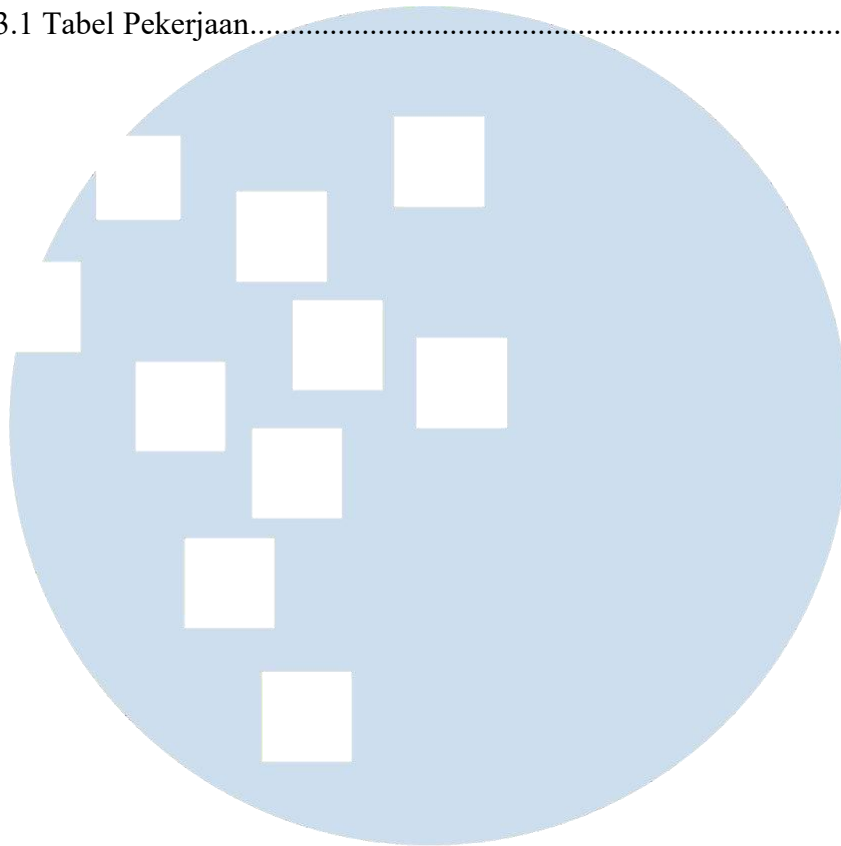
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Perusahaan PT. Indomarco Prismatama.....	5
Gambar 3.1 Bagan alur kerja.....	6
Gambar 3.2 Instagram Indomaret.....	8
Gambar 3.3 Request dan Revisi melalui Whatsapp.....	9
Gambar 3.4 Pengerjaan Promo Stamp Mattel di Photoshop.....	10
Gambar 3.5 Persetujuan desain akhir dan pengiriman file JPEG.....	11
Gambar 3.6 Tampilan Promo Stamp Mattel di Web Instagram.....	12
Gambar 3.7 Request Product Card Melalui Gmail.....	12
Gambar 3.8 Pembuatan Katalog Cashback Poin.....	13
Gambar 3.9 Katalog Cashback Poin di Instagram.....	14
Gambar 3.10 Tampilan Indomaret Poinku dengan Popup promo stamp Taro.....	14
Gambar 3.11 Pengerjaan Popup Stamp Taro di Photoshop.....	15

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pekerjaan.....	7
--------------------------------	---



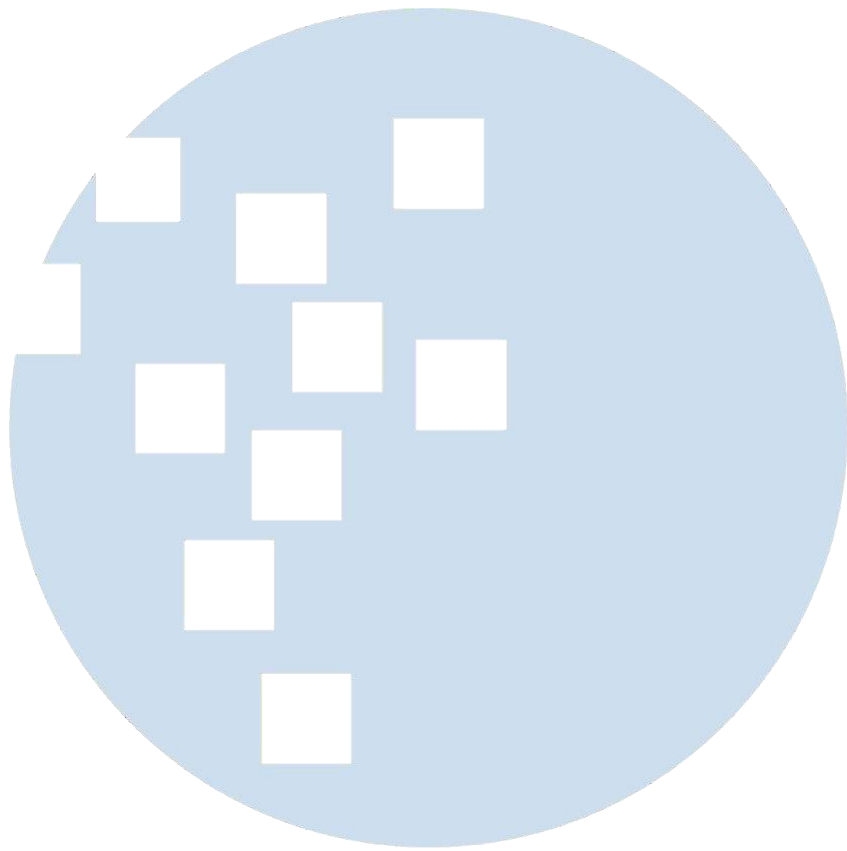
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01.....	20
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	21
Lampiran C. Daily Task MBKM 03.....	22
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	38
Lampiran E. Hasil Turnitin.....	39
Lampiran F. Dokumentasi Magang.....	40





UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA