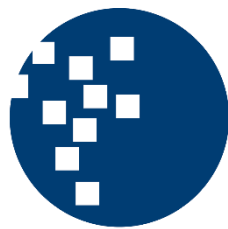


**PERAN MAGANG DESAINER GRAFIS DALAM PROMOSI  
FILM *JALAN YANG JAUH JANGAN LUPA PULANG* (2023)  
DI VISINEMA PICTURES**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

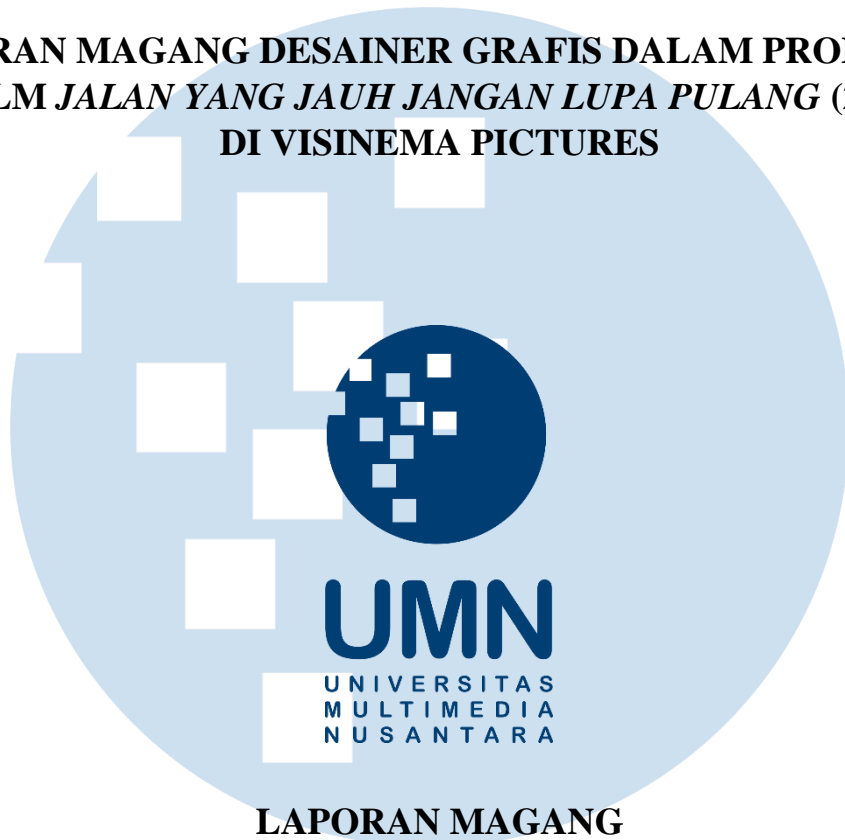
**LAPORAN MAGANG**

**ARDELIA ANGELYN**

**00000042874**

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

**PERAN MAGANG DESAINER GRAFIS DALAM PROMOSI  
FILM *JALAN YANG JAUH JANGAN LUPA PULANG* (2023)  
DI VISINEMA PICTURES**



**LAPORAN MAGANG**

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

**ARDELIA ANGELYN**

**00000042874**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ardelia Angelyn  
NIM : 00000042874  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN MAGANG DESAINER GRAFIS DALAM PROMOSI FILM *JALAN YANG JAUH JANGAN LUPA PULANG (2023) DI VISINEMA PICTURES*** 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, 08 Juni 2023



Ardelia Angelyn

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ardelia Angelyn

NIM : 00000042874.

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 Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN MAGANG DESAINER GRAFIS DALAM PROMOSI FILM *JALAN YANG JAUH JANGAN LUPA PULANG* (2023) DI VISINEMA PICTURES

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, 07 Maret 2023

Yang menyatakan,



Ardelia Angelyn

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERAN MAGANG DESAINER GRAFIS DALAM PROMOSI FILM *JALAN YANG JAUH JANGAN LUPA PULANG* (2023) DI VISINEMA PICTURES” 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.S.n., 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 Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ibu Dr. Zaqia Ramallah, S.Pd., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada pimpinan Visinema Pictures, Angga Dwimas Sasongko, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menjalani praktik kerja magang di Visinema Pictures.
7. Olivia Paramitha Suryo, selaku Jr. Art Director sekaligus supervisor penulis di tim promosi Visinema Pictures, yang selalu sabar dan memberi bimbingan, serta membantu penulis bertumbuh selama menjalani praktik kerja magang.

8. Seluruh rekan kerja di Visinema Pictures, terutama tim promosi, yang selalu menemani, memberi bantuan, menghibur, dan menjadi rekan yang asik dan baik kepada penulis selama penulis melakukan praktik kerja magang.
9. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

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

Tangerang, 07 Maret 2023



Ardelia Angelyn

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERAN MAGANG DESAINER GRAFIS DALAM PROMOSI  
FILM JALAN YANG JAUH JANGAN LUPA PULANG (2023)  
DI VISINEMA PICTURES**

Ardelia Angelyn

**ABSTRAK**

Desain grafis berperan penting dalam keperluan bisnis dan industri. Penulis melaksanakan praktik kerja magang di tim promosi Visinema Pictures sebagai magang desainer grafis. Hal ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut pentingnya materi desain untuk kegiatan promosi suatu film. Visinema Pictures adalah rumah produksi yang memproduksi konten-konten kreatif dan digital. Alasan penulis memilih perusahaan tersebut adalah produksi konten yang berkualitas dan kreatif yang mengandung relevansi secara universal melalui *storytelling* yang ditawarkan. Pada pelaksanaan praktik kerja magang, penulis berkesempatan untuk terlibat dalam kegiatan promosi film *Tumbal Kanjeng Iblis* (2022), *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023), *Kajiman: Iblis Terkejut Penagih Janji* (2023), dan *Onde Mandel!* (2023). Hasil pembahasan dari laporan magang berfokus pada promosi film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) yang berkaitan dengan teknis dan nonteknis desain yang penulis kerjakan. Kesimpulan selama penulis melakukan praktik kerja magang adalah materi desain menjadi peran yang penting dalam melakukan promosi film, yang perlu disesuaikan dengan konsep suatu film. Selain itu, perancangan strategi promosi yang tepat dan efektif mampu membuat materi promosi menjadi jauh lebih berguna dalam menjangkau interaksi audiens. Dalam menjalani praktik kerja magang di tim promosi, penulis menyadari pentingnya desain sebagai media promosi untuk meningkatkan kesadaran dan antusias audiens terhadap film yang ditawarkan.

Kata kunci: Desainer Grafis, Magang, Film, Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang, Promosi, Visinema Pictures

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

**THE ROLE OF GRAPHIC DESIGNER INTERN IN THE PROMOTION OF  
“A LONG WAY TO COME HOME” (2023) AT VISINEMA PICTURES**

Ardelia Angelyn

**ABSTRACT**

*Graphic design plays an important role in business and industrial needs. The author carried out an internship in the Visinema Pictures promotion team as a graphic designer apprentice. This aims to find out more about the importance of design materials for promotional activities for a film. Visinema Pictures is a production house that produces creative and digital content. The author's reason for choosing this company is the production of quality and creative content that contains universal relevance through the storytelling that is offered. During the internship, the author had the opportunity to be involved in promotional activities for some movies such as Tumbal Kanjeng Iblis (2022), A Long Way to Come Home (2023), Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janij (2023), and Onde Mandel! (2023). The discussion result of the internship report focuses on the promotion of the movie name A Long Way to Come Home (2023) which is related to the technical and non-technical designs that the author is working on. The conclusion during the author's internship is that design material plays an important role in promoting a film, which needs to be adapted to the concept of a film. In addition, designing a good and correct promotional strategy can make promotional materials much more useful in reaching audience interactions. In serving an internship in the promotion team, the author realizes the importance of design for the promotion media to increase audience awareness and enthusiasm to offered movies.*

*Keywords: Graphic Designer, Internship, Film, A Long Way to Come Home, Promotion, Visinema Pictures*

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

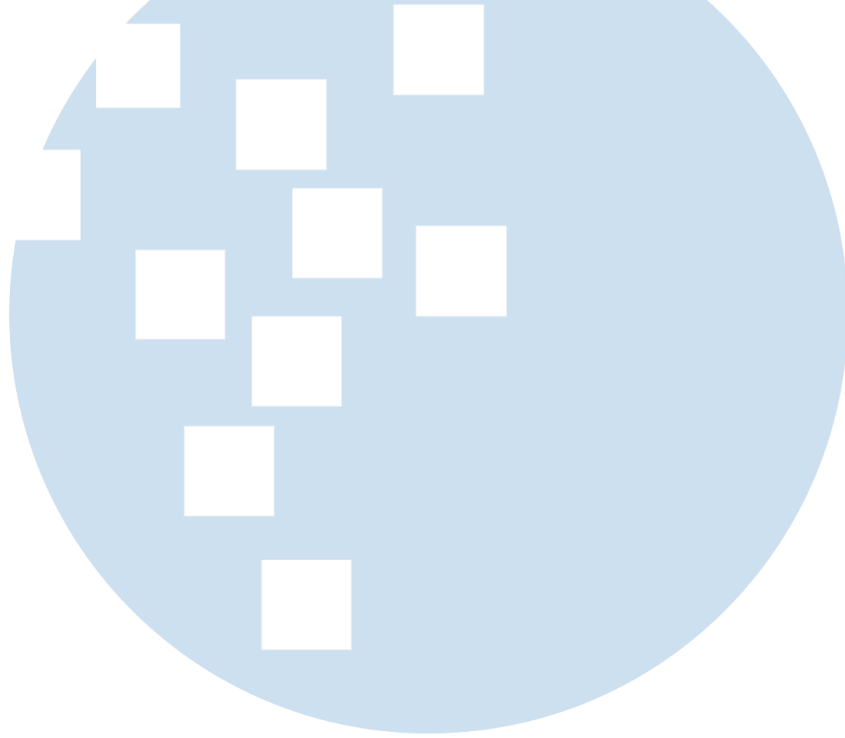


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>5</b>
2.1 Sejarah Singkat Visinema Pictures .....	5
2.2 Struktur Organisasi Visinema Pictures .....	9
<b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>10</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	11
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	13
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	13
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	28
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	41
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	41
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Simpulan .....	45
4.2 Saran.....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>48</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan selama Magang .....13



**UMMN**

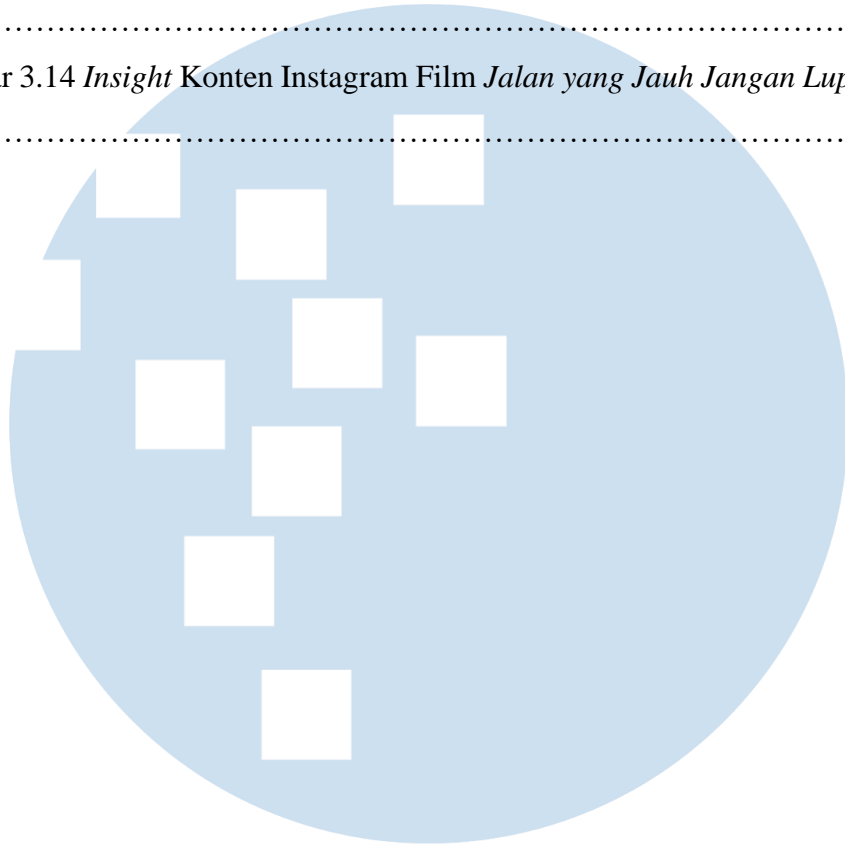
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Prosedur Pelaksanaan Magang .....	4
Gambar 2.1	Logo Visinema Pictures .....	6
Gambar 2.2	<i>Business Model Canvas</i> Visinema Pictures .....	7
Gambar 2.3	Struktur Organisasi Perusahaan Visinema Pictures .....	9
Gambar 3.1	Alur Kerja dan Koordinasi .....	11
Gambar 3.2	<i>Timeline</i> Stiker GIF Awan ‘Hai’ Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	29
Gambar 3.3	Diagram Total Tayangan Stiker GIF Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	30
Gambar 3.4	<i>Timeline Lower Third</i> Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	32
Gambar 3.5	<i>Timeline Lower Third</i> Kolaborasi Videotron Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) x Ramayana .....	32
Gambar 3.6	Hasil Akhir <i>Lower Third</i> Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) pada Video Testimoni .....	33
Gambar 3.7	Videotron Kolaborasi Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) x Ramayana di Salah Satu Mall di Jakarta .....	34
Gambar 3.8	Konten Instagram Testimoni Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	36
Gambar 3.9	Konten Instagram Testimoni Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	36
Gambar 3.10	<i>Insight</i> Konten Instagram Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	37
Gambar 3.11	<i>Insight</i> Konten Instagram Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	38
Gambar 3.12	<i>Insight</i> Konten Instagram Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	39
Gambar 3.13	<i>Insight</i> Konten Instagram Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023) .....	40

Gambar 3.14 *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) .....41

Gambar 3.14 *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) .....42



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	48
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	49
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	50
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	72
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	73
Lampiran F. Surat Diterima dan Selesai Magang .....	74
Lampiran G. Surat Keterangan Pembekalan Magang .....	76
Lampiran H. Dokumentasi Magang .....	77

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA