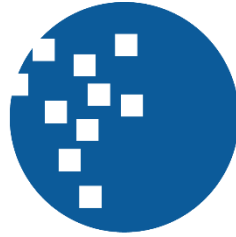


**PERANCANGAN ELEMEN VISUAL UNTUK EVENT
SAMPOERNA COMMERCIAL ACADEMY DI PT ARGO
KREASI PRATAMA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

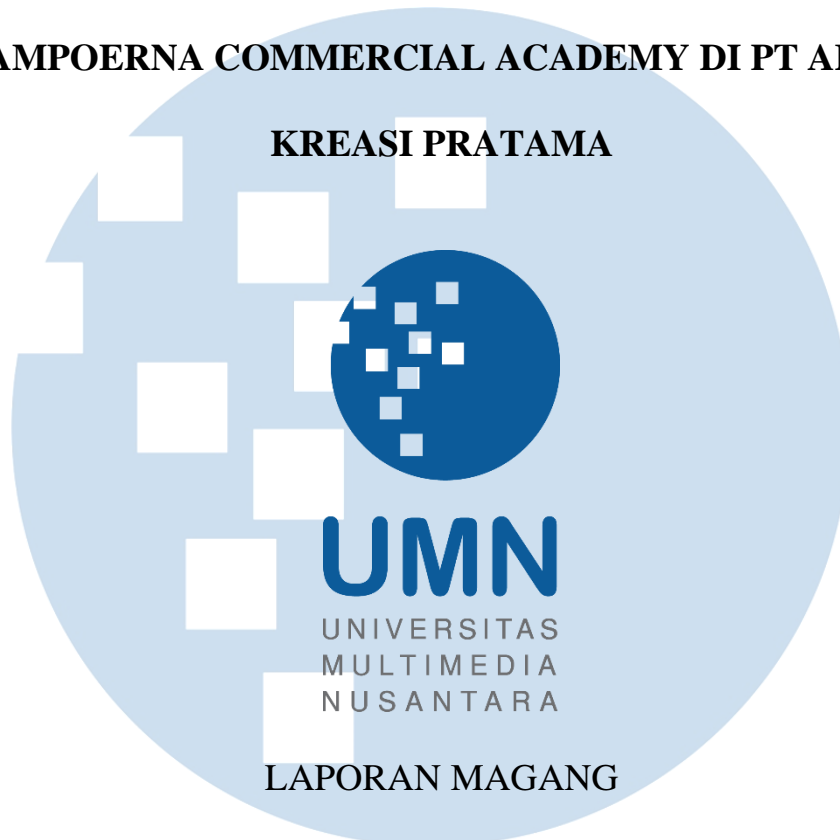
Augray Musdeva Wicaksono

0000041071

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

**PERANCANGAN ELEMEN VISUAL UNTUK EVENT
SAMPOERNA COMMERCIAL ACADEMY DI PT ARGO**

KREASI PRATAMA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Augray Musdeva Wicaksono

00000041071

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

TANGERANG

2021

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Augray Musdeva Wicaksono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041071

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN ELEMEN VISUAL UNTUK EVENT SAMPOERNA
COMMERCIAL ACADEMY DI PT ARGO KREASI PRATAMA**

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, Senin, 18 Desember 2023



(Augray Musdeva Wicaksono)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANCANGAN ELEMEN VISUAL UNTUK EVENT SAMPOERNA COMMERCIAL ACADEMY DI PT ARGO KREASI PRATAMA

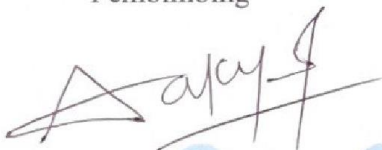
Oleh

Nama : Augray Musdeva Wicaksono
NIM : 00000041071
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 18, Desember, 2023
Pukul 13.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

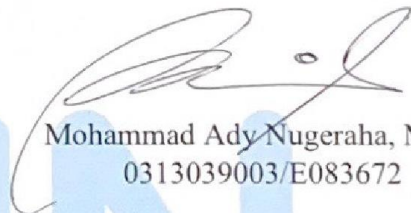
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/E067811

Penguji




Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/E083672

UMMN

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



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 : Augray Musdeva Wicaksono

NIM : 00000041071

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.

PERANCANGAN ELEMEN VISUAL UNTUK EVENT SAMPOERNA COMMERCIAL ACADEMY DI PT ARGO KREASI PRATAMA

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, 12 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Augray Musdeva Wicaksono)

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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan magang yang dilaksanakan di PT Argo Kreasi Pratama. Penulis memilih PT Argo Kreasi Pratama karena perusahaan merupakan agency yang bekerja sama dengan penyelenggara acara besar dan bekerja sama dengan brand ternama di Indonesia. Sehingga penulis ingin mempelajari lebih dalam dan mencari pengalaman dibidang tersebut.

Penulisan laporan ini ditulis untuk menjelaskan berbagai macam kegiatan yang penulis lakukan selama waktu magang berlangsung. Dengan adanya laporan ini, penulis berharap dapat bermanfaat dan memberi pengetahuan bagi para pembaca yang berminat untuk bekerja dibidang penyelenggara acara-acara besar.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT. Argo Kreasi Pratama selaku Perusahaan tempat kerja magang.
4. Dimas Condro Kusumo sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn. sebagai Koordinator Magang Program Studi sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan magang ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan

saran yang membangun untuk kesempurnaan laporan magang ini. Semoga laporan magang ini bisa bermanfaat sebagai bahan pembelajaran, serta memberikan gambaran untuk penulis berikutnya.

Tangerang, 12 Desember 2023



(Augray Musdeva Wicaksono)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ELEMEN VISUAL UNTUK EVENT SAMPOERNA COMMERCIAL ACADEMY DI PT ARGO

KREASI PRATAMA

(Augray Musdeva Wicaksono)

ABSTRAK

Adanya penetapan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menjadi sebuah acuan untuk mahasiswa dalam menjalankan program yang diselenggarakan di kampus Universitas Multimedia Nusantara yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), salah satunya menjalankan program Magang Merdeka. Program Magang Merdeka dilakukan untuk mendapatkan peluang potensial dalam belajar, mendapatkan informasi serta memperluas lingkungan sosial. Mempelajari dan memiliki rasa ketertarikan dalam industri kreatif menjadi alasan penulis untuk memilih sebuah organisasi *event* yaitu PT. Argo Kreasi Pratama (Argo Asia) yang memperkenalkan pekerjaan kepada penulis mengenai suatu acara dan produk – produk yang bekerjasama. Program Magang Merdeka dilakukan selama 800 jam kerja dan dalam bekerja melibatkan penulis untuk membuat *asset visual*, *layout*, dan *brainstorming* sesuai kebutuhan pada suatu produk dan acara. Adapun kendala dalam menjalankan Magang Merdeka selama proses bekerja yang meliputi ketidaktahuan informasi serta kesalahan pribadi dalam pembuatan ukuran *Final Artwork* untuk dicetak, mengeksekusi desain, dan keterlambatan dalam mengumpulkan desain akhir. Namun, adanya bantuan dari *Head Creative*, *Art Director*, dan Senior lainnya, maka kendala serta masalah tersebut dapat diatasi dengan baik.

Kata kunci: Argo Asia, Industri Kreatif, *Layout Media*

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

PERANCANGAN ELEMEN VISUAL UNTUK EVENT

SAMPOERNA COMMERCIAL ACADEMY DI PT ARGO KREASI

PRATAMA

(Augray Musdeva Wicaksono)

ABSTRACT (English)

This determination from the Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) is a reference for students in carrying out programs held on the Multimedia Nusantara University campus, namely Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), one of which is running the Independent Internship program. The Independent Internship Program is carried out to gain potential opportunities to learn, obtain information and expand the social environment. Studying and having a sense of interest in the creative industry is the author's reason for choosing an event organization, namely PT. Argo Kreasi Pratama who introduced the work to the writer regarding an event and collaborating products. The Merdeka Internship Program is carried out for 800 working hours and the work involves writers to create visual assets, layouts and brainstorming according to the needs of a product and event. The obstacles in carrying out an Independent Internship during the work process include ignorance of information and personal mistakes in making the size of the Final Artwork for printing, executing the design, and delays in collecting the final design. However, with assistance from the Head Creative, Art Director and other seniors, these obstacles and problems can be overcome well.

Keywords: Argo Asia, Creative Industry, Media Layout

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Deskripsi Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portfolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	14
3.3.1 Proses Pelaksanaan	14
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	39
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	39
BAB IV PENUTUP	40
4.1 Kesimpulan	40
4.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv

DAFTAR TABEL

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



UMMN

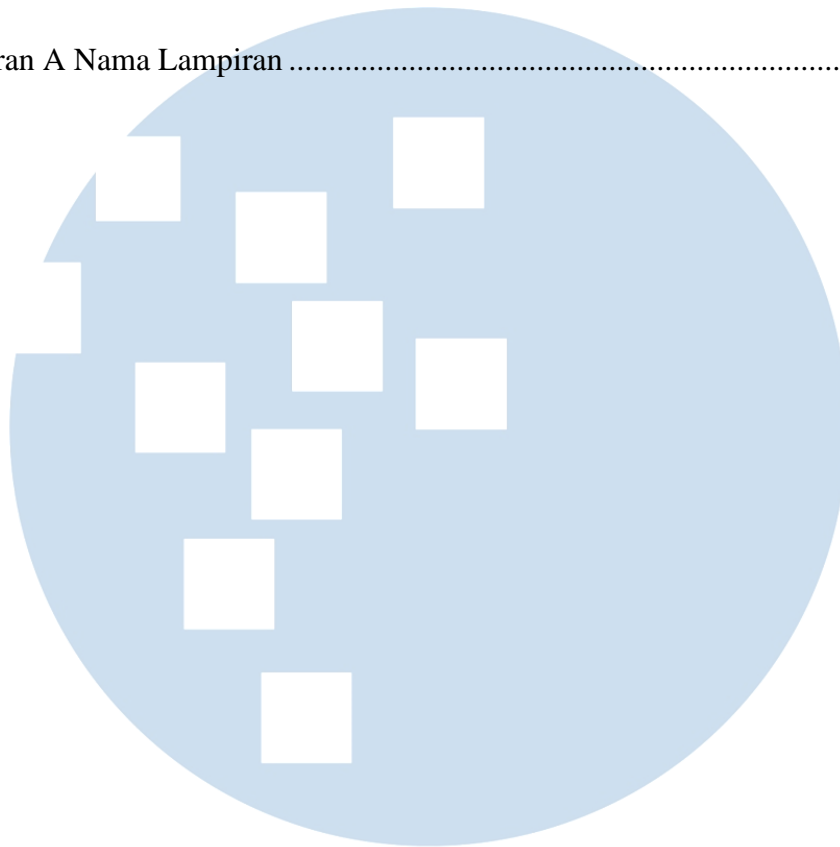
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Agro Kreasi Pratama	7
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.3 Teh Pucuk Harum Festival	9
Gambar 2.4 Le Minerale Sampling & Promo Activation	9
Gambar 2.5 Tujuh Kurma Creative Motion	10
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	12
Gambar 3.2 Deck Brief Teh Pucuk x Pestapora	16
Gambar 3.3 Key Visual Teh Pucuk Harum x Pestapora	17
Gambar 3.4 Digitalisasi Proses Mockup Merch The Pucuk Harum x Pestapora .	18
Gambar 3.5 Revisi Key Visual	19
Gambar 3.6 Mockup Teh Pucuk Harum x Pestapora Final	20
Gambar 3.7 Deck Brief Le Minerale Residential Activation	22
Gambar 3.8 Key Visual Le Minerale Residential Activation	23
Gambar 3.9 Digitalisasi Proses Mockup Baliho Le Minerale Residential Activation	24
Gambar 3.10 Digitalisasi Proses Mockup Portal Gate Le Minerale Residential Activation	24
Gambar 3.11 Digitalisasi Proses Mockup Stiker Dispenser Le Minerale Residential Activation	25
Gambar 3.12 Mockup Le Minerale Residential Activation Final	26
Gambar 3.13 Deck Brief Sampoerna Academy dan EZD	27
Gambar 3.14 Key Visual Sampoerna Academy dan EZD	28
Gambar 3.15 Revisi Key Visual Sampoerna Academy dan EZD 1	29
Gambar 3.16 Digitalisasi Mockup Sampoerna Academy dan EZD	29
Gambar 3.17 Revisi Key Visual Sampoerna Academy dan EZD 2	30
Gambar 3.18 Revisi Mockup Sampoerna Academy dan EZD 2	30
Gambar 3.19 Final Artwork Tent Card	31
Gambar 3.20 Final Artwork Innovation Visual	31
Gambar 3.21 Final Artwork Totebag	32
Gambar 3.22 Final Artwork Notebook	32
Gambar 3.23 Deck Brief IQOS Product Launching	33
Gambar 3.24 Visualisasi Backdrop IQOS	34
Gambar 3. 25 Final Artwork Backdrop IQOS Product Launching	35
Gambar 3.26 Deck Brief Ajinomoto Museum	36
Gambar 3.27 Digitalisasi Backdrop Ajinomoto Museum	37
Gambar 3. 28 Revisi Backdrop Ajinomoto Museum	38
Gambar 3.29 Final Artwork Backdrop Ajinomoto Museum	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Nama Lampiran	xiv
--------------------------------	-----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA