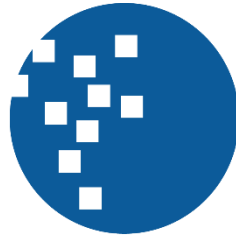


**PERANCANGAN DESAIN *GUIDE IDENTITY* PADA
IMOVICCON 2023 DI PROGRAM STUDI FILM
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Enricia Aurelva Darian

00000042626

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN DESAIN *GUIDE IDENTITY* PADA
IMOVICCON 2023 DI PROGRAM STUDI FILM
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



LAPORAN MAGANG

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

Enricia Aurelva Darian

00000042626

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Enricia Aurelva Darian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN DESAIN *GUIDE IDENTITY* PADA
IMOVICCON 2023 DI PROGRAM STUDI FILM UNIVERSITAS
MULTIMEDIA NUSANTARA**

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, 12 Desember 2023



Enricia Aurelva Darian

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

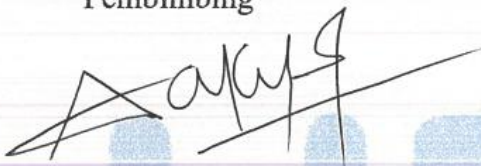
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN *GUIDE IDENTITY* PADA IMOVICCON 2023
DI PROGRAM STUDI FILM UNIVERSITAS MULTIMEDIA
NUSANTARA**

Oleh
Nama : Enricia Aurelva Darian
NIM : 00000042626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023
Pukul 16.00 s.d 16.30 dan dinyatakan
LULUS


Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn
0323067804/E067811

Penguji



Nadia Mahatmi, 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 : Enricia Aurelva Darian
NIM : 00000042626
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 Desain *Guide Identity* pada IMOVICCON 2023 di Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara”

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,



Enricia Aurelva Darian

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan magang yang berjudul “Perancangan Desain *Guide Identity* pada IMOVICCON 2023 di Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara”. Laporan magang ini merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus dipenuhi untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) jurusan Desain Komunikasi Visual pada fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mengambil topik peran *Graphic Designer* di acara IMOVICCON 2023 ini karena penulis akan membahas pekerjaan dan pembelajaran yang didapatkan selama masa magang. Dengan membahas kegunaan dan pelajaran yang didapatkan dalam membuat desain, maka masyarakat akan dapat mengerti pentingnya peran *graphic designer* dalam merancang suatu acara tertentu untuk menyampaikan pesan dan menarik perhatian. Laporan magang ini ditujukan bagi mereka khususnya yang akan melakukan kerja magang ataupun para mahasiswa dan masyarakat awam yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pekerjaan *graphic designer*.

Saya menyadari bahwa laporan magang ini akan sulit diselesaikan apabila tidak adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sejak awal perkuliahan hingga penyusunan laporan magang. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kerja magang.
4. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., dan Salima Hakim, S.Sn., M.Hum. 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 Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
7. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja magang ini jauh dari sempurna baik dari segi bahasa, penyusunan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan laporan lainnya di masa depan. Dengan tersusunnya laporan kerja magang ini, diharapkan agar dapat memberikan manfaat dan wawasan baru sebagai sumber informasi, inspirasi, dan motivasi bagi para pembaca untuk dipakai di kemudian hari.

Tangerang, 12 Desember 2023



Enricia Aurelva Darian

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN DESAIN *GUIDE IDENTITY* PADA
IMOVICCON 2023 DI PROGRAM STUDI FILM
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

Enricia Aurelva Darian

ABSTRAK

Magang merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus dipenuhi untuk meraih gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan melakukan kerja magang, mahasiswa dapat menggunakan dan menerapkan segala ilmu yang telah dipelajari ke dalam dunia kerja secara langsung. Oleh karena itu, mahasiswa dapat belajar mengenai dunia kerja dan mengembangkan ketrampilan serta menjadi lebih siap saat mereka sudah lulus dan akan bekerja. Penulis memutuskan untuk mengikuti program kerja magang di program studi Film Universitas Multimedia Nusantara karena posisi yang ditawarkan sesuai dengan bidang keahlian dan minat penulis, serta memiliki reputasi baik sehingga penulis dapat belajar dengan dosen-dosen yang ahli. Penulis bertugas untuk membuat segala kebutuhan desain untuk acara IMOVICCON 2023 yang diadakan 2 tahun sekali dan merupakan kolaborasi antara UMN dan UPH. Beberapa kendala yang terjadi selama magang adalah proses kreatif mencari ide, atau kurangnya informasi dari atasan namun hal tersebut dapat diatasi dengan melakukan *brainstorming* dan riset melalui platform media seperti Pinterest, Unsplash, atau langsung bertanya ke atasan sampai mengerti hingga tidak terjadi miskomunikasi. Selain itu, hal-hal yang penulis dapatkan dan pelajari selama masa praktek kerja magang adalah cara menciptakan desain yang dapat memberikan informasi dan sekaligus menghibur atau terlihat estetik, cara berkomunikasi yang baik dengan sesama dalam satu tim agar dapat berkolaborasi dengan baik.

Kata kunci: Graphic Designer, Magang, IMOVICCON 2023, Universitas Multimedia Nusantara

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

**DESIGN PROCESS OF GUIDE IDENTITY FOR IMOVICCON
2023 AT THE MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY FILM**

STUDY PROGRAM

Enricia Aurelva Darian

ABSTRACT (English)

Internship is one of the graduation requirements that must be fulfilled to obtain a Bachelor of Design (S.Ds.) degree at Multimedia Nusantara University. By doing internships, students can use and apply all the knowledge they have learned directly into the world of work. Therefore, students can learn about the work environment and develop skills to become better as a preparation for when they graduate and go to work. The author decided to take part in an internship program at the Film study program at Multimedia Nusantara University because the position offered was in accordance with the author's field of expertise and interests, and it has a good reputation, so that the writer could study with expert lecturers. The author is tasked with creating all the design needs for the IMOVICCON 2023 event which is held every 2 years and is a collaboration between UMN and UPH. Some of the obstacles that occur during internships are the creative process of looking for ideas, or lack of information from superiors, but these can be overcome by brainstorming and research through media platforms such as Pinterest, Unsplash, or by directly asking the superiors until the author could understand and come to agreement so that there is no miscommunication. Apart from that, the things that the author gained and learned during the internship period were how to create designs that can provide information and at the same time entertain or look aesthetic, how to communicate well with others in a team so that they can collaborate well.

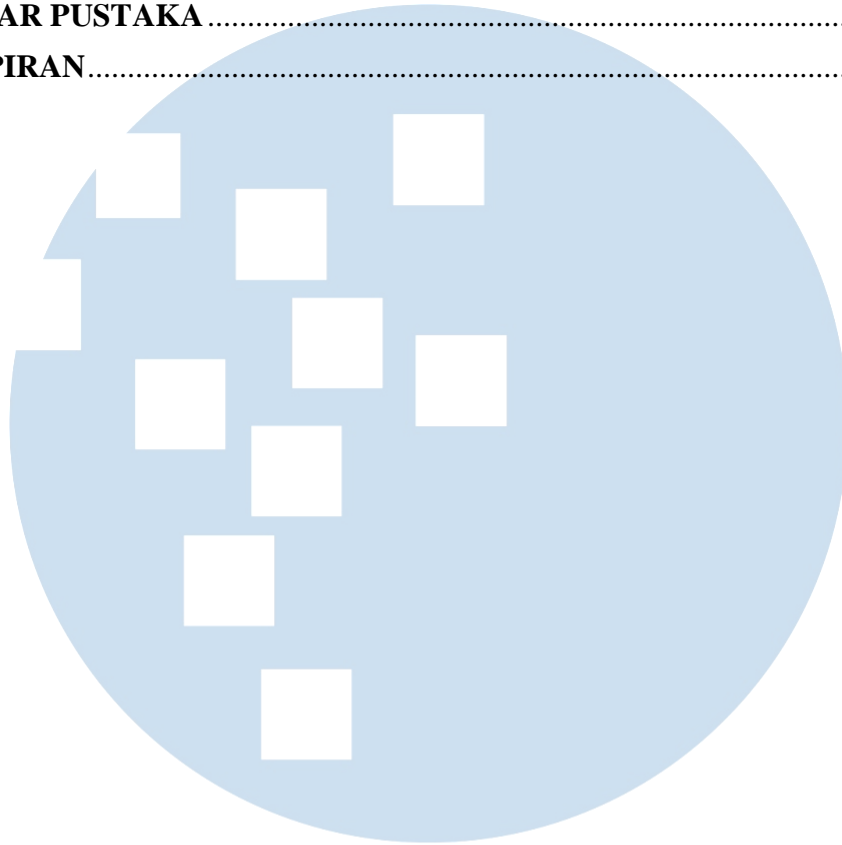
Keywords: *Graphic Designer, Internship, IMOVICCON 2023, Multimedia Nusantara University*

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 PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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	5
2.1 Deskripsi Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portfolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	13
3.2 Tugas yang Dilakukan	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan	16
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	34
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	xv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 14



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Program Studi Film UMN	6
Gambar 2.2 Palet Warna Program Studi Film UMN	7
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	8
Gambar 2.4 Poster Film Dokumenter Sampah Jadi Berkah	9
Gambar 2.5 Poster Film Segara	10
Gambar 2.6 Poster Film <i>Have Punk, This Day?</i>	11
Gambar 3.1 Kedudukan Penulis dalam Acara IMOVICCON	13
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	13
Gambar 3.3 Palet Warna IMOVICCON 2023	16
Gambar 3.4 Referensi Awal Poster IMOVICCON 2023	17
Gambar 3.5 Sketsa Poster IMOVICCON 2023	17
Gambar 3.6 <i>Masking</i> dan pemberian <i>filter</i> pada foto.....	19
Gambar 3.7 Pembuatan Aset <i>Film Strip</i> dengan <i>Transform</i> dan <i>Divide Objects Below</i>	19
Gambar 3.8 Penggunaan <i>Margin</i> dalam Penyusunan Poster IMOVICCON 2023 .	20
Gambar 3.9 Penggunaan <i>Rule of Third</i> dalam Penyusunan Poster IMOVICCON 2023.....	21
Gambar 3.10 Alternatif Poster IMOVICCON 2023	21
Gambar 3.11 Referensi Setelah Asistensi	22
Gambar 3.12 Cara Menggunakan Fitur <i>Blend</i>	23
Gambar 3.13 Alternatif Poster Setelah Revisi	23
Gambar 3.14 Poster IMOVICCON 2023	24
Gambar 3.15 Penyusunan Buku <i>Guide Identity</i>	24
Gambar 3.16 <i>Guide Identity</i> IMOVICCON 2019	25
Gambar 3.17 <i>Moodboard</i>	26
Gambar 3.18 <i>Guide Identity</i> IMOVICCON 2023	27
Gambar 3.19 <i>Moodboard</i>	28
Gambar 3.20 <i>Layout Giant Banner</i> Menggunakan <i>Margin</i>	28
Gambar 3.21 <i>Giant Banner</i> Awal IMOVICCON 2023	29
Gambar 3.22 <i>Giant Banner</i> Awal setelah Revisi IMOVICCON 2023	30
Gambar 3.23 <i>Giant Banner</i> IMOVICCON 2023	31
Gambar 3.24 <i>Moodboard Name Tag</i>	31
Gambar 3.25 <i>Name Tag</i> Awal IMOVICCON 2023	32
Gambar 3.26 Penggunaan <i>Margin</i> pada <i>Name Tag</i> IMOVICCON 2023	33
Gambar 3.27 <i>Name Tag</i> IMOVICCON 2023	33
Gambar 3.28 <i>Moodboard Program Book</i>	34
Gambar 3.29 Contoh <i>Layout</i> Pertama IMOVICCON 2023	35
Gambar 3.30 Contoh <i>Layout Conference Guidelines</i> IMOVICCON 2023	35
Gambar 3.31 Penggunaan <i>Margin</i> pada Penyusunan <i>Program Book</i> IMOVICCON 2023.....	36
Gambar 3.32 <i>Program Book</i> IMOVICCON 2023	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xvi
Lampiran C <i>Daily Task</i> MBKM 03	xvii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xxx
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxxii
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxiii
Lampiran G Hasil Karya Tugas Selama Kerja Magang.....	xxxiv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA