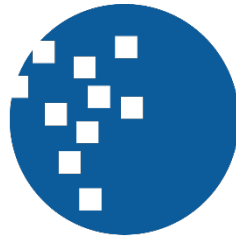


**PERANCANGAN KONTEN VISUAL EVENT
MARKETING COMMUNICATION DI SYNERGY
ACTIVATION SINAR MAS LAND**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

**Gabriela Elena Purnomo
0000044792**

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

2023

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL EVENT
MARKETING COMMUNICATION DI SYNERGY
ACTIVATION SINAR MAS LAND**



LAPORAN MAGANG

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

**Gabriela Elena Purnomo
0000044792**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriela Elena Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN KONTEN VISUAL EVENT MARKETING

COMMUNICATION DI SYNERGY ACTIVATION SINAR MAS LAND

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, 13 Desember 2023



A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Gabriela'.

Gabriela Elena Purnomo

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN KONTEN VISUAL EVENT MARKETING
COMMUNICATION DI SYNERGY ACTIVATION SINAR MAS LAND**

Oleh
Nama : Gabriela Elena Purnomo
NIM : 00000044792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2020
Pukul 16.30 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji

Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201 /E071277

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 : Gabriela Elena Purnomo
NIM : 00000044792
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 KONTEN VISUAL EVENT MARKETING

COMMUNICATION DI SYNERGY ACTIVATION SINAR MAS LAND

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, 3 Desember 2023

Yang menyatakan,



Gabriela Elena Purnomo

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 kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan pengerjaan laporan magang ini dengan baik. Pada laporan yang berjudul “Peran Desainer Grafis Dalam Divisi Synergy Activation Sinar Mas land” ini, penulis akan menjelaskan peran dan tugas yang penulis kerjakan sebagai Graphic Designer Intern selama praktik kerja magang di Sinar Mas Land.

Pelaksanaan praktik kerja magang ini merupakan salah satu syarat bagi penulis agar dapat lulus dan memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selama praktik kerja magang ini, penulis memperoleh banyak ilmu dan pengalaman dalam bekerja secara nyata di dunia professional. Penulis mempelajari hal-hal baru dan dapat mengaplikasikan hal-hal yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan.

Penulis secara khusus ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat dan ikut serta membantu penulis selama menjalankan praktik kerja magang ini. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Sinar Mas Land sebagai perusahaan yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan praktik kerja magang.
4. Nicko Purnomo, 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 Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardile Akyuwen, S.Sn., M.Ds., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.

7. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds., 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.

Besar harapan penulis agar hasil penulisan laporan magang ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa/I, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, agar mendapatkan gambaran kurang lebih bagaimana proses praktik kerja magang dilakukan

Tangerang, 3 Desember 2023



Gabriela Elena Purnomo

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KONTEN VISUAL EVENT
MARKETING COMMUNICATION DI SYNERGY
ACTIVATION SINAR MAS LAND

Gabriela Elena Purnomo

ABSTRAK

Praktik kerja magang merupakan salah satu syarat yang wajib dijalani seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar sarjana. Sumardiono (2014) menyatakan bahwa magang merupakan tahap pembelajaran di mana seseorang diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam menangani situasi dan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata. Penulis memilih untuk menjalani praktik kerja magang di Sinar Mas Land dikarenakan reputasi perusahaan yang kuat dan prospek kerja yang menjanjikan. Sinar Mas Land merupakan salah satu pengembang properti terbesar di Indonesia yang sudah berdiri sejak tahun 1987. Dengan ditempatkannya penulis pada divisi Synergy Marketing, penulis diberi tanggung jawab untuk menyediakan kebutuhan asset visual yang akan digunakan dalam beberapa rangkaian acara. Namun perlu diketahui bahwa besar kecilnya perusahaan tidak menutup kemungkinan akan adanya kendala dalam bekerja. Seperti keterbatasan keterampilan dan komunikasi yang belum sempurna, penulis melihat hal ini sebagai peluang untuk belajar dan tumbuh. Penulis mengatasi kendala tersebut dengan meningkatkan keterampilan desain dan berkomunikasi secara efektif dengan tim. Adanya masalah-masalah tersebut, merupakan sebuah pembelajaran bagi penulis, dimana penulis dapat meningkatkan kolaborasi dan komunikasi yang baik dengan rekan kerja, sehingga setiap hambatan dapat diselesaikan.

Kata kunci: Magang, Desain, Sinar Mas Land

U M W 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

**DESIGNING VISUAL CONTENT FOR
EVENT MARKETING COMMUNICATION AT SYNERGY
ACTIVATION SINAR MAS LAND**

Gabriela Elena Purnomo

ABSTRACT (English)

Internship is a mandatory requirement for all students at Multimedia Nusantara University to obtain a bachelor's degree. According to Sumardiono (2014), internship is a learning phase where individuals are given the opportunity to apply the knowledge they have acquired to address real-life situations and challenges. I chose to undertake my internship at Sinar Mas Land due to the company's strong reputation and promising job prospects. Sinar Mas Land is one of the largest property developers in Indonesia, established since 1987. Placed in the Synergy Marketing division, my responsibility involves providing visual assets for various events. However, it's worth noting that regardless of a company's size, challenges may arise in the workplace. Issues like limited skills and imperfect communication are viewed as opportunities for learning and growth. I address these challenges by enhancing design skills and communicating effectively with the team. These obstacles serve as valuable lessons, allowing me to improve collaboration and communication with colleagues, ensuring that any hurdles are overcome.

Keywords: *Internship, Design, Sinar Mas Land*

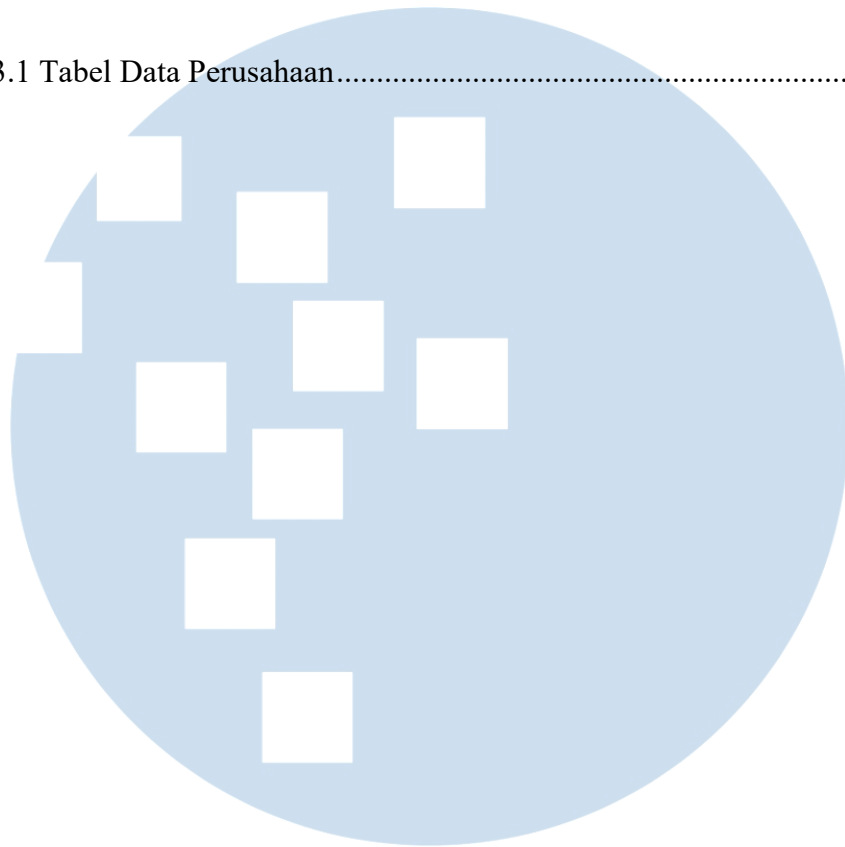
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
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	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.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Deskripsi Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portfolio Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	11
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	20
3.3.1 Proses Pelaksanaan	21
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	44
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	45
BAB IV PENUTUP	47
4.1 Kesimpulan	47
4.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan..... 11



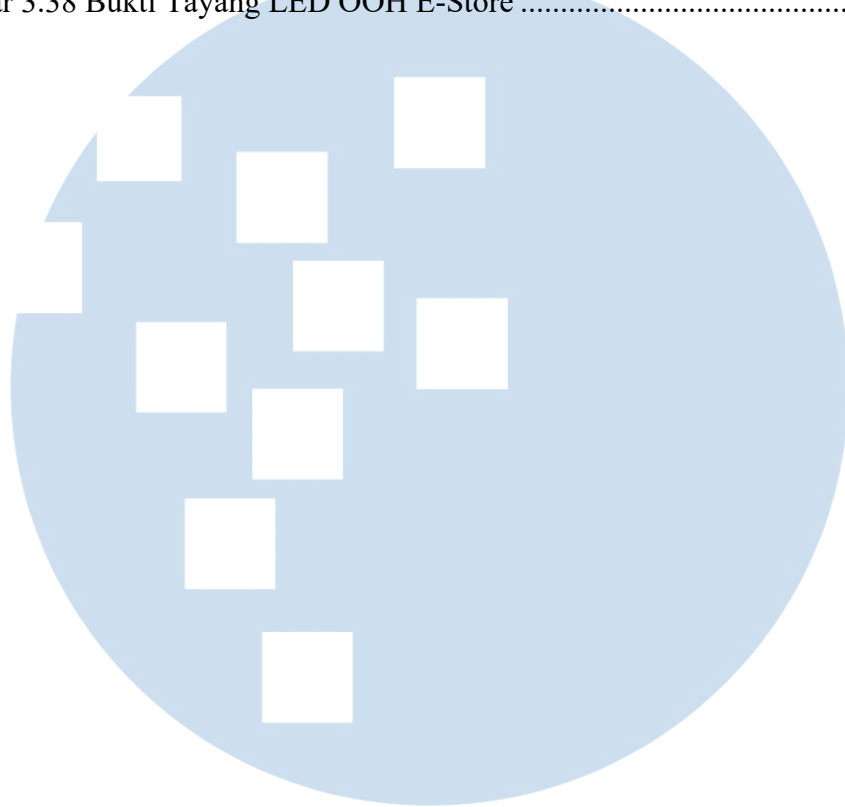
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Sinar Mas Land.....	4
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
Gambar 2.3 Booth Sinar Mas Land di GIIAS 2023.....	7
Gambar 2.4 Booth Sinar Mas Land di IPE 2023.....	8
Gambar 2.5 Booth Sinar Mas Land di BCA Expo 2023.....	8
Gambar 2.6 Jajaran Direksi Sinar Mas Land dalam Peluncuran Program Smart Move.....	9
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3.2 Brief dan Referensi Desain LED Marketing Office BSD City.....	21
Gambar 3.3 Sketsa.....	22
Gambar 3.4 Revisi dan Referensi Baru.....	22
Gambar 3.5 Hasil Desain Final.....	23
Gambar 3.6 Hasil Desain Final Pada LED Marketing Office BSD City.....	23
Gambar 3.7 Brief Konten Visual Activity Event IPE 2023.....	24
Gambar 3.8 Referensi ID Card.....	25
Gambar 3.9 Referensi Color Palette.....	25
Gambar 3.10 Draft Desain Pet ID Card.....	26
Gambar 3.11 Desain Final Pet ID Card.....	26
Gambar 3.12 Draft Desain X-Banner.....	27
Gambar 3.13 X-Banner Activity IPE 2023.....	28
Gambar 3.14 Draft Desain IG Feed & IG Story.....	29
Gambar 3.15 Feeds Sinar Mas Land Activity IPE 2023.....	29
Gambar 3.16 Brief Desain Event Sinar Mas Land x Tokopedia.....	30
Gambar 3.17 Revisi Draft Desain Pertama.....	31
Gambar 3.18 Revisi Draft Desain Kedua.....	31
Gambar 3.19 Revisi Draft Desain Ketiga.....	32
Gambar 3.20 Moodboard dan Referensi Baru.....	33
Gambar 3.21 Draft Desain Keempat.....	33
Gambar 3.22 Draft Desain Kelima.....	34
Gambar 3.23 Revisi Minor Draft Desain Kelima.....	35
Gambar 3.24 Desain Final Event Sinar Mas Land x Tokopedia.....	35
Gambar 3.25 List Format Turunan Desain Utama.....	36
Gambar 3.26 Bukti Tayang LED OOH West BSD.....	36
Gambar 3.27 Bukti Tayang Signage.....	37
Gambar 3.28 Brief Copywrite Invitation Wine Tasting.....	38
Gambar 3.29 Moodboard Desain Invitation Wine Tasting.....	38
Gambar 3.30 Draft Desain Pertama Invitation Wine Tasting.....	39
Gambar 3.31 Asset Foto Gelas Wine.....	39
Gambar 3.32 Hasil Edit Asset Gelas Wine.....	40
Gambar 3.33 Desain Final Invitation Wine Tasting.....	40
Gambar 3.34 KV Smart Move Periode 2.....	41
Gambar 3.35 Draft Desain LED OOH E-Store.....	42

Gambar 3.36 Revisi Draft Desain LED OOH E-Store	42
Gambar 3.37 Desain Final LED OOH E-Store.....	43
Gambar 3.38 Bukti Tayang LED OOH E-Store	44



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxxiv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxxv
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxix
Lampiran G Sketsa LED Project Visit Bank Mandiri.....	xl
Lampiran H Referensi LED MKO Project Visit Bank Mandiri	xl
Lampiran I Desain Pertama LED MKO Project Visit Bank Mandiri	xli
Lampiran J Desain Final LED MKO Project Visit Bank Mandiri.....	xli
Lampiran K Moodboard Desain Pet ID Card	xli
Lampiran L Color Palette KV Pet ID Card.....	xlii
Lampiran M Draft Desain Pertama Pet ID Card.....	xlii
Lampiran N Draft Desain Pet ID Card Pilihan	xlii
Lampiran O Implementasi Pet ID Card	xliii
Lampiran P Draft Desain Turunan X-Banner	xliii
Lampiran Q Desain Final Banner	xliv
Lampiran R Implementasi X-Banner	xlv
Lampiran S Draft Desain Feeds dan Story.....	xlv
Lampiran T Desain Final Feeds	xlvi
Lampiran U Implementasi Desain Pada Feeds	xlvii
Lampiran V Draft Desain Event SMLxTokped Pertama.....	xlvii
Lampiran W Draft Desain Event SMLxTokped Kedua.....	xlviii
Lampiran X Draft Desain event SMLxTokped Ketiga	xlviii
Lampiran Y Draft Desain Event SMLxTokped Keempat.....	xlix
Lampiran Z Moodboard Draft Desain Baru.....	l
Lampiran AA Desain Final Event SMLxTokped	l
Lampiran BB Bukti Tayang Desain SMLxTokped	li
Lampiran CC Moodboard Invitation Wine Tasting.....	li
Lampiran DD Draft Desain Awal Invitation Wine tasting	lii
Lampiran EE Desain Final Invitation Wine Tasting.....	lii
Lampiran FF Lampiran LED OOH CBD 5.....	lii
Lampiran GG LED OOH	liii
Lampiran HH LED OOH	liv
Lampiran II LED OOH	liv
Lampiran JJ Bukti Tayang LED	lv