

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PHOTO WALL  
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION SINGAPORE  
DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**



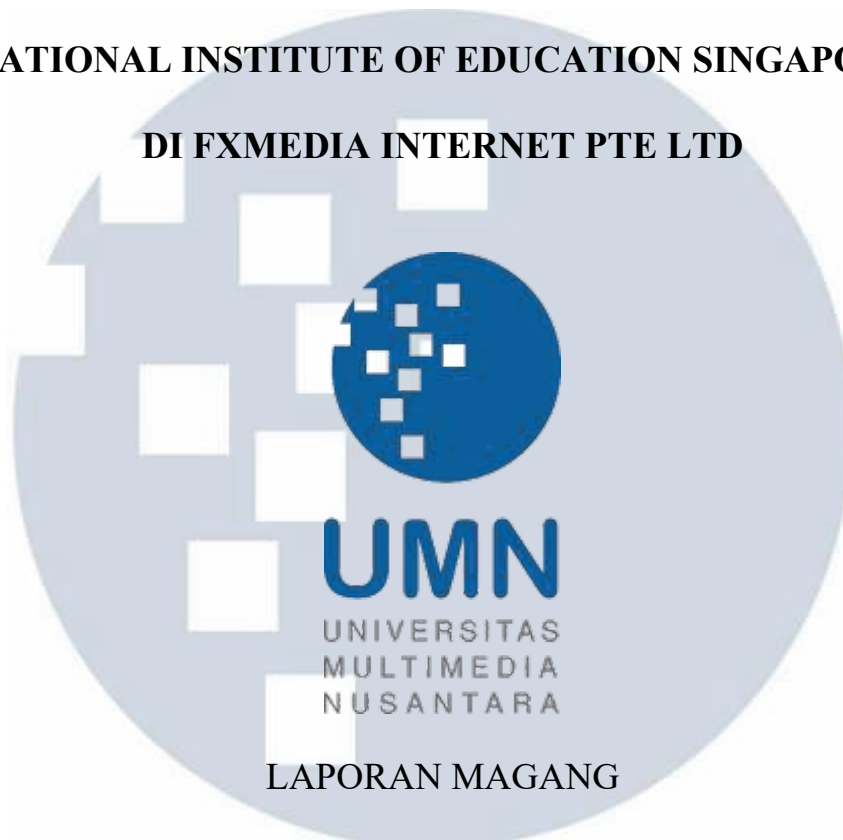
**LAPORAN MAGANG**

**VALENCIA MICHELLE TANAKOMAN**

**00000045775**

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

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PHOTO WALL  
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION SINGAPORE  
DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**VALENCIA MICHELLE TANAKOMAN**

**00000045775**

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

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valencia Michelle Tanakoman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045775

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PHOTO WALL  
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION SINGAPORE  
DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**

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, 19 Desember 2023



(Valencia Michelle Tanakoman)

U M 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

## HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PHOTO WALL**  
**NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION SINGAPORE**  
**DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**

Oleh  
Nama : Valencia Michelle Tanakoman  
NIM : 00000045775  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

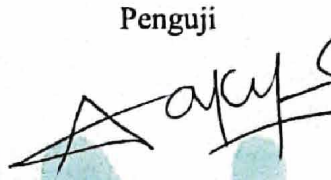
Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023  
Pukul 14.00 s.d 14.30 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/E039375

Penguji

  
Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/E067811

**UMN**  
**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**

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 : Valencia Michelle Tanakoman

NIM : 00000045775

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 UI/UX PHOTO WALL NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION SINGAPORE DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**

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, 26 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Valencia Michelle Tanakoman)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang disertasi ini dengan judul: “Perancangan Desain UI/UX *Photo Wall* National Institute of Education Singapore Di Fxmedia Internet Pte Ltd” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds) Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Pada laporan magang ini, penulis memilih topik “Perancangan Desain UI/UX *Photo Wall* National Institute of Education Singapore Di Fxmedia Internet Pte Ltd” oleh karena kesulitan yang sudah dilewati dengan baik dan menjadi salah satu memori akan proyek yang paling berharga untuk penulis. Selama menjalankan proyek *photo wall* ini, penulis memahami beberapa pengetahuan baru akan dunia kerja desain dan terus didampingi untuk berkembang sebagai *graphic designer* yang baik.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. FXMedia Internet Pte Ltd, selaku Perusahaan Tempat Kerja Magang.
4. Tiara Octavieny Djunaedi, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Steven Sean, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn, sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
8. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa menjadi sebuah referensi, sumber informasi, maupun sumber inspirasi yang baik untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya.

Tangerang, 12 Desember 2022



(Valencia Michelle Tanakoman)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PHOTO WALL**  
**NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION SINGAPORE**  
**DI FXMEDIA INTERNET PTE LTD**

Valencia Michelle Tanakoman

**ABSTRAK**

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi dan komunikasi berlangsung cepat. Hal ini mempengaruhi cara berpikir dan bertindak masyarakat, membuat mereka lebih terbuka terhadap perubahan dan tertarik pada hal-hal yang berlangsung dengan cepat. Gadget menjadi alat utama dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan sehari-hari, di mana informasi visual sangat penting dan menjadi bentuk komunikasi yang menarik dan mudah diterima oleh masyarakat. Sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual, penulis melakukan praktik kerja magang di FXMedia Internet Pte Ltd sebagai multimedia designer untuk mengembangkan wawasan penulis dalam dunia desain. FXMedia Internet Pte Ltd merupakan perusahaan berbasis multimedia yang berjalan berdampingan dengan teknologi dan memberikan layanan untuk client dalam memberikan solusi yang high-tech melalui Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), beserta dengan website design. Ketika menjalani program magang di FXMedia, penulis mengalami kesempatan untuk bekerja dalam membuat design photo wall untuk klien FXMedia yaitu, National Institute of Education Singapore. Penulis juga mendapatkan kesempatan dalam memperluas pengetahuan dalam bidang desain, dan mengembangkan kemampuan manajemen waktu yang akan menjadi bekal penulis dalam karier profesional di masa mendatang.

**Kata kunci:** *multimedia designer, teknologi, photo wall*

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



**UI/UX PHOTO WALL DESIGN FOR  
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION SINGAPORE  
AT FXMEDIA INTERNET PTE LTD**

Valencia Michelle Tanakoman

***ABSTRACT (English)***

*In today's digital era, the rapid development of technology and communication has influenced how people think and act, making them more open to change and interested in things that happen quickly. Gadgets have become the primary tools to meet daily needs and desires, where visual information is crucial and serves as an engaging and easily digestible form of communication for the public. As a student majoring in Visual Communication Design, the author undertook an internship at FXMedia Internet Pte Ltd as a multimedia designer to broaden the author's insights into the world of design. FXMedia Internet Pte Ltd is a multimedia-based company that operates in tandem with technology, providing services to clients through high-tech solutions such as Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), and website design. During the internship at FXMedia, the author had the opportunity to work on designing a photo wall for FXMedia's client, the National Institute of Education Singapore. This experience allowed the author to enhance the author's design creativity and understand the importance of visuals in modern communication. Furthermore, the internship expanded the author's knowledge in the field of design and helped the author develop time management skills that will serve as a valuable asset in the author's future professional career. FXMedia Internet Pte Ltd is a real example of how technology and design evolve with the times, and the author feels fortunate to contribute to this environment and learn from the professionals at the company.*

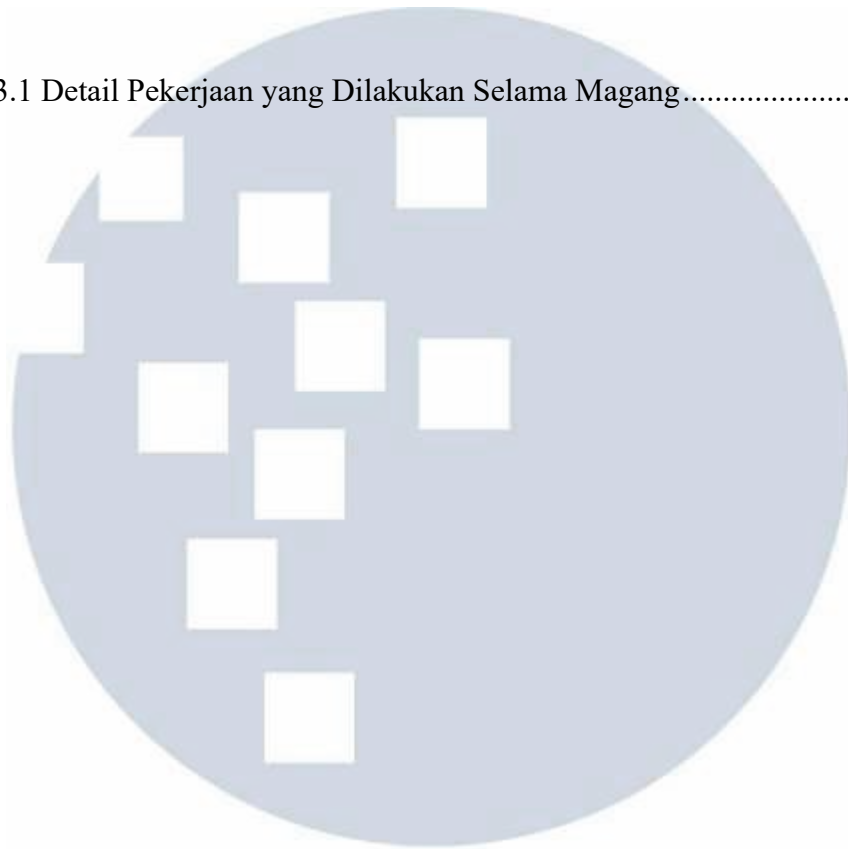
***Keywords:*** *multimedia designer, technology, photo wall*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
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 .....	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 .....	7
2.1 Deskripsi Perusahaan .....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	20
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	20
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	21
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	26
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	26
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	57
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	58
BAB IV PENUTUP .....	59
4.1 Kesimpulan .....	59
4.2 Saran .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	xiv
LAMPIRAN .....	xv

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....25



**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Struktur Organisasi FXMedia .....	8
Gambar 2.2 <i>Central Narcotic Bureau - Drug Buster Buddies</i> .....	8
Gambar 2.3 PUB - Bishan Ang Mo Kio Park AR Apps .....	9
Gambar 2.4 Deyi Secondary School - <i>Deyi Mikemon</i> .....	10
Gambar 2.5 Global Foundries - <i>Stress For Success AR Application</i> .....	11
Gambar 2.6 Changi General Hospital - <i>ENT Ear</i> .....	12
Gambar 2.7 <i>KK Women's and Children's Hospital</i> .....	13
Gambar 2.8 SGH - <i>Infusion Training Virtual Training Experience</i> .....	14
Gambar 2.9 Singapore Airlines - <i>Ground Crew Training</i> .....	15
Gambar 2.10 Raffles Institution - <i>Bicentennial Interactive Microsite</i> .....	15
Gambar 2.11 NUS <i>Construction Investigate</i> .....	16
Gambar 2.12 <i>Innovation Partner for Impact Singapore - Event Website</i> .....	17
Gambar 2.13 <i>Singapore Business Federation - Corporate Website</i> .....	18
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	21
Gambar 3.2 Referensi Poster.....	26
Gambar 3.3 Referensi Poster yang Tidak Diterima .....	26
Gambar 3.4 <i>Color Palette</i> yang Digunakan Untuk Poster .....	27
Gambar 3.5 <i>Layout Dasar</i> .....	27
Gambar 3.6 Asset 3D .....	28
Gambar 3.7 <i>Font Poppins</i> .....	29
Gambar 3.8 <i>Design Awal Poster</i> .....	29
Gambar 3.9 <i>Design Revisi Poster</i> .....	30
Gambar 3.10 <i>Layout Design Terbaru</i> .....	30
Gambar 3.11 Hasil <i>Design Awal Untuk Poster 2D Animator</i> .....	31
Gambar 3.12 <i>Final Design Poster 2D Animator</i> .....	32
Gambar 3.13 Hasil Akhir <i>Design Poster</i> .....	32
Gambar 3.14 Referensi <i>Website</i> .....	33
Gambar 3.15 <i>Color Palette</i> yang Digunakan.....	34
Gambar 3.16 <i>Layout Dasar</i> .....	34
Gambar 3.17 <i>Asset 2D</i> .....	35
Gambar 3.18 <i>Font Poppins</i> .....	35
Gambar 3.19 <i>Design Awal Website</i> .....	36
Gambar 3.20 <i>Design Revisi Website</i> .....	37
Gambar 3.21 <i>Mobile View Design</i> .....	38
Gambar 3.22 Hasil Akhir <i>Design Poster</i> .....	39
Gambar 3.23 Referensi Game .....	40

Gambar 3.24 <i>Color Palette</i> yang Digunakan.....	40
Gambar 3.25 <i>Font Londrina Solid</i> .....	41
Gambar 3.26 Desain <i>Game UI</i> awal .....	41
Gambar 3.27 <i>Final Design Game UI</i> .....	42
Gambar 3.28 Referensi <i>Study Case</i> .....	43
Gambar 3.29 <i>Color Palette</i> yang Digunakan untuk <i>Study Case</i> .....	43
Gambar 3.30 Aset <i>Background</i> yang Disediakan oleh <i>Supervisor</i> .....	44
Gambar 3.31 Aset yang Disediakan oleh Anggota Tim 2D.....	44
Gambar 3.32 Desain Awal <i>SUSS Soundroom</i> .....	45
Gambar 3.33 <i>Final Design Study Case SUSS Soundroom</i> .....	45
Gambar 3.34 Desain Awal <i>NUS Creative</i> .....	46
Gambar 3.35 <i>Final Design Study Case NUS Creative</i> .....	46
Gambar 3.36 Desain Awal <i>MINDS</i> .....	47
Gambar 3.37 <i>Final Design Study Case MINDS</i> .....	47
Gambar 3.38 <i>Final Design Flyer FXMedia</i> .....	48
Gambar 3.39 <i>Layout Pitch</i> yang Dibuat oleh Penulis Sebelumnya .....	49
Gambar 3.40 <i>Color Palette</i> yang Digunakan untuk <i>Photo Wall Project</i> .....	49
Gambar 3.41 <i>Asset Icon 2D</i> .....	50
Gambar 3.42 <i>Asset Button</i> .....	50
Gambar 3.43 <i>Font Arial</i> .....	50
Gambar 3.44 Desain Awal <i>Sticker Selection Page</i> .....	51
Gambar 3.45 <i>Final Design Sticker Selection Page</i> .....	52
Gambar 3.46 <i>Final Design Sticker Landing Page dan Data Consent</i> .....	52
Gambar 3.47 <i>Final Design Camera Page</i> .....	52
Gambar 3.48 <i>Final Design All Page</i> .....	53
Gambar 3.49 <i>Final Design All Camera Tutorial</i> .....	53
Gambar 3.50 <i>Final Design All Tutorial</i> .....	54
Gambar 3.51 Desain Awal <i>Block View Page</i> .....	54
Gambar 3.52 <i>Final Design Block View Page</i> .....	55
Gambar 3.53 <i>Final Design Loading Page</i> .....	55
Gambar 3.54 <i>All Photo Wall Design Pages</i> .....	56

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Pengantar MBKM 01 .....	xv
Lampiran Kartu MBKM 02 .....	xvi
Lampiran Daily Task MBKM 03 .....	xvii
Lampiran Surat Penerimaan Magang .....	xxix
Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin .....	xxx
Lampiran Semua Hasil Karya Tugas Yang Dilakukan Selama Kerja Magang .	xxxi

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized globe with several white squares of varying sizes arranged in a grid-like pattern over it.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA