

PERANCANGAN DESAIN

EVENT JAKARTA TABLETOP EXPO 2023

DI EVORIA EVENT ORCHESTRATOR



LAPORAN MAGANG

Rahuel Gabriella

0000051936

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN DESAIN

EVENT JAKARTA TABLETOP EXPO 2023

DI EVORIA EVENT ORCHESTRATOR



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Rahuel Gabriella

0000051936

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rahuel Gabriella

Nomor Induk Mahasiswa : 00000051936

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN DESAIN EVENT JAKARTA TABLETOP EXPO 2023 DI
EVORIA EVENT ORCHESTRATOR**

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, 20 Desember 2023

UMMN



(Rahuel Gabriella)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN *EVENT* JAKARTA TABLETOP EXPO 2023 DI
EVORIA EVENT ORCHESTRATOR**

Oleh

Nama : Rahuel Gabriella
NIM : 00000051936
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 20 Desember 2023
Pukul 10.30 s.d 11.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/E083675

Penguji

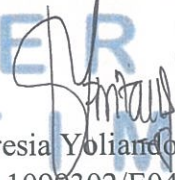


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

UMMN

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Fonita Theresia Yoliardo, 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 : Rahuel Gabriella
NIM : 00000051936
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 *EVENT* JAKARTA TABLETOP EXPO 2023 DI EVORIA EVENT ORCHESTRATOR

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, 13 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Rahuel Gabriella)

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

Dalam era saat teknologi dan informasi semakin maju, serta tingginya kompetisi dalam ranah “*event*” penting bagi kita yang tertarik dalam dunia “*event*” untuk terus menggali pengetahuan dan penelitian yang berkaitan dengan Perancangan Desain *Event Jakarta Tabletop Expo 2023* di Evoria Event Orchestrator. Laporan magang ini bertujuan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman lebih lanjut tentang dan dampaknya dalam bidang desain event. Penelitian ini merupakan hasil kerja magang penulis dan diharapkan dapat memberikan wawasan dan dapat menjadi referensi yang bermanfaat kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan magang ini tidak akan tercipta tanpa dukungan dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak berikut karena bantuan dan dorongan mereka selama proses penelitian.

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. Evoria Event Orchestrator, selaku Perusahaan Tempat Kerja Magang.
4. Karen Sabrina, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, M.Sn, sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., 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.

Semoga karya ilmiah ini menjadi kontribusi yang berarti dalam bidangnya, menginspirasi orang lain, dan mendorong pemahaman yang lebih dalam dalam topik ini serta bisa memberikan manfaat dan memberikan sumbangan berharga bagi pengetahuan dan pengembangan di masa depan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Desember 2023



(Rahuel Gabriella)



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 DESAIN

EVENT JAKARTA TABLETOP EXPO 2023

DI EVORIA EVENT ORCHESTRATOR

(Rahuel Gabriella)

ABSTRAK

Laporan magang ini berisi pengalaman penulis selama periode magang di Evoria Event Orchestrator yang sudah berjalan selama hampir tiga bulan dan masih terus berjalan. Penulis berharap bisa mendapatkan wawasan praktis dalam desain dan mengaplikasikan pengetahuan akademis dalam situasi dunia nyata. Selama magang, penulis terlibat dalam berbagai tugas dan proyek yang mencakup desain sosial media, pengeditan video untuk konten, dan juga proyek desain untuk acara *Jakarta Tabletop Expo 2023*. Selain itu, penulis juga berinteraksi dengan berbagai tim dan profesional di perusahaan, yang memberikan peluang untuk belajar tentang kolaborasi, komunikasi, dan keterampilan teknis yang diperlukan dalam industri ini. Penulis memilih Perusahaan Evoria Event Orchestrator dikarenakan lingkungan kerja yang cukup menarik dan juga sistem *WFH* dan *WFO*-nya, akan tetapi terdapat beberapa kendala seperti jarak yang cukup jauh (Bekasi-Bintaro) yang diatasi oleh penulis dengan berangkat dua jam lebih awal dari jam masuk kerja dan juga jam kerja yang terkadang dapat selesai cukup larut ataupun mengambil hari libur dikarenakan revisi dan *deadline* yang diminta klien. Kesimpulannya, magang ini telah memberikan kesempatan berharga untuk mengimplementasikan teori dengan praktik dan membantu penulis dalam mengembangkan wawasan serta keterampilan yang relevan dalam desain. Pengalaman ini diharapkan akan memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan karir di masa depan.

Kata kunci: desain, *event*, pengalaman

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

EVENT DESIGN FOR JAKARTA TABLETOP EXPO 2023

AT EVORIA EVENT ORCHESTRATOR

(Rahuel Gabriella)

ABSTRACT (English)

This internship report details the author's experiences during their internship at Evoria Event Orchestrator, which has been ongoing for nearly three months and is still ongoing. The author aims to gain practical insights into design and apply academic knowledge in a real-world setting. Throughout the internship, the author has been involved in various tasks and projects, including social media design, video editing for content, and design projects for the Jakarta Tabletop Expo 2023 event. Additionally, the author has interacted with various teams and professionals within the company, providing opportunities to learn about collaboration, communication, and the technical skills required in this industry. The choice of Evoria Event Orchestrator was based on its appealing work environment, as well as its work-from-home (WFH) and work-from-office (WFO) systems, although there were some challenges, such as the considerable distance (Bekasi-Bintaro). These challenges were overcome by the author through early departure and occasionally working late or taking days off to meet client-requested revisions and deadlines. In conclusion, this internship has provided a valuable opportunity to bridge the gap between theory and practice, helping the author develop relevant insights and skills in design. It is expected that this experience will provide a solid foundation for future career development.

Keywords: *design, event, experiences*

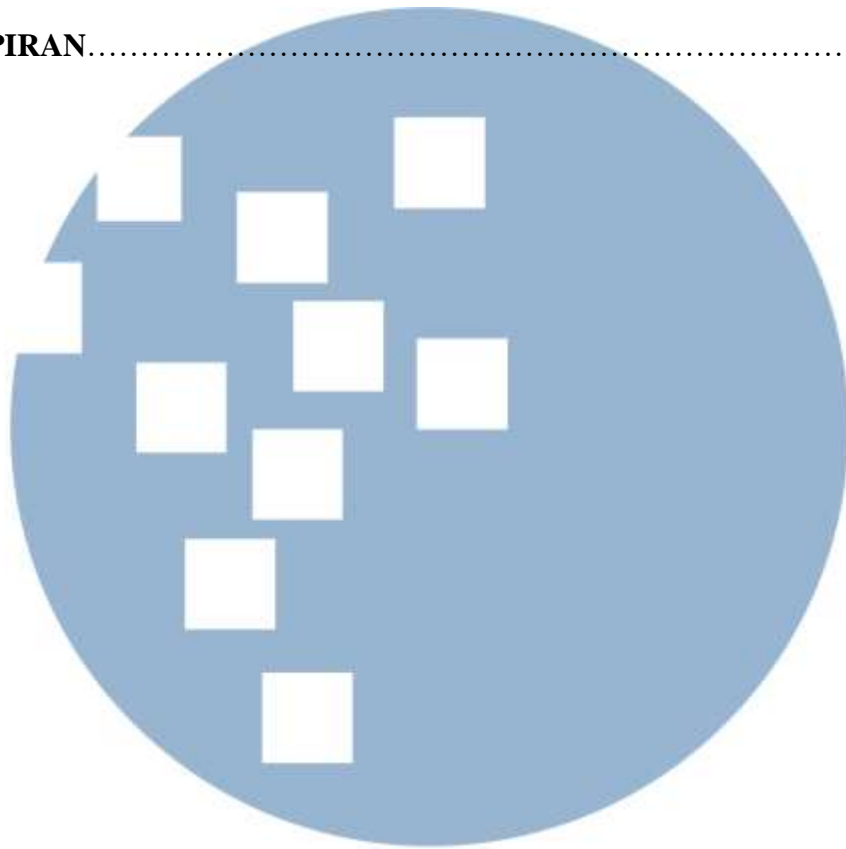
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	1
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.3 Portfolio Perusahaan.....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	21
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	21
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	22
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	23
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	24
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	49
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	49
BAB IV PENUTUP.....	51
4.1 Kesimpulan.....	51
4.2 Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA.....xiv

LAMPIRAN.....xv



UMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....22



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Evoria Event Orchestrator.....	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Evoria Event Orchestrator.....	6
Gambar 2.3 PPKM Karokoe Denny Caknan.....	7
Gambar 2.4 52 Tahun PLAN International Indonesia "Bekerja untuk Anak Indonesia".....	8
Gambar 2.5 Tanoto Foundation Booklet.....	8
Gambar 2.6 GESI Working Group.....	9
Gambar 2.7 Peluncuran Yayasan NLR.....	9
Gambar 2.8 Closing Project Work in Tech East Java and West Java.....	10
Gambar 2.9 BelajaRaya 2023.....	11
Gambar 2.10 Body Shop & UN Women.....	12
Gambar 2.11 Girls Leadership Academy.....	12
Gambar 2.12 Lokakarya Tata Kelola Pembibitan Rumput Laut Sebagai Kerangka Pengembangan dan Pendistribusian Bibit yang Berkualitas.....	13
Gambar 2.13 Young Health Programme (YHP) Training of Trainee & Peer Educators.....	13
Gambar 2.14 Universitas Prasetiya Mulya Research Talk.....	14
Gambar 2.15 Indonesian Youth Summit 2021.....	14
Gambar 2.16 Bogor Punya Cerita.....	15
Gambar 2.17 Trilogy of Pandawa.....	16
Gambar 2.18 Girls Get Equal 2019.....	16
Gambar 2.19 Jakarta Tabletop Expo 2022.....	17
Gambar 2.20 #DOTD (Digipreneur of The Day).....	17
Gambar 2.21 Briwork Fisipol UGM.....	18
Gambar 2.22 Hello Naru.....	18
Gambar 2.23 Briwork With UNEJ.....	19
Gambar 2.24 Briwork With Fisipol UGM.....	19
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	22
Gambar 3.2 Proses pembuatan ikon JTE 2023.....	24
Gambar 3.3 Ikon PNG aset JTE 2023.....	25
Gambar 3.4 Proses editing ikon di Adobe Photoshop.....	25
Gambar 3.5 Aset ikon JTE 2023.....	26
Gambar 3.6 Contoh penggunaan aset ikon JTE 2023.....	26
Gambar 3.7 Proses pembuatan desain <i>stage</i> JTE 2023.....	27
Gambar 3.8 Hasil digital desain <i>stage</i> JTE 2023.....	28
Gambar 3.9 Hasil jadi desain <i>stage</i> JTE 2023 (1).....	28
Gambar 3.10 Hasil jadi desain <i>stage</i> JTE 2023 (2).....	28
Gambar 3.11 Proses pembuatan desain ular tangga <i>life size</i>	29
Gambar 3.12 Hasil digital desain ular tangga <i>life size</i>	30
Gambar 3.13 Hasil jadi desain ular tangga <i>life size</i> 1.....	31
Gambar 3.14 Hasil jadi desain ular tangga <i>life size</i> 2.....	31

Gambar 3.15 Proses pembuatan desain <i>gate</i> 1.....	32
Gambar 3.16 Proses pembuatan desain <i>gate</i> 2.....	33
Gambar 3.17 <i>Mock up</i> desain <i>gate</i>	33
Gambar 3.18 Hasil jadi desain <i>gate</i> JTE 2023	34
Gambar 3.19 Proses pembuatan desain <i>layout maps</i>	34
Gambar 3.20 Proses pembuatan desain poster <i>maps</i>	35
Gambar 3.21 Hasil jadi poster <i>maps</i>	36
Gambar 3.22 Proses Desain Seragam Panitia (1).....	37
Gambar 3.23 Proses Desain Seragam Panitia (2).....	37
Gambar 3.24 Proses Desain Seragam Panitia (3).....	38
Gambar 3.25 Contoh Hasil Jadi Seragam Panitia.....	39
Gambar 3.26 Proses Desain Gelang Tiket (1).....	40
Gambar 3.27 Proses Desain Gelang Tiket (2).....	41
Gambar 3.28 Contoh Hasil Jadi Gelang Tiket.....	42
Gambar 3.29 Proses Desain <i>Cue Card</i> (1).....	43
Gambar 3.30 Proses Desain <i>Cue Card</i> (2).....	43
Gambar 3.31 Proses Desain Gambar Medali (depan).....	44
Gambar 3.32 Proses Desain Gambar Medali (belakang).....	45
Gambar 3.33 Proses Desain Gambar Piala.....	45
Gambar 3.34 Contoh Hasil Jadi Medali dan Piala.....	46
Gambar 3.35 Proses Desain <i>ID Card</i>	47
Gambar 3.36 Contoh Hasil Jadi <i>ID Card</i>	47
Gambar 3.37 Proses Editing Video <i>Reels</i> Evoria.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01.....	xvi
Lampiran B Kartu MBKM 02	xvii
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvii
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04.....	xxix
Lampiran E Surat Penerimaan Magang.....	xxx
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin.....	xxxiv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA