

**PERANCANGAN ASSET VISUAL UNTUK KEBUTUHAN
KONTEN MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD UMN**



LAPORAN MAGANG

Kezia Rebecca Mamusung

0000031905

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN ASSET VISUAL UNTUK KEBUTUHAN
KONTEN MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD UMN**



LAPORAN MAGANG

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

Kezia Rebecca Mamusung
0000031905

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kezia Rebecca Mamusung

Nomor Induk Mahasiswa : **0000031905**

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN ASSET VISUAL UNTUK KEBUTUHAN KONTEN
MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD UMN**

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, 05 Juni 2024



(Kezia Rebecca Mamusung)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

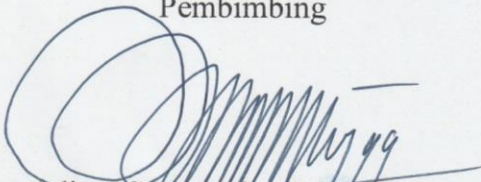
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ASSET VISUAL UNTUK KEBUTUHAN KONTEN
MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD UMN**

Oleh

Nama : Kezia Rebecca Mamusung
NIM : 00000031905
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

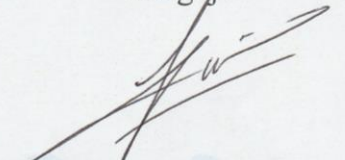
Telah diujikan pada hari Rabu, 05 Juni 2024
Pukul 13.00 s.d 13.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



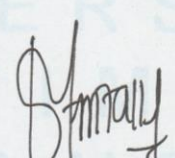
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Penguji



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kezia Rebecca Mamusung

NIM : 00000031905

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 ASSET VISUAL UNTUK KEBUTUHAN KONTEN

MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD UMN

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, 05 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Kezia Rebecca Mamusung)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan dan menyusun laporan magang dengan lancar. Laboratorium FSD UMN dipilih sebagai tempat magang karena sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan penulis.

Sebagai desainer grafis dan ilustrator di tempat magang, penulis dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki serta belajar berpikir kreatif disetiap proyek atau tugas yang diberikan, contohnya membuat aset visual, membuat konten serta memberikan ide kreatif kepada staff laboratorium lainnya.

Tujuan penyusunan laporan magang ini adalah untuk memenuhi satu syarat mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sangat terbantu dan berterima kasih kepada pihak yang telah terlibat dalam penyusunan laporan magang ini.

Penulis ingin 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 Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang.
4. Tiara Hanifah Rabbani, S. Ars., 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. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan motivasi selama periode magang serta atas terselesainya laporan ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Associate Lab FSD UMN, partner magang, staff lab FSD UMN, para sahabat dan orang terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan serta motivasi baik secara fisik dan mental, sehingga penulis dapat menyelesaikan agang dan laporan magang ini dengan lancar.

Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat untuk para civitas akademik Universitas Multimedia Nusantara dan menjadi referensi bagi mahasiswa/i yang akan atau sudah menjalani magang.

Tangerang, tgl pengumpulan 2024



(Kezia Rebecca Mamusung)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ASSET VISUAL UNTUK KEBUTUHAN KONTEN MEDIA SOSIAL DI LABORATORIUM FSD UMN

(Kezia Rebecca Mamusung)

ABSTRAK

Fakultas Seni dan Desain UMN memiliki fasilitas laboratorium untuk proses belajar dan mengajar bagi para anggota akademik FSD UMN. Laboratorium FSD UMN berfungsi sebagai tempat eksplorasi serta menyediakan alat atau fasilitas peminjaman terkait dengan seni dan desain. Penulis mendapatkan kesempatan untuk magang di Lab FSD UMN dan mendapatkan peran sebagai desainer dan ilustrator untuk membuat kebutuhan aset visual di Lab FSD UMN. Selama menjalankan proses magang penulis mendapatkan banyak sekali pengetahuan dan kesempatan yang sebelumnya belum pernah dilakukan. Penulis akan menjabarkan seluruh kegiatan kerja yang telah dilalui selama proses magang berlangsung melalui laporan ini. Melalui proses praktik kerja magang yang telah dilalui, penulis lebih dapat membuat *planning* ide dan mengembangkan kemampuan serta manajemen waktu dalam membuat desain disetiap tugasnya.

Kata kunci: Lab FSD UMN, magang, desainer grafis, ilustrator



DESIGNING VISUAL ASSET FOR SOCIAL MEDIA

CONTENT NEEDS AT THE FSD UMN LABORATORY

(Kezia Rebecca Mamusung)

ABSTRACT (English)

The Faculty of Art and Design (FSD) at UMN (Universitas Multimedia Nusantara) has laboratory facilities for the teaching and learning process for its academic members. The FSD UMN laboratory serves as a place for exploration and provides equipment or facilities for borrowing related to art and design. The author has the opportunity to intern at the FSD UMN Lab and takes on the role of a graphic designer and illustrator to create visual assets for the lab's needs. During the internship, the author gained a lot of knowledge and opportunities that had not been experienced before. The author will outline all the work activities that have been undertaken during the internship in this report. Through the internship work practice process, the author was able to better generate ideas, develop skills, and time management in creating designs for each task.

Keywords: FSD UMN Lab, internship, graphic designer, illustrator



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	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	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	18
3.3.1 Proses Pelaksanaan	18
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	67
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	67
BAB IV PENUTUP	69
4.1 Kesimpulan	69
4.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Tabel list ruangan lab dan fungsinya</i>	<i>8</i>
<i>Tabel 2. 2 Fungsi projects yang dimiliki Lab FSD UMN</i>	<i>13</i>
<i>Tabel 3. 1 Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang.....</i>	<i>15</i>
<i>Tabel 3. 2 List ide konten hari nyepi.....</i>	<i>32</i>
<i>Tabel 3. 3 List ide untuk hari raya idul fitri.....</i>	<i>38</i>
<i>Tabel 3. 4 List ide untuk konten hari buruh.....</i>	<i>42</i>
<i>Tabel 3. 5 List ide untuk hari waisak.....</i>	<i>44</i>
<i>Tabel 3. 6 List ide untuk konten video tutorial (1).....</i>	<i>50</i>
<i>Tabel 3. 7 List ide untuk konten video tutorial (2).....</i>	<i>51</i>
<i>Tabel 3. 8 Penjelasan arti warna pada logo Gapura</i>	<i>63</i>



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Logo Laboratorium FSD UMN</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Lab FSD UMN.....</i>	<i>6</i>
<i>Gambar 2. 3 Fasilitas Ruangan Lab FSD UMN (1).....</i>	<i>7</i>
<i>Gambar 2. 4 Fasilitas Ruangan Lab FSD UMN (2).....</i>	<i>8</i>
<i>Gambar 2. 5 Kelas Lab FSD UMN.....</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 2. 6 Workshop dan webinar internal</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 2. 7 Workshop dan webinar external.....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 3. 1 Bagan alur koordinasi</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 3. 2 Referensi gambar untuk digital painting</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 3. 3 Hasil karya latihan tanpa background.....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 3. 4 Hasil karya latihan dengan background</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 3. 5 Base color menggambar bunga tulip.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 3. 6 Proses clipping mask & multiply.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 3. 7 Proses memberikan warna.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 3. 8 Proses detail digital painting.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 3. 9 Dokumentasi Kelas Lab</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 3. 10 Referensi warna instagram feeds.....</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 3. 11 Pilihan palet warna</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 3. 12 Palet warna yang digunakan</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 3. 13 Referensi style desain.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 3. 14 Format standar Hari Peringatan.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 3. 15 Referensi postingan hari pemilu</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 3. 16 Sketsa desain hari pemilu</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 3. 17 Hasil akhir desain hari pemilu</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 3. 18 Referensi desain untuk hari nyepi.....</i>	<i>33</i>
<i>Gambar 3. 19 Sketsa desain untuk hari nyepi.....</i>	<i>34</i>
<i>Gambar 3. 20 Desain akhir hari nyepi</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 3. 21 Asset visual untuk hari nyepi</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 3. 22 Alternatif desain kasar untuk hari paskah.....</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 3. 23 Desain final untuk hari paskah.....</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 3. 24 Desain akhir untuk hari paskah.....</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 3. 25 Alternatif desain kasar untuk hari raya idul fitri.....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 3. 26 Desain revisi pertama hari raya idul fitri.....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 3. 27 Desain hasil akhir untuk hari raya idul fitri.....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 3. 28 Desain untuk peringatan cuti bersama.....</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 3. 29 Desain hasil akhir untuk cuti bersama</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 3. 30 Alternatif desain kasar untuk hari buruh.....</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 3. 31 Desain hasil akhir untuk hari buruh.....</i>	<i>43</i>
<i>Gambar 3. 32 Alternatif desain untuk hari waisak.....</i>	<i>44</i>
<i>Gambar 3. 33 Desain hasil akhir untuk hari waisak</i>	<i>45</i>
<i>Gambar 3. 34 Alternatif desain untuk hari pancasila</i>	<i>46</i>

<i>Gambar 3. 35 Desain hasil akhir untuk hari pancasila.....</i>	<i>46</i>
<i>Gambar 3. 36 Desain untuk hari raya idul adha.....</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 3. 37 Desain akhir untuk hari raya idul adha.....</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 3. 38 Ukuran window adobe illustrator untuk konten.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 3. 39 Tampilan mengedit video menggunakan aplikasi Capcut.....</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 3. 40 Cover Konten instagram reels.....</i>	<i>53</i>
<i>Gambar 3. 41 Membuat asset meja belajar.....</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 3. 42 Penjelasan shortcut fitur pada adobe illustrator.....</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 3. 43 Asset desain membuat kamar tidur.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 3. 44 Asset desain laptop dan mouse.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 3. 45 Website Gapura UMN.....</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 3. 46 Referensi supergrafis.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 3. 47 Palet warna Gapura.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 3. 48 Supergrafis website Gapura UMN (1).....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 3. 49 Supergrafis website Gapura UMN (2).....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 3. 50 Alternatif logo huruf 'G'.....</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 3. 51 Alternatif logotype Gapura.....</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 3. 52 Alternatif desain logo huruf 'r'.....</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 3. 53 Logotype menggunakan palet warna lain.....</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 3. 54 Hasil revisi logotype menjadi round.....</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 3. 55 Alternatif logo Gapura final.....</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 3. 56 Alternatif logo Gapura yang digunakan.....</i>	<i>66</i>



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01</i>	<i>xiv</i>
<i>Lampiran B Surat Penerimaan Magang</i>	<i>xv</i>
<i>Lampiran C Kartu MBKM 02</i>	<i>xvi</i>
<i>Lampiran D Daily Task MBKM 03</i>	<i>xvii</i>
<i>Lampiran E Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04</i>	<i>xxvii</i>
<i>Lampiran F Form Bimbingan Internship</i>	<i>xxviii</i>
<i>Lampiran G Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin</i>	<i>xxix</i>
<i>Lampiran H Hasil Karya Tugas</i>	<i>xxxi</i>

