

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MAVIS DI PAPERMINT STUDIO



Raphael Nathaniel

00000042945

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MAVIS DI PAPERMINT STUDIO



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Raphael Nathaniel

00000042945

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Raphael Nathaniel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042945
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MAVIS DI PAPERMINT STUDIO

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, 31 Mei 2024



(Raphael Nathaniel)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
MAVIS DI PAPERMINT STUDIO**

Oleh
Nama : Raphael Nathaniel
NIM : 00000042945
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

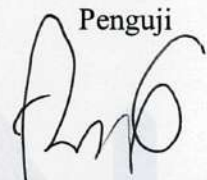
Telah diujikan pada hari Rabu, 05 Juni 2024
Pukul 13.00 s.d 13.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Pembimbing


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Penguji


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

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 : Raphael Nathaniel
NIM : 00000042945
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 IDENTITAS VISUAL MAVIS DI PAPERMINT STUDIO

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, 31 Mei 2024

Yang menyatakan,



Raphael Nathaniel

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat dan berkatnya, penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul *Perancangan Identitas Visual Mavis di Papermint Studio*.

Selama menjalani program magang ini, penulis telah mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih penulis kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Papermint Studio, selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. Abraham Yos Natapraja, S.Sn., 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.
7. Dedy Arpan, S.Des., 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.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya, sebagai sumber informasi dan inspirasi kepada pembaca.

Tangerang, 31 Mei 2024



Raphael Nathaniel

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MAVIS DI PAPERMINT STUDIO

(Raphael Nathaniel)

ABSTRAK

Sebelum memasuki dunia kerja, mahasiswa harus terlebih dahulu lulus dari kuliah yang diambil dan memiliki suatu pengalaman kerja untuk bisa melakukan pekerjaan-pekerjaan dalam dunia kerja. Magang menurut Rusidi (2006), merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan diri untuk menjadi Sumber Daya Manusia yang propersional, Rusidi juga menambahkan bahwa magang merupakan salah satu mata kuliah yang harus diselesaikan oleh setiap mahasiswa. Selain untuk memenuhi persyaratan kelulusan, Maksud dan tujuan penulis untuk magang di perusahaan yang penulis ajukan yakni untuk menambah pengalaman penulis dalam bidang desain pada dunia kerja. Penulis melakukan kerja magang di Papermint Studio selama 640 jam dalam rentang waktu 4 bulan. Pekerjaan penulis dalam proyek magang di Papermint Studio meliputi perancangan desain konten media sosial, perancangan desain kemasan produk, hingga perancangan merek. Selama menjalani proyek magang, penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang desain di dalam dunia kerja. Memahami rancangan desain seperti apa yang diinginkan oleh klien menjadi tantangan utama penulis selama menjalani kerja magang di Papermint Studio. Namun dari tantangan yang penulis jumpai ini, penulis mampu meningkatkan kemampuan penulis dalam beradaptasi dan meningkatkan kemampuan penulis dalam merancang sebuah desain yang sesuai dengan keinginan klien di dunia kerja profesional.

Kata kunci: Identitas Visual, Magang, Mahasiswa, Mavis, Papermint Studio

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING MAVIS VISUAL IDENTITY

AT PAPERMINT STUDIO

(Raphael Nathaniel)

ABSTRACT (English)

Before entering the world of work, students must first graduate from the courses they have taken and have work experience to be able to perform tasks in the working world. According to Rusidi (2006), internship is one way to prepare oneself to become a professional Human Resource, Rusidi also adds that internship is one of the courses that must be completed by every student. Besides fulfilling graduation requirements, the purpose and objective of the author for interning at the company the author applied for is to enhance the author's experience in the field of design in the working world. The author completed an internship at Papermint Studio for 640 hours over a period of 4 months. The author's work in the internship project at Papermint Studio included designing social media content, designing product packaging, and branding. During the internship project, the author gained experience and knowledge about design in the professional world. Understanding which design the client wanted had become writer's main challenge during the internship program in Papermint Studio. By overcoming these challenges, writer could then upgrade writer's skill especially on adapting and designing a specific design which client wants in professional world of work.

Keywords: *Visual Identity, Internship, Student, Mavis, Papermint Studio*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan	15
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	40
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	41
BAB IV PENUTUP	42
4.1 Kesimpulan	42
4.2 Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 13



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Papermint Studio	4
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Papermint Studio.....	5
Gambar 2. 3 Potret Acara Abracadabra Carendelano 2022	6
Gambar 2. 4 Femina April-Juli 2022	7
Gambar 2. 5 Resvara Ciputra <i>Beach Resort</i>	8
Gambar 2. 6 Logo Oto Group	9
Gambar 2. 7 <i>Cover Album Princess Syahrini (2016)</i>	10
Gambar 3. 1 Peletakan Logo dan Warna Utama <i>Brand Klikpayroll</i>	16
Gambar 3. 2 <i>Brief Konten Klikpayroll Bulan Februari 2024</i>	17
Gambar 3. 3 <i>Guide yang Diberikan oleh Art Director</i>	17
Gambar 3. 4 <i>Grid yang Digunakan untuk Perancangan Konten</i>	18
Gambar 3. 5 Desain Pertama untuk <i>Post Klikpayroll</i>	19
Gambar 3. 6 Hasil Akhir untuk <i>Post Klikpayroll</i>	20
Gambar 3. 7 Akun Media Sosial Instagram <i>Brand Agneskin</i>	21
Gambar 3. 8 Dua <i>Layout Konten Media Sosial Instagram Agneskin</i>	22
Gambar 3. 9 Proses Perancangan Konten Media Sosial Agneskin dengan Adobe Photoshop.....	23
Gambar 3. 10 Contoh Konten Media Sosial Agneskin	24
Gambar 3. 11 Hasil Akhir Intagram <i>Story Agneskin</i>	25
Gambar 3. 12 Logo Makai Design	26
Gambar 3. 13 Referensi dari <i>Website Pinterest</i>	27
Gambar 3. 14 Perancangan Alternatif Portfolio Makai dengan <i>Software Adobe Illustrator</i>	28
Gambar 3. 15 Portfolio Makai Halaman <i>Our Client</i>	29
Gambar 3. 16 Proses Perancangan Kemasan Belmary Tea	30
Gambar 3. 17 Proses Perancangan Aset Ilustrasi Belmary Tea	31
Gambar 3. 18 Proses Finalisasi Ilustrasi Komposisi Belmary Tea	32
Gambar 3. 19 Mindmap <i>Brand Mavis</i>	34
Gambar 3. 20 Perancangan Alternatif Logo Mavis	35
Gambar 3. 21 Contoh Pengaplikasian Logo pada <i>Brand Collateral</i>	35
Gambar 3. 22 Perancangan Alternatif Logo Mavis Setelah Menerima Masukan. 36	
Gambar 3. 23 Perancangan Alternatif <i>Lanyard</i>	37
Gambar 3. 24 Proses Perancangan <i>ID Card</i>	38
Gambar 3. 25 Proses Perancangan <i>Key Visual</i>	38
Gambar 3. 26 Hasil Akhir Dikumpulkan di Google Slides	39

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.....	xvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxv
Lampiran F Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	xxvii
Lampiran G Hasil Karya	xxix

