

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI  
PT HUTAMA KARYA DI COMMAA ASIA**



**LAPORAN MAGANG**

**Jennifer Gracia**

**00000043934**

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

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI  
PT HUTAMA KARYA DI COMMAA ASIA**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Jennifer Gracia**

**00000043934**

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

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jennifer Gracia  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043934  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PT HUTAMA KARYA DI COMMAA ASIA**

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, 30 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jennifer Gracia', is written over the stamp.

(Jennifer Gracia)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

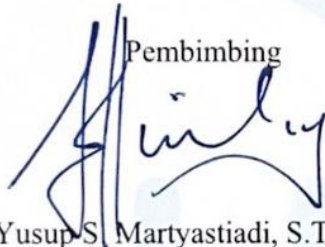
### PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PT HUTAMA KARYA DI COMMAA ASIA

Oleh

Nama : Jennifer Gracia  
NIM : 00000043934  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

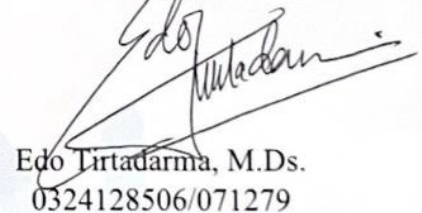
Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024  
Pukul 11.30 s.d 12.00 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

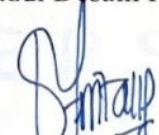
Pembimbing  


Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/023902

Penguji

  
Edo Tirtadarma, M.Ds.  
0324128506/071279

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 : Jennifer Gracia  
NIM : 00000043934  
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 MEDIA INFORMASI PT HUTAMA KARYA DI COMMAA ASIA**

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,



(Jennifer Gracia)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat melaksanakan program Magang Merdeka dengan lancar di Commaa Asia.

Selama melaksanakan program Magang Merdeka, penulis mendapatkan banyak pelajaran baik dari segi *hard skill* maupun *soft skill*. Penulis juga memperoleh lingkungan kerja yang menyenangkan dan bersahabat.

Mengucapkan terima kasih

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. Immanuela Irene, 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. Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., 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.
9. Antony Akinindo, Brigita Valencia Lauren, dan Jeslyn Gracia yang telah memberikan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

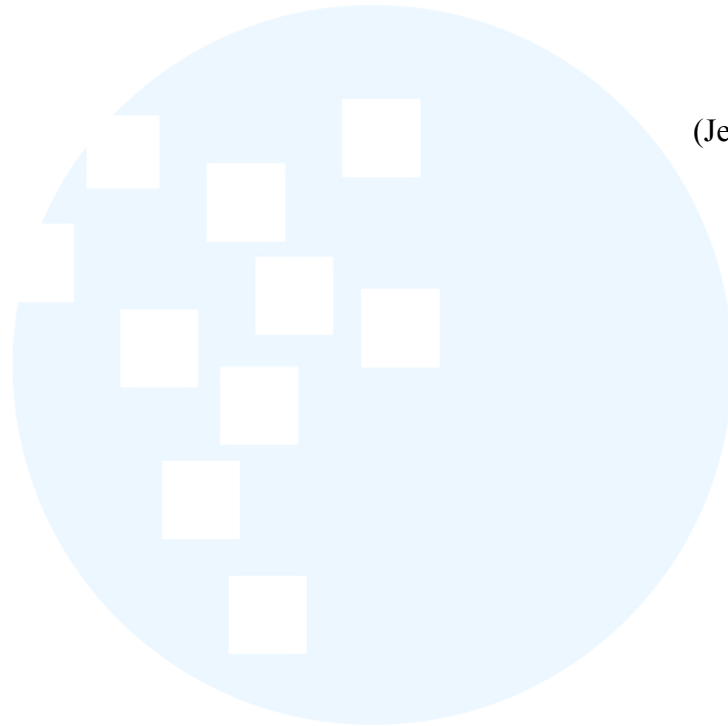
Semoga laporan hasil kerja program Magang Merdeka ini dapat menjadi bermanfaat bagi semua dan dapat berguna sebagai acuan bersikap dalam

lingkungan pekerjaan baik secara etika maupun secara tanggung jawab kerja. Akhir kata, saya ucapkan terima kasih.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Jennifer Gracia)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN MEDIA INFORMASI

## PT HUTAMA KARYA DI COMMAA ASIA

(Jennifer Gracia)

### ABSTRAK

Penulis melakukan magang di Commaa Asia yang merupakan sebuah perusahaan konsultan komunikasi digital yang didedikasikan untuk memberdayakan hubungan antara bisnis dan masyarakat dengan kantor. Posisi dan tanggungjawab penulis di perusahaan ini sesuai dengan *skill* Desain Komunikasi Visual yang penulis miliki dimana penulis sebagai *Graphic Design Intern* bertanggungjawab merancang berbagai *output* desain yang kebanyakan merupakan konten media sosial. Pada pelaksanaan magang, terdapat beberapa kendala yang penulis temukan. Namun berdasarkan kendala tersebut, penulis juga menemukan solusinya dimana kendala *art block* diatasi dengan lebih banyak mengeksplor *style-style* desain lain. Kendala kurangnya kemampuan memahami fitur *software* desain diatasi dengan banyak mencari *tutorial* serta bertanya kepada *Creative Director*. Kendala kesulitan memahami *brief* diatasi dengan bertanya dan memastikan secara berkala untuk memastikan kebenaran *brief*. Kemudian kendala kesulitan dalam membagi prioritas diatasi dengan memprioritaskan proyek yang memiliki *deadline* lebih cepat dan tingkat kesulitan lebih tinggi. Selama pelaksanaan magang, banyak kemampuan berharga yang penulis peroleh diantaranya dalam segi *hard skill*, penulis mempelajari cara menerapkan beberapa fitur dalam *software* desain, teknik-teknik baru dalam desain, cara bekerjasama dengan tim, dan cara memahami *brief* dengan baik. Sedangkan dalam segi *soft skill*, penulis mempelajari cara berkomunikasi dengan baik antar sesama tim, lebih cepat dalam meresponi *chat*, serta cara mengelola prioritas dan bekerja lebih efisien.

**Kata kunci:** Commaa Asia, Magang, Hutama Karya



# DESIGN OF PT HUTAMA KARYA INFORMATION

## MEDIA AT COMMAA ASIA

(Jennifer Gracia)

### **ABSTRACT**

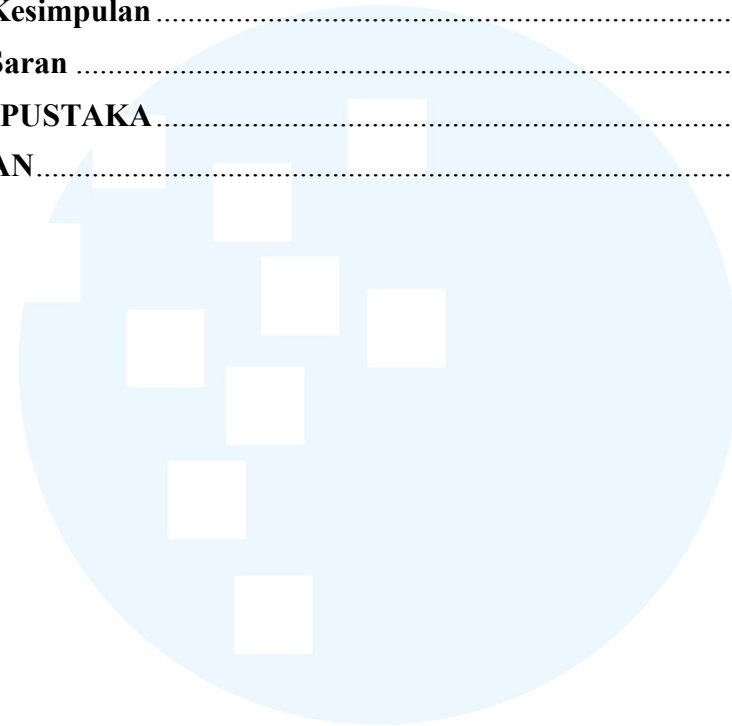
*The author did an internship at Commaa Asia, which is a digital communications consulting company dedicated to empowering relationships between business and society and the office. The writer's position and responsibilities in this company are in accordance with the Visual Communication Design skills that the writer has where the writer as an Intern Graphic Designer is responsible for designing various design outputs, most of which are social media content. In implementing the internship, the author found several obstacles. However, based on these obstacles, the author also found a solution where the art block problem was overcome by exploring more other design styles. The obstacle of a lack of ability to understand design software features was overcome by looking for lots of tutorials and asking the Creative Director. The difficulty of understanding the brief is overcome by asking and checking regularly to ensure the correctness of the brief. Then the problem of difficulty in dividing priorities is overcome by prioritizing projects that have faster deadlines and higher levels of difficulty. During the internship, the author gained many valuable skills, including hard skills, the author learned how to apply several features in design software, new techniques in design, how to work with a team, and how to understand briefs well. Meanwhile, in terms of soft skills, the author learned how to communicate well between teams, respond more quickly to chats, and how to manage priorities and work more efficiently.*

**Keywords:** *Commaa Asia, Internship, Hutama Karya*

## DAFTAR ISI

|   |           |
|---|-----------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....  | ii        |
| HALAMAN PENGESAHAN.....   | iii       |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK<br>KEPENTINGAN AKADEMIS..... | iv        |
| KATA PENGANTAR.....   | v         |
| ABSTRAK .....   | vii       |
| <i>ABSTRACT (English)</i> .....   | viii      |
| DAFTAR ISI.....   | ix        |
| DAFTAR TABEL .....  | xi        |
| DAFTAR GAMBAR.....  | xii       |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xiii      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>1.1 Latar Belakang.....</b>  | <b>1</b>  |
| <b>1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....</b>                                | <b>2</b>  |
| <b>1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....</b>         | <b>3</b>  |
| <b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>                                  | <b>6</b>  |
| <b>2.1 Deskripsi Perusahaan .....</b>   | <b>6</b>  |
| <b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>                               | <b>7</b>  |
| <b>2.3 Portfolio Perusahaan .....</b>   | <b>8</b>  |
| <b>2.3.1 Social Media PT Utama Karya .....</b>                                | <b>8</b>  |
| <b>2.3.2 Social Media WAMI.....</b>   | <b>9</b>  |
| <b>2.3.3 Event WAMIFEST .....</b>   | <b>10</b> |
| <b>2.3.4 YouTube Infobank.....</b>  | <b>11</b> |
| <b>2.3.5 Campaign RANS x DailyBox .....</b>                                   | <b>11</b> |
| <b>2.3.6 Campaign ONIC Esports x Promag x DailyBox.....</b>                   | <b>12</b> |
| <b>2.3.7 Campaign Erika Boen x Somethinc.....</b>                             | <b>13</b> |
| <b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....</b>                                  | <b>15</b> |
| <b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....</b>                                      | <b>15</b> |
| <b>3.2 Tugas yang Dilakukan.....</b>  | <b>17</b> |
| <b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....</b>                               | <b>23</b> |
| <b>3.3.1 Proses Pelaksanaan .....</b>   | <b>24</b> |

|                       |   |     |
|-----------------------|---|-----|
| 3.3.2                 | <b>Kendala yang Ditemukan</b> .....             | 45  |
| 3.3.3                 | <b>Solusi atas Kendala yang Ditemukan</b> ..... | 45  |
| <b>BAB IV</b>         | <b>PENUTUP</b> .....                            | 47  |
| 4.1                   | <b>Kesimpulan</b> .....                         | 47  |
| 4.2                   | <b>Saran</b> .....                              | 48  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | .....   | xiv |
| <b>LAMPIRAN</b>       | .....   | xv  |



**UMMN**  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 17



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Logo Perusahaan Commaa Asia .....   | 6  |
| Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Commaa Asia .....                        | 7  |
| Gambar 2.3 Media Sosial PT Utama Karya .....   | 9  |
| Gambar 2.4 Instagram WAMI .....  | 10 |
| Gambar 2.5 Gambar Dokumentasi WAMIFEST .....   | 10 |
| Gambar 2.6 YouTube Infobank .....  | 11 |
| Gambar 2.7 Campaign RANS x DailyBox .....  | 12 |
| Gambar 2.8 Campaign ONIC Esports x Promag x DailyBox.....                                | 13 |
| Gambar 2.9 Campaign Elika Boen x Somethinc .....   | 14 |
| Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Commaa Asia .....                        | 15 |
| Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Perusahaan Commaa Asia.....                             | 17 |
| Gambar 3.3 <i>Moodboard</i> Alternatif Konsep Visual Animasi .....                       | 24 |
| Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Animasi .....   | 26 |
| Gambar 3.5 Proses Penggambaran <i>Frame</i> Animasi .....                                | 27 |
| Gambar 3.6 Proses Kompilasi <i>Scene</i> Animasi .....                                   | 27 |
| Gambar 3.7 Proses Pengumpulan <i>Asset</i> YouTube <i>Thumbnail</i> .....                | 29 |
| Gambar 3.8 Proses Pembuatan <i>Background</i> YouTube <i>Thumbnail</i> .....             | 30 |
| Gambar 3.9 Proses <i>Erase Asset</i> YouTube <i>Thumbnail</i> .....                      | 30 |
| Gambar 3.10 Proses Perancangan YouTube <i>Thumbnail</i> .....                            | 31 |
| Gambar 3.11 Alternatif YouTube <i>Thumbnail</i> .....                                    | 31 |
| Gambar 3.12 Hasil Perancangan YouTube <i>Thumbnail</i> Selama Magang.....                | 32 |
| Gambar 3.13 Contoh Poster Serial Avatar .....  | 33 |
| Gambar 3.14 Pemilihan <i>Asset</i> Karakter Instagram <i>Feeds</i> .....                 | 35 |
| Gambar 3.15 Proses Penyusunan <i>Asset-asset</i> Instagram <i>Feeds</i> .....            | 35 |
| Gambar 3.16 Proses Penambahan <i>Effect</i> pada Instagram <i>Feeds</i> .....            | 36 |
| Gambar 3.17 Proses Revisi dan Penambahan Teks pada Instagram <i>Feeds</i> .....          | 36 |
| Gambar 3.18 Proses Penggambaran <i>Icon</i> pada Instagram <i>Feeds</i> .....            | 37 |
| Gambar 3.19 Proses <i>Layouting</i> dan Penambahan Teks pada Instagram <i>Feeds</i> .... | 38 |
| Gambar 3.20 Hasil Perancangan Instagram <i>Feeds</i> Selama Magang .....                 | 38 |
| Gambar 3.21 Proses Penggabungan <i>Asset</i> pada Instagram <i>Story</i> .....           | 40 |
| Gambar 3.22 Proses <i>Layouting</i> Instagram <i>Story</i> .....                         | 41 |
| Gambar 3.23 Hasil Perancangan Instagram <i>Story</i> Selama Magang.....                  | 41 |
| Gambar 3.24 Proses Pembuatan 2D <i>Design Motion Graphic</i> .....                       | 43 |
| Gambar 3.25 Proses Penentuan <i>Transition</i> pada <i>Motion Graphic</i> .....          | 43 |
| Gambar 3.26 Proses <i>Insert Audio</i> pada <i>Motion Graphic</i> .....                  | 44 |
| Gambar 3.27 Hasil Perancangan <i>Motion Graphic</i> Selama Magang .....                  | 44 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |         |
|---|---------|
| Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....                                | xv      |
| Lampiran B Kartu MBKM 02.....   | xvi     |
| Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....                                     | xvii    |
| Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....                      | xxvii   |
| Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....                                | xxviii  |
| Lampiran F Surat Selesai Magang .....                                   | xxix    |
| Lampiran G Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin .....                     | xxx     |
| Lampiran H Hasil Karya Selama Kerja Magang .....                        |         |
| Lampiran I Dokumentasi Bimbingan Pertama dengan Dosen Pembimbing ...    | xxxiii  |
| Lampiran J Dokumentasi Bimbingan Kedua dengan Dosen Pembimbing .....    | xxxiv   |
| Lampiran K Dokumentasi Bimbingan Ketiga dengan Dosen Pembimbing .....   | xxxv    |
| Lampiran L Dokumentasi Bimbingan Keempat dengan Dosen Pembimbing .      | xxxvi   |
| Lampiran M Dokumentasi Bimbingan Kelima dengan Dosen Pembimbing..       | xxxvii  |
| Lampiran N Dokumentasi Bimbingan Keenam dengan Dosen Pembimbing         | xxxviii |
| Lampiran O Dokumentasi Bimbingan Ketujuh dengan Dosen Pembimbing ..     | xxxix   |
| Lampiran P Dokumentasi Bimbingan Kedelapan dengan Dosen Pembimbing..... | xl      |

