

PERANCANGAN *BRANDING* DAN DESAIN MEDIA SOSIAL

DI PT TALAMALAMA KREATIF INDONESIA



Yuliana Tanthia

0000044053

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *BRANDING* DAN DESAIN MEDIA SOSIAL

DI PT TALAMALAMA KREATIF INDONESIA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Yuliana Tanthia

0000044053

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yuliana Tanthia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044053
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN *BRANDING* DAN DESAIN MEDIA SOSIAL DI PT TALAMALAMA KREATIF INDONESIA

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, 18 Maret 2024



Handwritten signature of Yuliana Tanthia.

(Yuliana Tanthia)

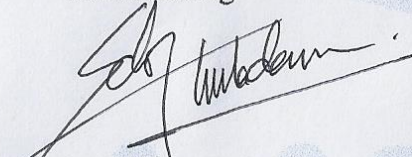
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN *BRANDING* DAN DESAIN MEDIA SOSIAL
DI PT TALAMALAMA KREATIF INDONESIA

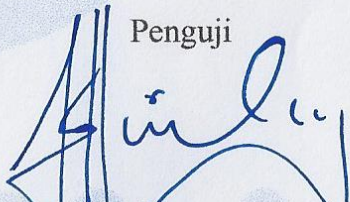
Oleh
Nama : Yuliana Tanthia
NIM : 00000044053
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 15.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

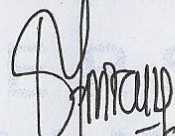
Pembimbing


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324018607/076482

Penguji


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

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 : Yuliana Tanthia
NIM : 00000044053
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 BRANDING DAN DESAIN MEDIA SOSIAL DI PT TALAMALAMA KREATIF INDONESIA

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, 18 Maret 2024

Yang menyatakan,



(Yuliana Tanthia)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan anugerahNya, penulis dapat menyelesaikan program kerja magang dan laporan magang dengan maksimal dan lancar. Dalam masa perkembangan digital ini, industri *creative agency* berdampak besar terhadap *digital marketing* dan promosi. Hal ini membuat penulis ingin mengimplementasikan secara nyata sebagai *graphic designer intern* di PT Talamalama Kreatif Indonesia. Laporan magang ini mempunyai tujuan untuk menjelaskan secara komprehensif mengenai proses dan projek kerja magang yang penulis telah laksanakan.

Kesempatan menjadi pekerja magang di PT Talamalama Kreatif Indonesia merupakan pengalaman yang sangat berharga untuk penulis. Hal ini juga berhubungan dengan *hard skills* dan *soft skills* penulis yang terus diasah dengan harapan menjadi nilai baik untuk di dunia profesional ke depannya. Penulis juga dapat mempelajari cara untuk berkomunikasi dengan baik dengan *supervisor* dan rekan kerja yang lain.

Laporan ini dapat selesai dengan baik karena adanya dukungan dan motivasi dari berbagai pihak, sehingga 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. PT Talamalama Kreatif Indonesia, selaku perusahaan yang memberikan penulis kesempatan untuk melaksanakan magang.
4. Davin Geovanni Irawan, S.I.Kom., JPRO, 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 Universitas Multimedia Nusantara.

7. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan magang, Olivia Maria, Laurentia Aurellia, Jochelly Young yang selalu saling mendukung dalam pengerjaan laporan magang bisa selesai dengan maksimal.
10. Faith, Sharine, Mikhael, Edo, Isla, dan Greta selaku teman-teman yang selalu memberikan penulis motivasi dan semangat ketika masa pemagangan ini.
11. Seluruh rekan kerja di PT Talamalama Kreatif Indonesia atas ilmu dan bantuannya saat proses magang ini berlangsung.

Semoga laporan kerja magang ini dapat berguna bagi pembaca, penulis, dan pihak-pihak yang bersangkutan.

Tangerang, 18 Maret 2024



(Yuliana Tanthia)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BRANDING DAN DESAIN MEDIA SOSIAL

DI PT TALAMALAMA KREATIF INDONESIA

(Yuliana Tanthia)

ABSTRAK

Kerja magang merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui peran dan kerja nyata dalam dunia profesional. Dengan melaksanakan kerja magang, penulis dapat mengimplementasikan ilmu Desain Komunikasi Visual secara langsung dengan mengerjakan proyek-proyek desain. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan desain dengan berbagai macam *brand* merupakan impian penulis di masa depan. Dengan hal ini, penulis menjadi *graphic design intern* di PT Talamalama Kreatif Indonesia yang merupakan agensi kreatif dengan fokus utama di *digital marketing* dan *social media management*. PT Talamalama Kreatif Indonesia telah bekerja sama dan berkolaborasi dengan berbagai macam *brand* dan lini usaha yang beragam. Hal ini membuat penulis belajar berbagai gaya desain dan *branding* yang berbeda-beda. Penulis belajar mengenai pembuatan desain *branding* dan sosial media. Dalam prosesnya, penulis berusaha untuk mengerti nilai-nilai dari *brand* agar dapat direalisasikan dalam desain. Komunikasi antar rekan kerja juga menjadi hal yang utama dalam melakukan kerja magang. Kerja magang ini juga memberikan penulis kesempatan bekerja dengan berbagai proyek dan *brand*. Penulis juga berharap kerja magang ini dapat menjadi langkah awal dalam memulai perjalanan profesional sebagai desainer grafis.

Kata kunci: Magang, Talamalama, Agensi

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

DESIGNING BRANDING AND SOCIAL MEDIA DESIGN

AT PT TALAMALAMA CREATIVE INDONESIA

(Yuliana Tanthia)

ABSTRACT (English)

Internship work is an activity carried out to understand the roles and real work in the professional world. By undertaking an internship, the writer can implement Visual Communication Design knowledge directly by working on design projects. Developing communication and design skills with various brands is the writer's dream for the future. With this in mind, the writer became a graphic design intern at PT Talamalama Kreatif Indonesia, which is a creative agency primarily focused on digital marketing and social media management. PT Talamalama Kreatif Indonesia has collaborated with various brands and diverse lines of business, allowing the writer to learn about different design styles and branding. The writer learned about branding and social media design creation. In the process, the writer strives to understand the values of the brand to be realized in the design. Communication among colleagues is also essential in carrying out the internship work. This internship also provides the writer with opportunities to work on various projects and brands. The writer also hopes that this internship can be the first step in starting a professional journey as a graphic designer.

Keywords: *Internship, Talamalama, Agency*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	x
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	8
2.1 Deskripsi Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portfolio Perusahaan	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	17
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	17
3.2 Tugas yang Dilakukan	20
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	24
3.3.1 Proses Pelaksanaan	24
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	53
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	53
BAB IV PENUTUP	55
4.1 Kesimpulan	55
4.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang Merdeka	5
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	20



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Talamalama Creative	8
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan PT Talamalama Kreatif Indonesia	10
Gambar 2.3 Desain Sosial Media untuk Houmi	12
Gambar 2.4 Desain Sosial Media untuk Kasima Resto & Kopi	13
Gambar 2.5 Desain Sosial Media untuk Talamalama Studio	14
Gambar 2.6 Desain Sosial Media untuk Tu!nk.....	15
Gambar 2.7 Desain Sosial Media untuk UP! Coffee	16
Gambar 3.1 Struktur Tim Kreatif.....	18
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi	19
Gambar 3.3 <i>Meeting</i> Logo Selamakan.....	26
Gambar 3.4 <i>Mindmap</i> Logo Selamakan	26
Gambar 3.5 <i>Moodboard</i> Logo Selamakan.....	27
Gambar 3.6 Sketsa Logo Selamakan	28
Gambar 3.7 Proses Eksplorasi Logo Selamakan di Adobe Illustrator.....	28
Gambar 3.8 <i>Draft</i> Awal Logo Selamakan	29
Gambar 3.9 Revisi dan <i>Feedback Draft</i> Awal Logo Selamakan.....	30
Gambar 3.10 <i>Draft</i> Kedua Logo Selamakan.....	30
Gambar 3.11 <i>Final Artwork</i> Logo Selamakan	31
Gambar 3.12 Logo Selamakan <i>White Version</i>	31
Gambar 3.13 <i>Ambience</i> dari Restoran Giuliani Ristorante E Pizza.....	32
Gambar 3.14 Referensi dan <i>Color</i> untuk Giuliani Ristorante E Pizza.....	33
Gambar 3.15 Asana <i>Card</i> Giuliani untuk <i>Valentine's Day</i>	34
Gambar 3.16 Desain Paspor untuk Konten <i>Valentine's Day</i> Giuliani.....	35
Gambar 3.17 Desain Aset untuk Konten <i>Valentine's Day</i> Giuliani.....	35
Gambar 3.18 <i>Draft</i> Konten <i>Valentine's Day</i> Giuliani	35
Gambar 3.19 Desain <i>Feeds</i> Instagram Giuliani	36
Gambar 3.20 Perbandingan <i>Feeds</i> Instagram Giuliani	36
Gambar 3.21 <i>Content Pillar</i> Cucist Laundry	38
Gambar 3.22 <i>Moodboard</i> Awal Cucist Laundry.....	38
Gambar 3.23 <i>Typeface</i> Quinn Rounded <i>Family</i>	39
Gambar 3.24 <i>Draft Feeds</i> Awal Cucist Laundry	39
Gambar 3.25 <i>Draft</i> Kedua Cucist Laundry	40
Gambar 3.26 <i>Photoshoot Moodboard</i> Cucist Laundry	40
Gambar 3.27 Hasil <i>Photoshoot</i> dan <i>Brand Visit</i> Cucist Laundry	41
Gambar 3.28 Asana <i>Card</i> “Tempat ajaib yang buat baju bersih”.....	41
Gambar 3.29 Progres Desain “Tempat ajaib yang buat baju bersih”	41
Gambar 3.30 Desain “Tempat ajaib yang buat baju bersih”	42
Gambar 3.31 <i>Final Artwork</i> “Tempat ajaib yang buat baju bersih”	42
Gambar 3.32 Desain <i>Feeds</i> Instagram Cucist Laundry	43
Gambar 3.33 Esther Seafood Kitchen di Yogya Bogor Junction	44

Gambar 3.34 <i>Brief</i> “Frozen Product” <i>Motion</i> Esther Seafood.....	44
Gambar 3.35 Aset Foto “Frozen Product” <i>Motion</i> Esther Seafood	45
Gambar 3.36 Warna dan <i>Typeface</i> Esther Seafood.....	45
Gambar 3.37 Proses Pengerjaan Desain “ES Frozen” <i>Motion</i> di Photoshop.....	46
Gambar 3.38 <i>Storyboard</i> “ES Frozen”	46
Gambar 3.39 Desain <i>Scenes</i> Utama <i>Motion</i> “ES Frozen”	47
Gambar 3.40 Pengerjaan <i>Motion Graphics</i> “ES Frozen” di After Effects	47
Gambar 3.41 Revisi <i>Motion Graphics</i> “ES Frozen”	48
Gambar 3.42 Desain <i>Feeds</i> Esther Seafood.....	48
Gambar 3.43 Kasima Resto & Kopi di PIK.....	49
Gambar 3.44 Card untuk Desain Piagam & <i>E-Flyer</i> Kasima	50
Gambar 3.45 <i>Moodboard</i> Kasima.....	50
Gambar 3.46 Progres Piagam Kasima	51
Gambar 3.47 Progres Kedua Piagam Kasima	51
Gambar 3.48 <i>Final Artwork</i> Piagam dan <i>E-Flyer</i> Kasima.....	52
Gambar 3.49 Hasil Cetak Piagam Kasima.....	52



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 MBKM 04	xxix
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxx
Lampiran F Surat Selesai Magang	xxxii
Lampiran G Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	xxxiii
Lampiran H Karya Selama Kerja Magang.....	xxxiii
Lampiran I Consent Form Narasumber.....	xxxviii

