

**PERANCANGAN *EMPLOYER BRANDING* UNTUK SCBD DI  
MAIKA COLLECTIVE STUDIO**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Michael Andrey Reynardi Adiwarsito**

**0000044111**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN *EMPLOYER BRANDING* UNTUK SCBD DI  
MAIKA COLLECTIVE STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Michael Andrey Reynardi Adiwarsito**

**0000044111**

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

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini penulis,

Nama : Michael Andrey Reynardi Adiwarsito

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN *EMPLOYER BRANDING* UNTUK SCBD DI MAIKA  
COLLECTIVE STUDIO**

merupakan hasil karya penulis sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah penulis 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, penulis bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah penulis tempuh.

Tangerang, 5 Juni 2024



(Michael Andrey Reynardi Adiwarsito)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

### **PERANCANGAN *EMPLOYER BRANDING* UNTUK SCBD DI MAIKA COLLECTIVE STUDIO**

Oleh

Nama : Michael Andrey Reynardi Adiwarsito  
NIM : 00000044111  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Juni 2024

Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan

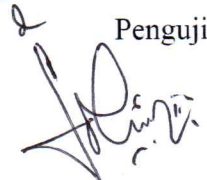
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

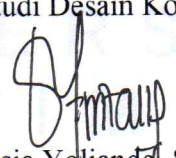
Pembimbing

  
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.  
0325039401/077724

Penguji

  
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.  
0319098202/068502

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, penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Michael Andrey Reynardi Adiwarsito

NIM : 00000044111

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

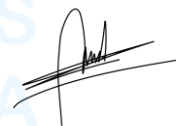
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang penulis yang berjudul.

### **PERANCANGAN *EMPLOYER BRANDING* UNTUK SCBD DI MAIKA COLLECTIVE 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 penulis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Michael Andrey Reynardi Adiwarsito)

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala bimbingan dan dukungan-Nya, yang memungkinkan penulis untuk menyelesaikan magang di Maika Collective Studio dan laporan magang ini tepat waktu. Laporan ini bertujuan untuk menyajikan rangkuman dari seluruh kegiatan magang penulis di Maika Collective Studio, dimana penulis bertugas sebagai *graphic design intern*. Magang ini tidak hanya merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Universitas Multimedia Nusantara, tetapi juga sebagai kesempatan untuk meningkatkan *softskill* dan *hardskill* yang penulis miliki. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan perspektif baru, terutama bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang akan menjalani magang di industri kreatif, seperti di Maika Collective Studio.

Atas bantuan dan bimbingan yang diterima, adapun ucapan terima kasih dihaturkan kepada pihak-pihak berikut:

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. Maika Collective Studio, terlebih departemen Imaginaria, selaku perusahaan tempat kerja magang.
4. David Wirawan Putusandayu, 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., 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.

Semoga laporan magang ini membawa manfaat bagi pihak lain yang membacanya, terutama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan melaksanakan kerja magang. Penulis berharap agar karya ini dapat membawa manfaat sebagai sumber pembelajaran, referensi, inspirasi, dan motivasi di masa yang akan datang.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Michael Andrey Reynardi Adiwarsito)



# PERANCANGAN *EMPLOYER BRANDING* UNTUK SCBD DI

## MAIKA COLLECTIVE STUDIO

(Michael Andrey Reynardi Adiwarsito)

### ABSTRAK

Penulis melaksanakan magang di Maika Collective Studio. Maika menjadi tempat yang dipilih penulis karena luaran kreatif dihasilkan bervariasi. Maika merupakan sebuah agensi desain yang berfokus untuk menciptakan inovasi dan standar baru di industri kreatif. Dalam prosesnya, penulis pun dituntut untuk selalu mengeksplor pendekatan dan ide-ide baru dalam mengeksekusi sebuah proyek. Penulis terlibat aktif dalam proses riset, *ideation*, *pitching*, hingga perancangan luaran desain. Secara khusus, penulis terlibat dalam eksplorasi konsep, perancangan grafis identitas visual, perancangan *deliverables* untuk klien, dan pembuatan *visual playbook*. Selama proses tersebut penulis menemukan kendala dalam manajemen waktu, penyesuaian level luaran yang dihasilkan, dan keteraturan dalam bekerja. Dengan bantuan rekan-rekan di Maika, penulis dapat menyelesaikan kendala tersebut dengan memperluas referensi desain dan disiplin terhadap detail pekerjaan masing-masing. Selain itu, selalu berdiskusi dan berkomunikasi juga membantu penulis mengatasi kendala-kendala tersebut. Oleh karena itu, pengalaman magang di Maika Collective secara tidak langsung meningkatkan *hardskill* sekaligus *softskill* penulis.

**Kata kunci:** *Graphic Design Intern*, *branding*, Maika Collective

UWMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# ***EMPLOYER BRANDING DESIGN FOR SCBD AT MAIKA***

## ***COLLECTIVE STUDIO***

(Michael Andrey Reynardi Adiwarsito)

### ***ABSTRACT (English)***

*The author conducted an internship at Maika Collective Studio. Maika is the place chosen by the author because the creative output produced is varied. Maika is a design agency that focuses on creating innovation and new standards in the creative industry. In the process, the author is required to always explore new approaches and ideas in executing a project. The author is actively involved in the process of research, ideation, pitching, and designing the design output. Specifically, the author was involved in concept exploration, visual identity graphic design, designing deliverables for clients, and creating visual playbooks. During the process, the author found obstacles in time management, adjusting the level of output produced, and regularity in work. With the help of colleagues at Maika, the author was able to overcome these obstacles by expanding design references and being disciplined about the details of each job. In addition, always discussing and communicating also helped the author overcome these obstacles. Therefore, the internship experience at Maika Collective indirectly improves the author's hard skills as well as soft skills.*

***Keywords:*** *Graphic Design Intern, branding, Maika Collective*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
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 .....	6
2.1 Deskripsi Perusahaan .....	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
2.3 <i>Portfolio</i> Perusahaan.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	20
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	20
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	22
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	25
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	25
3.3.2 Kendala yang Ditemukan .....	80
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	80
BAB IV PENUTUP .....	81
4.1 Kesimpulan .....	81
4.2 Saran .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii

**DAFTAR TABEL**

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



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Maika .....	7
Gambar 2.2 Gambar Struktur Anak Perusahaan Maika.....	7
Gambar 2.3 Gambar Struktur Imaginaria.....	8
Gambar 2.4 Logo Eidyl (Imaginaria, 2023).....	9
Gambar 2.5 Gambar Cuplikan Identitas Visual Eidyl (Imaginaria, 2023) .....	10
Gambar 2.6 Maskot Lucky Bundle (Imaginaria, 2023) .....	11
Gambar 2.7 Desain Maskot Lucky Bundle (Imaginaria, 2023).....	12
Gambar 2.8 Desain Poster Reebok BB Box Lab (Imaginaria, 2023) .....	12
Gambar 2.9 Dokumentasi Acara Reebok BB Box Lab (Imaginaria, 2023).....	12
Gambar 2.10 Dokumentasi Kolateral Reebok BB Box Lab (Imaginaria, 2023) ..	12
Gambar 2.11 Dokumentasi Arka Niskala (Maika Collective Studio, 2023) .....	12
Gambar 2.12 <i>Still Image</i> Indonesia Masters 2021 .....	12
Gambar 2.13 Dokumentasi Spasial <i>Booth</i> BASE di Jakarta Sneakers Day.....	12
Gambar 2.14 Poster <i>Key Visual</i> Layar TVRI.....	12
Gambar 2.15 Cuplikan Prototipe Aplikasi Layar.....	12
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	22
Gambar 3.2 Hasil Riset Target Audiens .....	8
Gambar 3.3 Hasil Analisis Kompetitor.....	9
Gambar 3.4 Pengajuan Sosial Media .....	28
Gambar 3.5 <i>Creative Brief</i> SCBD.....	29
Gambar 3.6 <i>Brand Proposition</i> .....	30
Gambar 3.7 <i>Visual Narrative</i> SCBD.....	30
Gambar 3.8 Konsep Ideasi Arahan Visual.....	31
Gambar 3.9 <i>Moodboard</i> Warna .....	32
Gambar 3.10 <i>Moodboard</i> Layout.....	32
Gambar 3.11 <i>Moodboard</i> Typeface .....	33
Gambar 3.12 Ide Pola untuk Iterasi Pertama .....	34
Gambar 3.13 <i>Key Visual</i> Iterasi Pertama .....	34
Gambar 3.14 Pola Dasar Iterasi Kedua .....	36
Gambar 3.15 Perubahan Bentuk Dasar Pola di Iterasi Ketiga .....	37
Gambar 3.16 <i>Key Visual</i> Alternatif 1 Iterasi Terakhir .....	37
Gambar 3.17 <i>Key Visual</i> Alternatif 2 Iterasi Terakhir .....	38
Gambar 3.18 Kombinasi Tipografi .....	39
Gambar 3.19 Kombinasi Tipografi 2 .....	40
Gambar 3.20 Proses Pengajuan dan Pengambilan <i>Feedback</i> dari Klien .....	41
Gambar 3.21 Contoh Implementasi pada OOH .....	42
Gambar 3.22 <i>Keyframe</i> Terpilih untuk <i>Styleframe</i> Hari Raya Waisak.....	43
Gambar 3.23 Alternatif Pertama <i>Styleframe</i> Waisak .....	44
Gambar 3.24 Alternatif Kedua <i>Styleframe</i> Waisak.....	44
Gambar 3.25 Alternatif Ketiga <i>Styleframe</i> Waisak.....	45
Gambar 3.26 Cuplikan Layar Situs Freepik.....	46

Gambar 3.27 Cuplikan Layar Proses 1 .....	47
Gambar 3.28 Cuplikan Layar Proses 2 .....	47
Gambar 3.29 <i>Styleframe</i> Alternatif Pertama .....	48
Gambar 3.30 <i>Styleframe</i> Alternatif Kedua .....	49
Gambar 3.31 Cover Reels Hari Raya Waisak .....	50
Gambar 3.32 Kompilasi Alternatif <i>Styleframe</i> Idul Adha .....	51
Gambar 3.33 Alternatif <i>Styleframe</i> Idul Adha 2 .....	52
Gambar 3.34 Alternatif <i>Styleframe</i> Idul Adha 1 .....	53
Gambar 3.35 Alternatif <i>Styleframe</i> Idul Adha Terpilih .....	53
Gambar 3.36 Bagian dari <i>Visual Playbook</i> .....	54
Gambar 3.37 Bagian <i>Brand Strategy</i> dalam <i>Playbook</i> .....	55
Gambar 3.38 Bagian Sistem Logo dalam <i>Playbook</i> .....	56
Gambar 3.39 Bagian Sistem Tipografi dalam <i>Playbook</i> .....	56
Gambar 3.40 Bagian Sistem Grafis Pola dalam <i>Playbook</i> .....	57
Gambar 3.41 Bagian Sistem Warna dalam <i>Playbook</i> .....	58
Gambar 3.42 Bagian Sistem Gambar dalam <i>Playbook</i> .....	59
Gambar 3.43 Bagian Sistem Komposisi dalam <i>Playbook</i> .....	59
Gambar 3.44 Bagian Sistem Komunikasi dalam <i>Playbook</i> .....	60
Gambar 3.45 <i>Moodboard</i> untuk DCI Indonesia .....	61
Gambar 3.46 Cuplikan Bagian <i>Company Deck</i> 1 .....	62
Gambar 3.47 Gambaran Teknis dan Implementasi Tata Letak 4:2:1 .....	63
Gambar 3.48 Sampel Ikonografi .....	64
Gambar 3.49 Cuplikan Bagian <i>Company Deck</i> Sampel 1 .....	64
Gambar 3.50 Bagian <i>Company Deck</i> Sampel 2 .....	65
Gambar 3.51 Hasil Karya <i>Welcome Kit</i> .....	65
Gambar 3.52 <i>Key Visual</i> DCI Indonesia .....	66
Gambar 3.53 Konsep Ideasi untuk Logo Bare Beaute .....	67
Gambar 3.54 <i>Moodboard</i> untuk <i>Logomarks</i> .....	68
Gambar 3.55 Konsep Logo dari Pembahasan <i>Brief</i> untuk Iterasi 6 .....	69
Gambar 3.56 Contoh Implementasi Logo pada <i>Business Card</i> .....	69
Gambar 3.57 <i>Key Visual</i> Iterasi 6 .....	70
Gambar 3.58 Cuplikan Laman Prototipe .....	71
Gambar 3.59 Strategi <i>Marketing</i> Kampanye .....	72
Gambar 3.60 Konsep Visual dan <i>Key Visual</i> dari Kampanye .....	72
Gambar 3.61 <i>Moodboard</i> untuk Arahan Visual Kampanye Secara Keseluruhan .....	73
Gambar 3.62 Analisis Kompetitor Dari Kulturalre .....	74
Gambar 3.63 <i>User Persona</i> dan Analisis Kompetitor Kulturalre .....	74
Gambar 3.64 <i>Information Architecture</i> Website Kulturalre .....	75
Gambar 3.65 <i>Flowchart</i> Website Kulturalre .....	76
Gambar 3.66 Proses <i>Update</i> Antar Divisi via Google Meet .....	77
Gambar 3.67 Proses Pengajuan <i>Update</i> dan <i>Feedback</i> pada Klien .....	77
Gambar 3.68 Cuplikan Perubahan Setelah <i>Feedback</i> dari Klien .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01 .....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xvii
Lampiran C Daily Task MBKM 03 .....	xvii
Lampiran D Lembar Verifikasi MBKM 04 .....	xvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xvix
Lampiran F Hasil Turnitin .....	xvix
Lampiran G Hasil Karya Magang.....	xviixxi

