

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL PADA *LEARNING AND  
DEVELOPMENT DEPARTMENT* DI SINAR MAS LAND**



**LAPORAN MAGANG**

**Jonathan Dion Setiawan Prajitno**

**00000045663**

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

**2024**

**PERANCANGAN KONTEN VISUAL PADA *LEARNING AND  
DEVELOPMENT DEPARTMENT* DI SINAR MAS LAND**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Jonathan Dion Setiawan Prajitno**

**00000045663**

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

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jonathan Dion Setiawan Prajitno  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045663  
Program Studi : Desain Komunikasi *Visual*  
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

### **PERANCANGAN KONTEN VISUAL PADA *LEARNING AND DEVELOPMENT DEPARTMENT* DI SINAR MAS LAND**

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, 5 Maret 2024



Jonathan Dion Setiawan Prajitno

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

### **PERANCANGAN KONTEN VISUAL PADA *LEARNING AND DEVELOPMENT DEPARTMENT* DI SINAR MAS LAND**

Oleh

Nama : Jonathan Dion Setiawan Prajitno  
NIM : 00000045663  
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

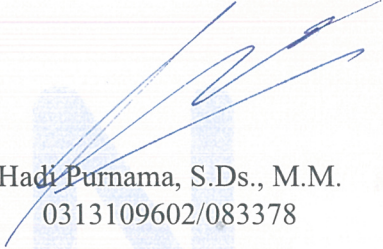
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Pembimbing

Penguji

  
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/034812

  
Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/083378

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 : Jonathan Dion Setiawan Prajitno

NIM : 00000045663

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 KONTEN VISUAL PADA *LEARNING AND DEVELOPMENT DEPARTMENT* DI SINAR MAS LAND**

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, 5 Maret 2024

Yang menyatakan,



Jonathan Dion Setiawan Prajitno

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga praktik kerja magang dan seluruh proses penulisan laporan magang yang berjudul “Perancangan Konten Visual pada *Learning and Development Department* di Sinar Mas Land” dapat berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan tujuan utama penulis untuk menjadi syarat kelulusan dalam memperoleh gelas S1 jurusan *Design Komunikasi Visual* di Universitas Multimedia Nusantara.

Proses kerja magang yang dilakukan oleh penulis tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak yang turut membantu penulis dalam melewati berbagai proses magang. Oleh karena itu, dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang.
4. Bill Kennedy, Ba.IR, M.M, 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. Lalitya Talitha Pinasthika, 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.
9. Seluruh rekan kerja di Sinarmas Land yang telah membantu dan mendampingi saya selama menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi bahan referensi literatur terkait dalam penulisan laporan magang, dan menjadi acuan bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan kerja magang pada perusahaan serupa.

Tangerang, 5 Maret 2024



Jonathan Dion Setiawan Prajitno



# PERANCANGAN KONTEN *VISUAL* PADA *LEARNING AND DEVELOPMENT DEPARTMENT* DI SINAR MAS LAND

Jonathan Dion Setiawan Prajitno

## ABSTRAK

Perkembangan waktu dan zaman di dunia yang semakin modern memberikan dampak yang besar dalam perubahan pengembangan lahan dan area industri *property* di Indonesia. *Property* menjadi salah satu sasaran target yang memiliki peluang masa depan dalam berinvestasi dan salah satu pilihan dalam membeli aset. Selain itu perkembangan *property* merupakan jawaban dari tuntutan perubahan sosial, budaya, dan geografis sekitar. Dikarenakan oleh hal ini penulis akhirnya memiliki Sinar Mas Land yaitu salah satu perusahaan yang bergerak dibidang bisnis *property* sebagai tempat praktik kerja magang. Sebagai pengembang *property* yang mewakili banyak *project* dan kawasan pengembangan. Salah satu divisi pendukung dalam Sinar Mas Land adalah Human Capital terutama dalam *Learning and Development Department* yang terfokus pada *Section E-learning*. Dalam pengembangan wawasan dan kompetensi *staff* dan perusahaan, penulis sebagai *creative designer*, memiliki peran untuk mengembangkan konten dan kebutuhan pembelajaran dan kompetensi seperti *training, meeting, event*, dan *E-learning* dalam Sinar Mas Land yang sesuai dengan kebutuhan *user*, dengan dikemas dalam konsep dan eksekusi *design* yang efektif dan kreatif. Selain sebagai salah satu syarat kelulusan yang diwajibkan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara, praktik kerja magang adalah sarana untuk memberikan berbagai pengalaman dan wawasan kepada penulis terkait pengalaman kerja secara nyata dan profesional serta mengimplementasikan hasil pembelajaran *Design Komunikasi Visual* yang telah ditempuh dalam waktu 3.5 tahun di kampus.

**Kata kunci:** Konten *Visual*, Sinar Mas Land, *E-learning*, *Creative Designer*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**VISUAL CONTENT DESIGN PROJECT PLANNING IN THE  
LEARNING AND DEVELOPMENT DEPARTMENT AT SINAR  
MAS LAND**

Jonathan Dion Setiawan Prajitno

***ABSTRACT (English)***

*The development of time and era in an increasingly modern world has had a major impact on changes in land development and property industrial areas in Indonesia. Property is one of the targets that has future opportunities in investing and one of the options for purchasing assets. Apart from that, property development is a response to the demands of social, cultural and geographical changes in the surrounding area. Because of this, the author finally has Sinar Mas Land, which is a company that operates in the property business as a place for internship work. As a property developer who represents many projects and development areas. One of the supporting divisions in Sinar Mas Land is Human Capital, especially in the Learning and Development Department which focuses on the E-learning Section. In developing the insight and competence of staff and companies, the author as a creative designer, has a role in developing content and learning needs and competencies such as training, meetings, events, and E-learning in Sinar Mas Land that suit user needs, packaged in concepts and effective and creative design execution. Apart from being one of the graduation requirements required by Multimedia Nusantara University, internship work is a means of providing various experiences and insights to writers regarding real and professional work experience as well as implementing the results of Visual Communication Design learning that has been completed in 3.5 years on campus .*

***Keywords:*** *Contect Visual, Sinar Mas Land, E-learning, Creative Designer*

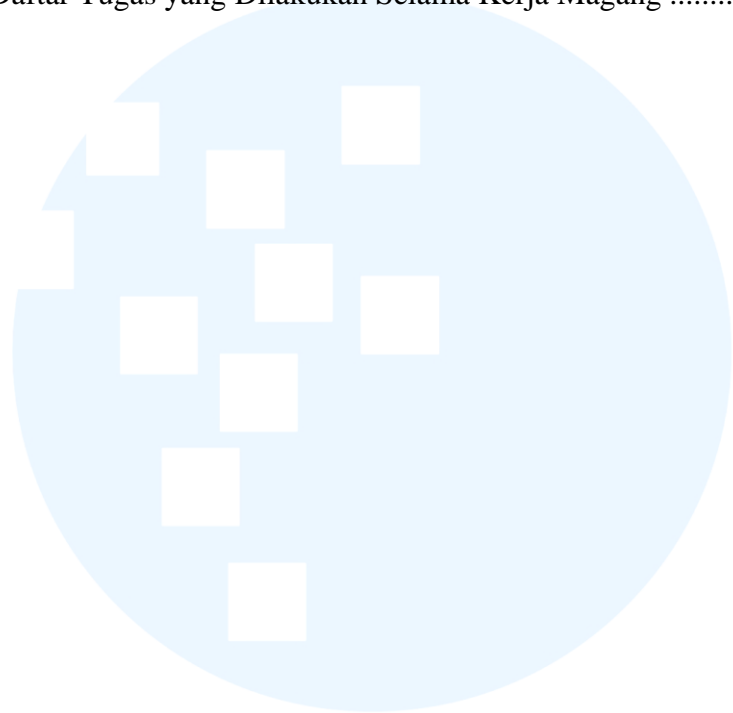
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 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
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 .....	5
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
2.3 Portfolio Perusahaan.....	8
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi .....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	15
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	42
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	42
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	70
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	70
BAB IV PENUTUP .....	72
4.1 Kesimpulan .....	72
4.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Daftar Tugas yang Dilakukan Selama Kerja Magang ..... 15



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Sinar Mas Land.....	6
Gambar 2. 2 Logo Sinar Mas Land dengan Slogan .....	6
Gambar 2. 3 Bagan Sktutural Human Capital Sinar Mas Land .....	7
Gambar 2. 4 Proyek Township Sinar Mas Land .....	8
Gambar 2. 5 Proyek Residential Sinar Mas Land .....	9
Gambar 2. 6 Proyek Office Sinar Mas Land.....	10
Gambar 2. 7 Proyek Retail Sinar Mas Land .....	11
Gambar 2. 8 Proyek Commercial Sinar Mas Land .....	12
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi .....	14
Gambar 3. 2 Spreadheets List Jobdes .....	14
Gambar 3. 3 Referensi KV <i>E-DNA</i> .....	44
Gambar 3. 4 Aset Vektor License <i>Flyer LEGO &amp; DNA</i> .....	45
Gambar 3. 5 Asistensi Pertama <i>Flyer E-DNA</i> .....	45
Gambar 3. 6 Finalisasi Karya <i>Flyer E-DNA</i> .....	46
Gambar 3. 7 Asistensi 1 Slider Sosialisasi E-DNA .....	47
Gambar 3. 8 Hasil Finalisasi Karya Sosialisasi E-DNA .....	48
Gambar 3. 9 Asistensi 1 <i>Flyer dan Slider Winner LEGO Race</i> .....	49
Gambar 3. 10 Hasil Akhir <i>Flyer dan Slider Winner Race LEGO</i> .....	50
Gambar 3. 11 Finalisasi Slider Winner Race LEGO Pada Website .....	51
Gambar 3. 12 Brief Awal <i>Flyer KS</i> .....	51
Gambar 3. 13 Aset <i>Flyer KSS</i> .....	52
Gambar 3. 14 Asistensi 1 <i>Flyer KSS</i> .....	53
Gambar 3. 15 Asistensi 2 <i>Flyer KSS</i> .....	54
Gambar 3. 16 Asistensi 3 <i>Flyer KSS</i> .....	55
Gambar 3. 17 Asistensi 4 <i>Flyer KSS (2 Opsi)</i> .....	55
Gambar 3. 18 Finalisasi <i>Flyer KSS &amp; Virtual Background ZOOM</i> .....	56
Gambar 3. 19 Referensi contoh <i>Flyer EMP</i> .....	56
Gambar 3. 20 Aset <i>Flyer EMP</i> .....	57
Gambar 3. 22 Hasil Akhir <i>Flyer EMP</i> .....	59
Gambar 3. 23 Finalisasi <i>Flyer EMP</i> Pada Ruang <i>Event</i> .....	60
Gambar 3. 24 Brief Referensi Bumper Opening <i>EMP</i> .....	60
Gambar 3. 25 Proses Pembuatan <i>Motion Bumper</i> Pada <i>Adobe After Effect</i> .....	61
Gambar 3. 26 Menyusun Aset <i>Motion</i> dengan Lagu dan <i>Clip Pendukung</i> .....	63
Gambar 3. 27 Hasil Akhir <i>Bumper EMP</i> .....	65
Gambar 3. 28 Finalisasi Pemasangan <i>Bumper EMP</i> pada <i>Event</i> .....	66
Gambar 3. 29 Lokasi Dokumentasi <i>Event Festival Ramadhan</i> .....	66
Gambar 3. 30 Proses Edit <i>Color Grading</i> Foto .....	67
Gambar 3. 31 Tahapan <i>Editing</i> Foto ( <i>Color Grading, Adjustment, Dodge, Burn</i> )68	
Gambar 3. 32 Hasil Finalisasi Foto <i>Festival Ramadhan</i> .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM 01.....	xiv
Lampiran B MBKM 02.....	xv
Lampiran C MBKM 03 <i>Daily Task</i> .....	xv
Lampiran D MBKM 04 Verivikasi Laporan.....	xliv
Lampiran E Surat Penerimaan Magang .....	xlv
Lampiran F Pengecekan Turnitin.....	xlvi
Lampiran G Karya .....	xlvii

