

PERANCANGAN DESAIN YELLOW.AI

PADA AGENSI COMMAA ASIA



Audrey Joanna Kurniadi

0000046143

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN DESAIN YELLOW.AI

PADA AGENSI COMMAA ASIA



Audrey Joanna Kurniadi

00000046143

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Audrey Joanna Kurniadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000046143
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

KONTRIBUSI PERAN DALAM BIDANG SENI DAN DESAIN PADA AGENSI 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, 18 Maret 2024



Audrey Joanna Kurniadi

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN DESAIN YELLOW.AI
PADA AGENSI COMMAA ASIA

Oleh

Nama : Audrey Joanna Kurniadi
NIM : 00000046143
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024

Pukul 14.00 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Penguji

Lia Herna, S.Sn., M.M.
315048108/081472

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 : Audrey Joanna Kurniadi
NIM : 00000046143
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 DESAIN YELLOW.AI PADA AGENSI 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, 18 Maret 2024

Yang menyatakan,



Audrey Joanna Kurniadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan praktik kerja magang sebagai Graphic Designer Intern di PT. KARYA INKRAF NUSANTARA serta menyelesaikan laporan praktik kerja magang dengan judul Kontribusi Peran Dalam Bidang Seni dan Desain pada Agensi Commaa Asia dengan tepat waktu. Laporan praktek kerja magang merupakan salah satu syarat untuk kelulusan sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara dan menyajikan karya-karya desain yang telah diciptakan oleh penulis selama melakukan program magang sebagai Graphic Designer di anak perusahaan PT. KARYA INKRAF NUSANTARA, yakni Commaa Asia dan XOEO. Diharapkan melalui laporan praktek kerja magang ini mampu menjadi referensi untuk para pembaca yang akan melakukan kerja magang di bidang graphic design.

Ucapan terima kasih untuk Universitas Multimedia Nusantara yang telah menjadi tempat menuntut ilmu dan tempat penulis untuk berkembang dan pada pihak lain yang ikut serta dalam mendukung proses penulisan laporan praktek magang ini. Ungkapan terima kasih diucapkan kepada

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Muly Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan

magang ini.

7. Commaa Asia, selaku tempat penulis melakukan program magang.
8. Dr. Immanuela Irene Tangki, S.M., selaku supervisor yang telah membimbing dan membantu kelancaran magang penulis.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan ini mampu memberikan manfaat dalam menjadi sumber informasi dan referensi bagi para pembaca.

Tangerang, 18 Maret 2024



Audrey Joanna Kurniadi

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN YELLOW.AI

PADA AGENSI COMMAA ASIA

Audrey Joanna Kurniadi

ABSTRAK

Praktek magang merupakan syarat untuk dapat menyelesaikan program studi secara keseluruhan. Praktek magang juga memiliki tujuan agar penulis mampu memperoleh pengalaman dan mempraktekan ilmu pengetahuan dalam bidang desain yang telah diperoleh saat mengikuti program studi di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini membahas mengenai pelaksanaan program magang yang dilakukan oleh penulis secara detail untuk memenuhi syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Pelaksanaan magang dilaksanakan oleh penulis dari tanggal 5 Februari hingga dengan 5 Juni 2024 di anak perusahaan PT. Karya Inkraf Nusantara, yaitu Commaa Asia dan XOEO Indonesia. Melalui program magang ini, penulis mampu mendapatkan banyak koneksi melalui sosialisasi di tempat kerja sehingga dapat memperluas pertemanan. Proses magang ini juga berfungsi sebagai pegangan dan bekal bagi penulis untuk bekerja di masa depan. Manfaat dari melakukan program magang ini ialah mendapatkan pengalaman secara nyata dalam dunia kerja yang bergerak di bidang desain sehingga mendapatkan banyak pengetahuan baru bagi penulis.

Kata kunci: Program, Desain, Magang

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ROLE CONTRIBUTION IN THE FIELD OF ART AND DESIGN AT COMMAA ASIA AGENCY

Audrey Joanna Kurniadi

ABSTRACT (English)

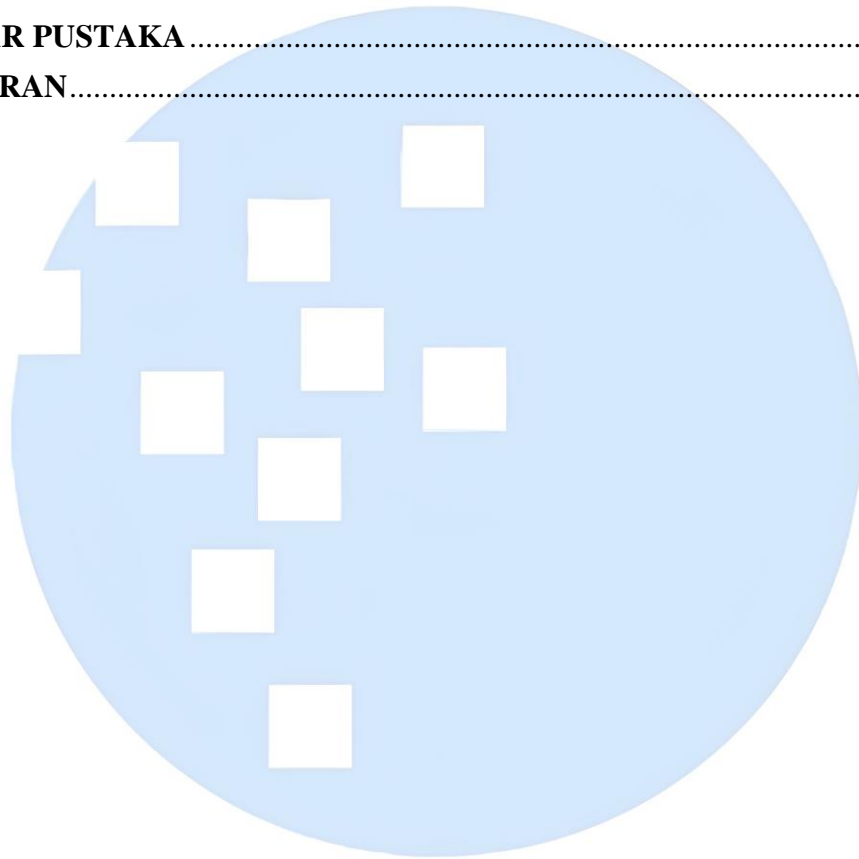
Internship practice is a requirement to complete the entire study program. The internship practice also aims to enable the author to gain experience and put into practice the knowledge in the field of design that has been obtained while following the study program at Multimedia Nusantara University. The internship was carried out by the author from February 5 to June 5 2024 at a subsidiary of PT. Karya Inkraf Nusantara, namely Commaa Asia and XOEO Indonesia. Through this internship program, the author was able to gain many connections through socialization in the workplace so that he could expand his friendships. This internship process also functions as a guide and provision for writers to work in the future. Through this internship program, the author was able to get many connections through socialization at work so that he could expand his friendships. This internship process also serves as a handle and provision for the writer to work in the future. The benefit of doing this internship program is to gain real experience in the world of work engaged in design so that you can get a lot of new knowledge for the writer.

Keywords: Program, Design, Internship

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xii
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	4
2.1 Deskripsi Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	5
2.3 Portfolio Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Metode Pengumpulan Data	9
3.2 Tugas yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	11
3.3.1 Proses Pelaksanaan	12
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	34
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	34
BAB IV PENUTUP	35
4.1 Kesimpulan	35
4.2 Saran	35

DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	38



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan11



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	9
Gambar 3.2 Briefing projek	13
Gambar 3.3 Hasil Desain	14
Gambar 3.4 Hasil Mockup	14
Gambar 3.5 Briefing	16
Gambar 3.6 Referensi Desain	17
Gambar 3.7 Hasil Desain dan Revisi	18
Gambar 3.8 Hasil Finalisasi Desain stage dan meja registrasi	19
Gambar 3.9 Hasil mockup stage, meja registrasi, lanyard, back drop.....	19
Gambar 3.10 Briefing	20
Gambar 3.11 Referensi Ilustrasi	21
Gambar 3.12 Proses Rough Sketch Ilustrasi	21
Gambar 3.13 Proses Basic-coloring	22
Gambar 3.14 Proses Detailing Ilustrasi	22
Gambar 3.15 Final Illustration	23
Gambar 3.16 Briefing	24
Gambar 3.17 Buku Referensi Narasi	25
Gambar 3.18 Proses Penulisan Narasi	26
Gambar 3.19 Proses Recording Voice-over	26
Gambar 3.20 Cuplikan Motion Video	27
Gambar 3.21 Final Ilustration	28
Gambar 3.22 Referensi Denah Hotel Borobudur Jakarta	29
Gambar 3.23 Sketsa Desain Termos Milestone	30
Gambar 3.24 Proses Pembuatan Denah Hotel Borobudur Jakarta	31
Gambar 3.25 Proses Pembuatan Desain Termos Milestone	32
Gambar 3.26 Revisi Desain Termos Milestone	32
Gambar 3.27 Final Design	33
Gambar 3.28 Final Design	33

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	x
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xi
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xi
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xiii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxv
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	xxvi
Lampiran H Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja magang.....	xxvii

