

PERANCANGAN DESAIN KATALOG KAREEM HAMPERS

RAMADAN DI TENTANGKITA



Olivia A. Timothy

00000047771

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN DESAIN KATALOG KAREEM HAMPERS

RAMADAN DI TENTANGKITA



LAPORAN MAGANG

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

Olivia A. Timothy

0000047771

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Olivia A. Timothy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047771
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN KATALOG KAREEM HAMPERS RAMADAN DI TENTANGKITA

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, 6 Juni 2024



(Olivia A. Timothy)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

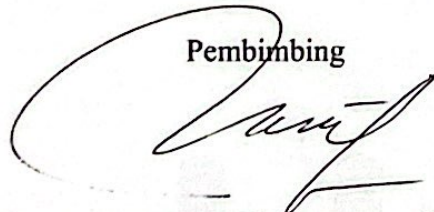
Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN KATALOG KAREEM HAMPERS
RAMADAN DI TENTANGKITA**

Oleh

Nama : Olivia A. Timothy
NIM : 00000047771
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Foliando, 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 : Olivia A. Timothy
NIM : 00000047771
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

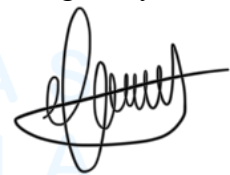
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN DESAIN KATALOG KAREEM HAMPERS RAMADAN DI TENTANGKITA

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, 12 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Olivia A. Timothy)

KATA PENGANTAR

Dengan anugerah Tuhan Yang Maha Pengasih, penulis dengan penuh syukur menyampaikan kata pengantar ini sebagai pembuka laporan magang penulis di perusahaan tentang Kita. Dengan rasa syukur, penulis merasa hormat dapat menghadirkan laporan magang yang berjudul “Perancangan Desain Katalog Kareem Hampers Ramadan Di tentang Kita”.

Penulis memutuskan untuk mengeksplorasi topik ini karena penulis tertarik untuk berbagi pengalaman tentang proses desain katalog kareem hampers dan juga media promosi nya. Dengan demikian, melalui laporan magang ini, penulis berharap dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana desain dan media promosi tersebut dibuat dan proses kreatif di baliknya. Selain itu, penulis juga berharap bahwa laporan ini akan menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan bagi pembaca lainnya, membawa manfaat tidak hanya bagi dirinya sendiri, dan juga untuk orang lain.

Oleh karena itu, penulis 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. Perusahaan tempat kerja magang.
4. Syelin Lusyana Naba, 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, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Muhammad Nabil, S.Sn., 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. Teman-teman di tempat magang yang tidak bisa disebutkan satu-satu yang selalu mendukung dan membantu menyemangati penulis selama penulisan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini tidak hanya menjadi sekadar dokumentasi, tetapi juga menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan bagi pembaca yang tertarik dalam industri permainan kartu percakapan. Semoga apa yang penulis bagikan di dalamnya dapat memberikan kontribusi positif dan nilai tambah bagi perkembangan perusahaan serta perkembangan pribadi penulis sendiri.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Olivia A. Timothy)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN KATALOG KAREEM HAMPERS

RAMADAN DI TENTANGKITA

(Olivia A. Timothy)

ABSTRAK

Laporan magang ini memaparkan pengalaman penulis sebagai seorang magang di tentangKita, sebuah perusahaan yang menghadirkan permainan kartu percakapan, dengan penulis menjabat sebagai seorang *visual content producer*. Pemilihan perusahaan ini dilandasi oleh minat penulis dalam desain grafis dan keinginan untuk mengaplikasikan kreativitasnya dalam industri permainan. Selama magang, penulis menghadapi berbagai kendala, termasuk tantangan dalam merancang desain yang menarik dan berinteraksi dengan tim produksi untuk mewujudkan desain menjadi produk nyata. Meskipun demikian, melalui kerja sama tim dan ketekunan, solusi-solusi berhasil ditemukan, seperti meningkatkan efisiensi komunikasi dan menyesuaikan desain dengan kebutuhan pasar. Dari pengalaman ini, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang proses perancangan grafis dan penggunaan perangkat lunak desain. Selain itu, penulis juga memperoleh keterampilan praktis dalam mengelola proyek desain dan beradaptasi dengan kebutuhan perusahaan. Oleh karena itu, laporan ini memberikan gambaran lengkap tentang pengalaman magang di tentangKita, serta pembelajaran yang diperoleh dalam mengatasi tantangan dalam merancang konten kreatif untuk industri permainan kartu percakapan.

Kata kunci: Desain, tentangKita, Ramadan

KAREEM HAMPERS RAMADAN CATALOG

DESIGN IN TENTANGKITA

(Olivia A. Timothy)

ABSTRACT (English)

This internship report displays the author's experience as an intern at About Us, a company that presents conversation card games, with the author serving as a visual content producer. The company's choice is underpinned by the author's interest in graphic design and a desire to apply his creativity to the gaming industry. During the internship, the writer faced a variety of obstacles, including the challenge of designing interesting designs and interacting with the production team to turn the design into a real product. Nevertheless, through teamwork and persistence, solutions have been found, such as improving communication efficiency and adapting designs to market needs. From this experience, the author gained a deeper understanding of the graphic design process and the use of design software. In addition, the author also acquires practical skills in managing design projects and adapting to the needs of the company. Therefore, this report provides a complete overview of the internship experience in About Us, as well as the lessons learned in addressing the challenge of designing creative content for the conversation card game industry.

Keywords: Design, tentangKita, Ramadan

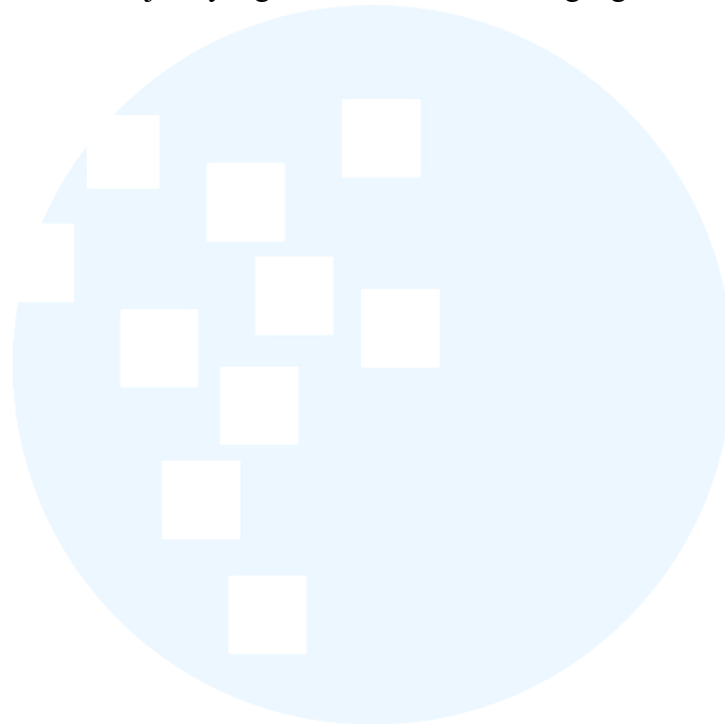
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	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.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Deskripsi Perusahaan	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.3 Portfolio 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	24
3.3.1 Proses Pelaksanaan	24
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	45
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	46
BAB IV PENUTUP	47
4.1 Kesimpulan	47
4.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang 4
Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 22



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo tentangKita.....	7
Gambar 2. 2 Struktur Badan Perusahaan tentangKita.....	9
Gambar 2. 3 Produk-Produk Permainan Kartu tentangKita.....	10
Gambar 2. 4 Produk Shower The Bride.....	11
Gambar 2. 5 Pencapaian Penjualan tentangKita dan Durex	12
Gambar 2. 6 Produk Break Up Kit.....	13
Gambar 2. 7 Pencapaian Penjualan tentangKita dan Cadbury.....	14
Gambar 2. 8 Produk edisi Menara Persahabatan	15
Gambar 2. 9 Pencapaian Penjualan tentangKita dan Good Day.....	16
Gambar 2. 10 Produk edisi Lingkaran Pertemanan	17
Gambar 2. 11 Pencapaian Penjualan tentangKita dan SYCA.....	17
Gambar 2. 12 Produk edisi Petualangan Karier	18
Gambar 2. 13 Pencapaian Penjualan tentangKita dan ACC	19
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi.....	21
Gambar 3. 2 Task Brief Konten IG Valentine	26
Gambar 3. 3 Moodboard Konten	26
Gambar 3. 4 Cover Hook	27
Gambar 3. 5 Aset.....	27
Gambar 3. 6 Body Text Pada Asset	28
Gambar 3. 7 Hasil Like Konten	29
Gambar 3. 8 Task Brief Stiker Ujian Pasangan	30
Gambar 3. 9 Moodboard Stiker PUP	31
Gambar 3. 10 Color Palette PUP.....	31
Gambar 3. 11 Sketsa Stiker.....	32
Gambar 3. 12 Digitalisasi 1.....	32
Gambar 3. 13 Digitalisasi 2.....	33
Gambar 3. 14 Digitalisasi 3.....	33
Gambar 3. 15 Final Stiker Ujian Pasangan	34
Gambar 3. 16 Banner Promo Gratis Stiker Ujian Pasangan	35

Gambar 3. 17 Task Brief Stiker Gamon (Gagal Move-on).....	35
Gambar 3. 18 Moodboard Stiker Gamon.....	36
Gambar 3. 19 Color Palette Stiker Gamon.....	36
Gambar 3. 20 Sketsa dan Digitalisasi Stiker Gamon	37
Gambar 3. 21 Hasil Stiker Gamon 2	37
Gambar 3. 22 Final Stiker Gamon (Gagal Move-on)	38
Gambar 3. 23 Task Brief Ramadan Hampers	39
Gambar 3. 24 Moodboard Label Ramadan	39
Gambar 3. 25 Color Palette Label Ramadan.....	40
Gambar 3. 26 Sketsa atau Layout Label Ramadan	40
Gambar 3. 27 Hasil Label Ramadan 1	41
Gambar 3. 28 Final 1 Label Ramadan	42
Gambar 3. 29 Final Setelah Revisi.....	42
Gambar 3. 30 Hasil Akhir Setelah di Print	43
Gambar 3. 31 Moodboard Pemotretan Box Kareem Ramadan.....	43
Gambar 3. 32 Hasil Foto Box Kareem Ramadan.....	44
Gambar 3. 33 Final Katalog Box Kareem Ramadan.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xiii
Lampiran D Form Counseling Meeting	xl
Lampiran E Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xli
Lampiran F Surat Penerimaan Magang.....	xlii
Lampiran G Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	xliii
Lampiran H Hasil Karya	xliv

