

PERANCANGAN *DESIGN BRANDING*
UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL GUHDO
DI PIKTORA STUDIO



LAPORAN MAGANG

SYAHRURIE RAMADHANI

0000048201

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *DESIGN BRANDING*
UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL GUHDO
DI PIKTORA STUDIO



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

SYAHRURIE RAMADHANI

00000048201

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Syahrurie Ramadhani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048201
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN *DESIGN BRANDING*
UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL GUHDO
DI PIKTORA STUDIO**

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, 29 Mei 2024



(Syahrurie Ramadhani)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN *DESIGN BRANDING*
UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL GUHDO
DI PIKTORA STUDIO

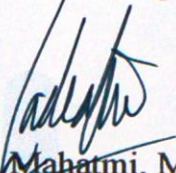
Oleh

Nama : Syahrurie Ramadhani
NIM : 00000048201
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

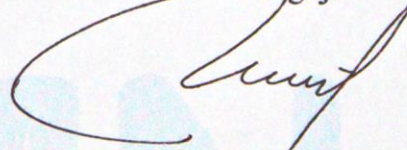
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing




Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Penguji



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

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 : Syahrurie Ramadhani
NIM : 00000048201
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 *DESIGN BRANDING* UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL GUHDO DI PIKTORA 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 saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Syahrurie Ramadhani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmatnya Penulis dapat membuat Laporan Magang dengan judul “*Perancangan Design Branding Untuk Konten Media Sosial Guhdo Di Piktora Studio*”. Dari judul Laporan Magang ini bukan tanpa sebab, melainkan judul ini dibuat sebagai salah satu langkah penulis untuk masuk ke dalam industri kreatif yang selama ini penulis inginkan dan pelajari semasa perkuliahan.

Penulis bertujuan membuat laporan magang ini untuk memaksimalkan kemampuan grafis desain yang dimiliki oleh penulis dengan ilmu yang telah dipelajari semasa perkuliahan. Sehingga bagi para pembaca yang sedang dalam fase yang sama seperti penulis, dapat mendapatkan gambaran hingga referensi mengenai industri kreatif.

Melalui laporan magang ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang 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 Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Piktora Studio sebagai Perusahaan tempat kerja magang.
4. Mary Stephanie, 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.
7. Nadia Mahatmi, 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. Segenap Rekan kerja di Piktora Studio yang telah mendukung dan menciptakan lingkungan kerja yang baik selama melakukan magang.
10. Teman-teman dekat penulis yang telah memberikan saran, *feedback* hingga motivasi selama melakukan magang.

Semoga dengan adanya Laporan Magang ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat hingga menginspirasi pembaca untuk masuk ke dalam industri kreatif atau dapat memberikan ide kepada pembaca untuk membuat karya ilmiah yang serupa.

Tangerang, 24 Mei 2024



(Syahrurie Ramadhani)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *DESIGN BRANDING*
UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL GUHDO
DI PIKTORA STUDIO

(Syahrurie Ramadhani)

ABSTRAK

Digitalisasi membuat lapangan pekerjaan menjadi luas, dari mulai *media company, production house, digital agency* hingga studio. Dengan adanya digitalisasi juga, menjadikan banyak *brand* yang merepresentasikan identitasnya melalui platform berbasis digital atau online. Piktora Studio datang menjadi suatu Consultant Agency yang memiliki rekam jejak yang baik dalam mengembangkan suatu *brand*. Pengembangan *brand* itu melalui perancangan dan juga strategi yang matang. Pengembangan *brand* tersebut tentunya memiliki berbagai proses atau alur pengerjaan yang dilalui oleh bidang pekerjaan seperti *Tim Creative, Content Creator, Video Editor hingga Graphic Designer*. Tak jarang pekerjaan tersebut juga, membutuhkan kolaborasi hingga pencarian ide antar divisi untuk memaksimalkan pekerjaan pada suatu *brand*. Penanganan *brand* tersebut juga memiliki berbagai tantangan, dari mulai waktu pengerjaan yang cepat dan singkat, lamanya menunggu *feedback* dari klien, hingga miskomunikasi dari klien. Tentunya hal tersebut menjadi suatu langkah untuk memahami dan mempelajari industri kreatif. Sehingga dengan adanya laporan magang ini, penulis menyajikan suatu perspektif yang memperlihatkan pengalaman, proses, hingga alur dari pengerjaan *design branding* untuk konten media sosial Guhdo di Piktora Studio.

Kata kunci: Desain Grafis, *Branding Design*, Media Sosial

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BRANDING DESIGN
FOR GUHDO SOCIAL MEDIA CONTENT
AT PIKTORA STUDIO

(Syahrurie Ramadhani)

ABSTRACT (English)

Digitalization has created a wide range of job opportunities, from media companies, production houses, digital agencies to studios. With digitalization, many brands represent their identity through digital-based or online platforms. Piktora Studio comes as a Consultant Agency that has a good track record in developing a brand. Brand development is through careful design and strategy. The brand development certainly has various processes or workflows that are passed by fields of work such as Creative Team, Content Creator, Video Editor to Graphic Designer. Not infrequently the work also requires collaboration to find ideas between divisions to maximize work on a brand. Handling the brand also has various challenges, ranging from fast and short processing times, long waiting times for feedback from clients, to miscommunication from clients. Of course, this is a step to understand and learn the creative industry. So with this internship report, the author presents a perspective that shows the experience, process, and flow of working on branding design for Guhdo's social media content at Piktora Studio.

Keywords: *Design Graphic, Branding Design, Social Media*

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

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	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	2
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 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	13
3.3.1 Proses Pelaksanaan	14
1. Tribe Kitchen	14
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	78
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	78
BAB IV PENUTUP	80
4.1 Kesimpulan	80
4.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang..... 11



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Piktora Studio	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Piktora Studio.....	5
Gambar 2.3 Piaggio Indonesia	6
Gambar 2.4 DBS Bank Indonesia	7
Gambar 2.5 PT Verry Primatama Hosindo	7
Gambar 2.6 PT Sawit Sumbermas Sarana TBK	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi bagian 1	10
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi bagian 2.....	10
Gambar 3.3 Storyboard motion graphic Tribe Kitchen	15
Gambar 3.4 Tampilan scene 1 motion graphic Tribe Kitchen	16
Gambar 3.5 Tampilan efek scene 1 motion graphic Tribe Kitchen	16
Gambar 3.6 Tampilan scene 2 motion graphic Tribe Kitchen	17
Gambar 3.7 Tampilan efek scene 2 motion graphic Tribe Kitchen	17
Gambar 3.8 Tampilan scene 3 motion graphic Tribe Kitchen	18
Gambar 3.9 Tampilan efek scene 3 motion graphic Tribe Kitchen	18
Gambar 3.10 Tampilan scene 4 motion graphic Tribe Kitchen	19
Gambar 3.11 Tampilan efek scene 4 motion graphic Tribe Kitchen	19
Gambar 3.12 Tampilan scene 5 motion graphic Tribe Kitchen	20
Gambar 3.13 Tampilan efek scene 5 motion graphic Tribe Kitchen	20
Gambar 3.14 Exporting reels Motion Graphic Tribe Kitchen	21
Gambar 3.15 Finalisasi motion graphic Tribe Kitchen	21
Gambar 3.16 Konten Reels Motion Graphic Tribe Kitchen	22
Gambar 3.17 Editorial Planning Guhdo.....	23
Gambar 3.18 Folder Aset Video Reels 6 Februari.....	23
Gambar 3.19 Tampilan Video Editing di DaVinci Resolve	24
Gambar 3.20 Tools Speed Change.....	25
Gambar 3.21 Musik HYBS – Tip Toe (speed up)	25
Gambar 3.22 Effect Transition.....	26
Gambar 3.23 Color Grading Reels.....	26
Gambar 3.24 Before dan After Color Grading Reels.....	27
Gambar 3.25 Subtitle	27
Gambar 3.26 Ikon Kasur Sapphire Dream.....	28
Gambar 3.27 Ikon Kasur Sapphire Dream.....	28
Gambar 3.28 Histogram.....	29
Gambar 3.29 Final Sequence Reels	30
Gambar 3.30 Rendering di DaVinci Resolve.....	30
Gambar 3.31 Konten Reels Guhdo 6 Februari 2024.....	31
Gambar 3.32 Referensi pengambilan video melalui Instagram Guhdo	32
Gambar 3.33 Set-Up Lighting.....	32
Gambar 3.34 Set-Up Lighting.....	33
Gambar 3.35 Editorial Planning Bulan Februari 2024.....	34

Gambar 3.36 Perencanaan Konten Reels tanggal 16 Februari 2024.....	34
Gambar 3.37 Preview Konten Reels tanggal 16 Februari 2024.....	35
Gambar 3.38 Perencanaan Konten Reels tanggal 20 Februari 2024.....	35
Gambar 3.39 Preview Konten Reels tanggal 20 Februari 2024.....	36
Gambar 3.40 Perencanaan Konten Reels tanggal 22 Februari 2024.....	36
Gambar 3.41 Preview Konten Reels tanggal 22 Februari 2024.....	37
Gambar 3.42 Perencanaan Konten Reels tanggal 29 Februari 2024.....	37
Gambar 3.43 Preview Konten Reels tanggal 29 Februari 2024.....	38
Gambar 3.44 Perencanaan Konten Reels tanggal 1 Maret 2024.....	38
Gambar 3.45 Preview Konten Reels tanggal 1 Maret 2024.....	39
Gambar 3.46 Referensi Storyboard 1	40
Gambar 3.47 Konsep Video 1 RDAC.....	41
Gambar 3.48 Tampilan Sketsa Storyboard Video 1 RDAC di Photoshop	42
Gambar 3.49 Tampilan 8 Storyboard Video 1 RDAC.....	42
Gambar 3.50 Tampilan 8 Storyboard Video 1 RDAC.....	43
Gambar 3.51 Referensi Storyboard 2.....	43
Gambar 3.52 Konsep Video 2 RDAC.....	44
Gambar 3.53 Tampilan Sketsa Storyboard Video 2 RDAC di Photoshop	44
Gambar 3.54 Tampilan 6 Storyboard Video 2 RDAC.....	45
Gambar 3.55 Referensi Storyboard 3.....	45
Gambar 3.56 Konsep Video 3 RDAC.....	46
Gambar 3.57 Tampilan Sketsa Storyboard Video 3 RDAC di Photoshop	46
Gambar 3.58 Tampilan 8 Storyboard Video 3 RDAC.....	47
Gambar 3.59 Tampilan 2 Storyboard Video 3 RDAC.....	47
Gambar 3.60 Storyboard 3D Animasi.....	48
Gambar 3.61 Referensi 3D animasi	49
Gambar 3.62 Aset Foto Kasur Tiara One Bed	50
Gambar 3.63 Tampilan Texturing di Photoshop.....	50
Gambar 3.64 Texturing Kasur Tiara One Bed.....	51
Gambar 3.65 Aset Foto Box Kasur	51
Gambar 3.66 Tampilan Texturing di Photoshop.....	52
Gambar 3.67 Texturing Box Kasur.....	52
Gambar 3.68 Tampilan 3D modelling menggunakan blender	53
Gambar 3.69 3D Modelling Kasur Tiara One Bed	53
Gambar 3.70 Rough Rendering 3D Modelling Kasur Tiara One Bed	54
Gambar 3.71 3D Modelling Box Kasur.....	54
Gambar 3.72 Rough Rendering 3D Modelling Box Kasur.....	55
Gambar 3.73 3D Modeling Text.....	56
Gambar 3.74 Penggunaan efek Subdivision Surface pada Box Kasur	56
Gambar 3.75 Rough Rendering 3D Modelling Box Kasur.....	57
Gambar 3.76 Bentuk dasar 3D Modelling Truk.....	57
Gambar 3.77 Penambahan Efek Boolean pada Truk	58
Gambar 3.78 3D Modelling Truk.....	58

Gambar 3.79 <i>Rough Rendering 3D Modelling Truk</i>	59
Gambar 3.80 Animasi menggunakan <i>Tools Transform</i>	60
Gambar 3.81 Tampilan Timeline di Blender	60
Gambar 3.82 Penambahan <i>Armature</i> dan <i>Copy Rotation</i> pada <i>box Kasur</i>	61
Gambar 3.83 <i>Scene Satu Animasi 3D</i>	61
Gambar 3.84 <i>Scene Dua Animasi 3D</i>	62
Gambar 3.85 <i>Scene Tiga Animasi 3D</i>	62
Gambar 3.86 Animasi Kasur menggunakan efek <i>Curve</i>	63
Gambar 3.87 Lanjutan <i>Scene Tiga tahap Animasi 3D</i>	63
Gambar 3.88 Efek <i>Shape Keys Cloth</i>	63
Gambar 3.89 <i>Scene Empat Animasi 3D</i>	64
Gambar 3.90 Lanjutan <i>Scene Empat Animasi 3D</i>	64
Gambar 3.91 <i>Scene Lima Animasi 3D</i>	65
Gambar 3.92 <i>Closing Logo One Bed</i>	65
Gambar 3.93 Pengaturan <i>Rendering</i>	66
Gambar 3.94 <i>Compositing</i>	66
Gambar 3.95 <i>Rendering Blender</i>	67
Gambar 3.96 Tampilan <i>Video Editing</i> di DaVinci Resolve.....	67
Gambar 3.97 Penambahan <i>Subtitle</i>	68
Gambar 3.98 Penambahan Transisi.....	68
Gambar 3.99 <i>Node Color Grading</i>	69
Gambar 3.100 <i>Before dan After Color Grading</i>	69
Gambar 3.101 <i>Audio Mixing</i> dengan Adobe Audition.....	70
Gambar 3.102 Efek dan <i>Exporting Audio</i>	70
Gambar 3.103 Tampilan <i>Audio</i> pada DaVinci Resolve	71
Gambar 3.104 Musik berjudul Happy Jazz.....	71
Gambar 3.105 Tampilan <i>motion graphic</i> di After Effect.....	72
Gambar 3.106 Penambahan Efek <i>Wiggly</i> pada <i>text</i>	72
Gambar 3.107 penambahan <i>keyframe</i> dan animasi pada logo <i>E-Commerce</i>	72
Gambar 3.108 <i>Rendering Video</i>	73
Gambar 3.109 <i>Preview Final Cut 3D Animasi One Bed</i>	73
Gambar 3.110 Tampilan Konten Animasi 3D pada Instagram One Bed.....	74
Gambar 3.111 <i>Brief Content Plan</i> pada tanggal 8 April 2024.....	74
Gambar 3.112 Referensi dan Aset Foto Kasur <i>Individual Support</i>	75
Gambar 3.113 Tampilan Manipulasi Kasur di Photoshop.....	75
Gambar 3.114 Tampilan Manipulasi Awan di Photoshop.....	76
Gambar 3.115 Tampilan Manipulasi Penggabungan Kasur dan Awan	76
Gambar 3.116 Tampilan desain <i>Layouting</i> pada Adobe Illustrator	77
Gambar 3.117 <i>Exporting</i> di Adobe Illustrator	77
Gambar 3.118 <i>Final Artwork Feeds</i> desain dan <i>Story Guhdo</i> tanggal 8 April 2024	77
Gambar 3.119 Tampilan Konten <i>Feeds</i> Instagram pada Instagram Guhdo.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01.....	xiv
Lampiran B Kartu MBKM 02	xv
Lampiran C Daily Task MBKM 03.....	xvi
Lampiran D Form MBKM 04	xxvii
Lampiran E Surat Penerimaan Magang	xxviii
Lampiran F Karya Kerja Magang	xxix
Lampiran G Turnitin	xxxii

