

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UNNIETTA
DI BEKATAN CREATIVE**



LAPORAN MAGANG

Dion Efenny Khoo

0000055996

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UNNIETTA
DI BEKANTAN CREATIVE**



LAPORAN MAGANG

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

Dion Efenny Khoo

0000055996

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dion Efenny Khoo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055996
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UNNIETTA DI BEKANTAN CREATIVE** merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 06 Desember 2024



(Dion Efenny Khoo)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dion Efenny Khoo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055996
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Bekantan Creative
Alamat Perusahaan : Apartemen Casa de Parco, Sampora Kecamatan
Cisauk Kawasan Taman Kota Barat, Gg. Kavling 2
No.3, Tower Orchidea, Tangerang, Banten 15435, ID
Email Perusahaan : info@bekantancreative.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 9 Desember 2024

Mengetahui


(Benaya S., S.Psi., S.Sn, C.H.R.P.)

Menyatakan


(Dion Efenny Khoo)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UNNIETTA DI
BEKANTAN CREATIVE**

Oleh


Nama Lengkap : Dion Efenny Khoo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055996
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

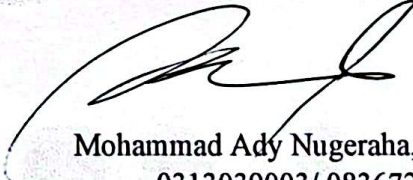
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

g

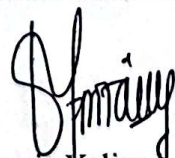
Pembimbing


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

Penguji


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dion Efenny Khoo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055996
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UNNIETTA DI BEKANTAN CREATIVE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 06 Desember 2024



(Dion Efenny Khoo)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melaksanakan penulisan laporan magang dengan judul: “PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UNNIETTA DI BEKANTAN CREATIVE”. Penulisan laporan magang ini disusun denuntuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan magang berikut berisi proses magang, kegiatan saat magang, karya-karya yang diproduksi saat magang, dan kesimpulan.

Dalam penulisan laporan magang berikut, penulis menyadari bahwa penulisan laporan serta pelaksanaan magang tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

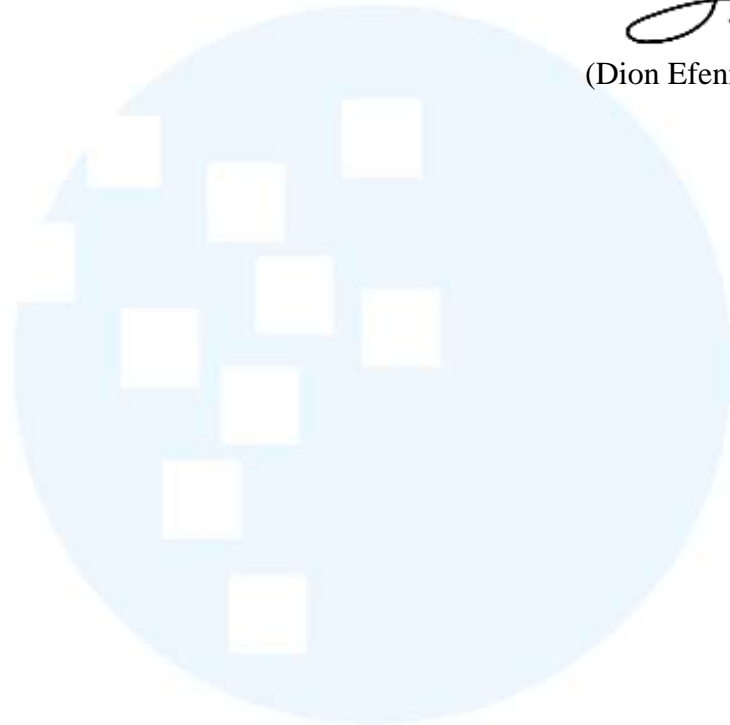
1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bekantan Creative, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Benaya Stephen, S.Psi., S.Sn., C.H.R.P., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga dan teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis berharap agar laporan magang berikut dapat memberikan manfaat dan wawasan kepada para pembaca mengenai proses pelaksanaan magang di industri kreatif.

Tangerang, 06 Desember 2024



(Dion Efenny Khoo)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL UNNIETTA DI BEKANTAN CREATIVE

(Dion Efenny Khoo)

ABSTRAK

Seorang mahasiswa dapat meningkatkan kompetensi diri melalui kegiatan atau aktivitas luar kuliah. Program magang menjadi salah satu landasan bagi para mahasiswa untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja. Kompetensi yang dilatih selama menjalani program magang dapat berupa soft skill, yaitu keterampilan yang bersifat emosional, serta hard skill, yaitu keterampilan bersifat teknis atau keahlian. Salah satu keahlian yang dibutuhkan dalam dunia kerja adalah kemampuan desain grafis. Kebutuhan akan desainer grafis semakin meningkat di dalam dunia kerja. Desainer grafis dibutuhkan untuk memproduksi karya visual yang dapat menyampaikan pesan kepada target audiens. Karya visual yang diproduksi dapat berupa iklan, kemasan, poster, dan lainnya, yang menarik dan informatif. Kemampuan memproduksi karya visual tersebut dapat dijadikan sebagai layanan kreatif yang dapat membantu para klien di industri kreatif. Bekantan Creative merupakan sebuah agensi kreatif yang menyediakan berbagai layanan kreatif yang membantu para klien untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penulis menjalani program magang di Bekantan Creative selama 6 bulan. Beberapa jenis karya visual yang diproduksi selama menjalani program magang berupa desain konten sosial media internal, identitas visual, desain merchandise, dan lainnya. Dalam laporan magang berikut, penulis membagikan proses perancangan ulang identitas visual sebuah brand UMKM sebagai salah satu proyek yang ditugaskan kepada penulis. Proyek tersebut membantu penulis untuk memahami alur dari suatu proses perancangan untuk dapat menghasilkan sebuah identitas visual yang menarik dan menonjol.

Kata kunci: Magang, Desainer Grafis, Identitas Visual, Kreatif

UNNIETTA VISUAL IDENTITY REDESIGN IN BEKANTAN

CREATIVE

(Dion Efenny Khoo)

ABSTRACT

An undergraduate student's self-competence can be elevated by doing activities outside of the university environment. Joining an internship program is one of the methods that can be used for undergraduate students to prepare their competence and skills for stepping into the professional world. The competencies trained while joining an internship include soft skills, which are considered emotional skills, and hard skills, which are considered technical skills. Graphic design is a skill needed in the workforce. The need for graphic designers is increasing in the professional world. Graphic designers are needed to produce visual content that can convey messages visually to target audiences. Some of the visual content includes advertisements, packaging design, posters, etc. that are eye-catching and informative. The skills to produce visual content can be used as creative services that provide solutions for clients in the creative industry. Bekantan Creative is a creative agency that provides creative services to help clients achieve their goals. The writer undergoes a 6-month internship program at Bekantan Creative. Visual content made during the internship programs includes internal social media content, visual identity, merchandise design, etc. In this internship report, the writer explains the process of redesigning a visual identity design for a small local business as one of their assigned projects during the internship program. Doing the assigned project helps the writer further understand the process of making a visual identity design that stands out and is eye-catching.

Keywords: *Internship, Graphic Designer, Visual Identity, Creative*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3 Portofolio Perusahaan	8
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	10
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	10
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	10
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	10
3.2 Tugas yang Dilakukan	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	17
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	17

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	29
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	53
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	53
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	54
BAB IV PENUTUP	56
4.1 Simpulan	56
4.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang 12



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Bekantan Creative.....	5
Gambar 2.2 Struktur Bagan Perusahaan Bekantan Creative	7
Gambar 2.3 Dokumentasi Kemasan NanomisT	8
Gambar 2.4 Dokumentasi Hasil Karya Aerowisata.....	9
Gambar 2.5 Dokumentasi <i>Website</i> Palccoat	9
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Bekantan Creative Eksternal.....	11
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Bekantan Creative Internal	12
Gambar 3.3 <i>Brief</i> Unnietta.....	18
Gambar 3.4 Referensi <i>Stylescape</i>	18
Gambar 3.5 Alternatif <i>Stylescape</i> Unnietta	19
Gambar 3.6 Sketsa Kasar Identitas Logo Unnietta	20
Gambar 3.7 Alternatif Sketsa Digitalisasi Logo Pertama	21
Gambar 3.8 Alternatif Sketsa Digitalisasi Logo Kedua	21
Gambar 3.9 Alternatif Sketsa Digitalisasi Logo Ketiga	22
Gambar 3.10 Sketsa Digitalisasi Logo Unnietta Terpilih.....	23
Gambar 3.11 Alternatif Palet Warna Unnietta.....	23
Gambar 3.12 Referensi Awal Kemasan Unnietta	24
Gambar 3. 13 Sebelum dan Sesudah Hasil Edit Aset Foto Produk	25
Gambar 3.14 Tampilan <i>Mockup</i> dan Alternatif Desain Kemasan Awal Unnietta.....	25
Gambar 3.15 Referensi Tambahan Kemasan Unnietta.....	26
Gambar 3.16 Tampilan Alternatif Hasil Desain Kemasan Unnietta	26
Gambar 3.17 Tampilan <i>Mockup</i> Alternatif Desain Terpilih Kemasan Unnietta.....	27
Gambar 3.18 <i>Pitch Deck</i> Unnietta	28
Gambar 3.19 Hasil Akhir <i>Rebranding</i> Unnietta.....	28
Gambar 3.20 <i>Brief</i> Proyek Perancangan Identitas Visual Creator Connect	29
Gambar 3.21 Aset Identitas Warna Tosca Bekantan Creative.....	30
Gambar 3.22 <i>Stylescape</i> Creator Connect	30

Gambar 3.23 Sketsa Kasar Identitas Logo Creator Connect	31
Gambar 3.24 Digitalisasi Alternatif Sketsa Logo Creator Connct	31
Gambar 3.25 Perkembangan Alternatif Logo Creator Connect	32
Gambar 3.26 Alternatif Palet Warna Awal Logo Creator Connect	32
Gambar 3.28 Tampilan Logo dan Palet Warna Final Creator Connect	33
Gambar 3.27 Alternatif Final Palet Warna Creator Connect	33
Gambar 3.29 Mini GSM Creator Connect	34
Gambar 3.30 <i>Brief</i> Proyek Merchandise Bekstore	35
Gambar 3.31 Aset Palet Warna Identitas Bekantan Creative	35
Gambar 3.32 Beberapa Halaman Hasil Riset <i>Merchandise</i> Untuk Bekstore	36
Gambar 3.33 Halaman Konsep dan Gaya Desain Untuk <i>Merchandise</i> Bekstore.....	37
Gambar 3.34 Referensi Desain <i>Merchandise</i> Baju Grafis.....	38
Gambar 3.35 Sketsa Kasar <i>Merchandise</i> Baju Grafis Bekstore	38
Gambar 3.36 Alternatif Desain <i>Merchandise</i> Bekstore Pertama	39
Gambar 3.37 Aset Identitas Tipografi Bekantan Creative	40
Gambar 3.38 Alternatif Desain <i>Merchandise</i> Bekstore Kedua.....	40
Gambar 3.39 Alternatif Desain <i>Merchandise</i> Bekstore Ketiga.....	41
Gambar 3.40 Aset Logo dan Piktogram Logo Bekantan Creative.....	42
Gambar 3.42 Tampilan Alternatif Final <i>Merchandise</i> Bekstore Kedua.....	42
Gambar 3.41 Tampilan Alternatif Final <i>Merchandise</i> Bekstore Pertama....	42
Gambar 3.43 Hasil Mockup Desain Final <i>Merchandise</i> Bekstore	43
Gambar 3.44 <i>Brief</i> Proyek Perancangan Identitas Visual Next Chapter	44
Gambar 3.45 <i>Stylescape</i> Awal Next Chapter	44
Gambar 3.46 <i>Stylescape</i> Final Next Chapter	45
Gambar 3.47 Sketsa Kasar Identitas Logo Next Chapter	45
Gambar 3.48 Alternatif Logo Next Chapter	46
Gambar 3.49 Tampilan Logo dan Palet Warna Final Next Chapter	46
Gambar 3.50 Mini GSM Next Chapter.....	47
Gambar 3.51 <i>Brief</i> Konten Sosial Media dalam Google Sheets.....	48
Gambar 3.52 <i>Draft</i> Awal Desain <i>Cover Feeds</i> “Introducing New Program”	49

Gambar 3.53 Hasil Edit Aset Foto dari Freepik oleh Penulis.....	49
Gambar 3.54 Hasil Revisi Desain <i>Cover Feeds</i> “Introducing New Program”	50
Gambar 3.55 Hasil Edit Aset Foto Tambahan oleh Penulis.....	51
Gambar 3.56 Aset Logo-Logo Program Internal Bekantan Creative.....	51
Gambar 3.57 Tampilan Isi <i>Feeds Carousel</i> “Introducing New Program”	52
Gambar 3.58 <i>Mockup</i> dan Tampilan Final <i>Feeds</i> “Introducing New Program”	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xviii
Lampiran Form Bimbingan	xx
Lampiran Surat Penerimaan Magang	xxi
Lampiran MBKM 01	xxii
Lampiran MBKM 02	xxiii
Lampiran MBKM 03	xxiv
Lampiran MBKM 04	xlvi
Lampiran Karya	xlvii

