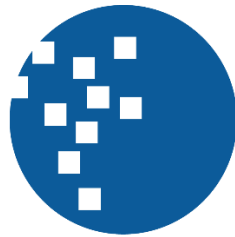


PERANCANGAN LOGO ARUMMA

DI BEKANTAN CREATIVE



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Venesia Fiola

00000056340

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN LOGO ARUMMA

DI BEKANTAN CREATIVE



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Venesia Fiola

00000056340

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 : Venesia Fiola
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056340
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

Perancangan Logo Arumma 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, 6 Desember 2024



(Venesia Fiola)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Venesia Fiola
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056340
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, Tower Orchidea
Sampora Kecamatan Cisauk Kawasan Taman Kota Barat, Gg. Kavling 2 No. 3,
Bumi, Serpong Damai, Kabupaten Tangerang, Banten 15345
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.


Mengetahui

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

Tangerang, 6 Desember 2024




Menyatakan

(Venesia Fiola)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN LOGO ARUMMA DI BEKANTAN CREATIVE

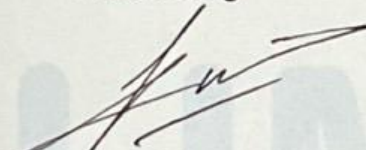
Oleh

Nama Lengkap : Venesia Fiola
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056340
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

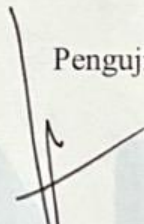
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



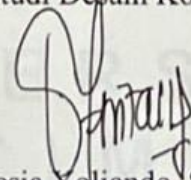
Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

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 : Venesia Fiola
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056340
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Logo Arumma 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, 18 Desember 2024



(Venesia Fiola)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Logo Arumma di Bekantan Creative”. Penyusunan laporan ini dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan program studi desain komunikasi visual fakultas seni dan desain. Penulis menyadari bahwa akan sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikan laporan magang tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

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

Semoga laporan magang ini dapat menjadi sumber informasi bagi para mahasiswa.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Venesia Fiola)

PERANCANGAN LOGO ARUMMA DI BEKANTAN CREATIVE

(Venesia Fiola)

ABSTRAK

Graphic design merupakan bagian dari layanan servis agensi kreatif. *Graphic designer* bertanggung jawab untuk menyelesaikan masalah dengan menyampaikan pesan melalui desain. Salah satunya adalah *Branding*. Dalam sebuah *branding*, *brand identity* dari sebuah perusahaan harus terlihat menarik. *Graphic design* berperan penting dalam promosi sebuah produk atau *brand*. Selain itu, *graphic design* berperan dalam iklan media sosial misalnya untuk mempromosikan sebuah produk atau jasa sebuah *brand*. Penulis magang di Bekantan Creative sebagai *Graphic designer*. Bekantan Creative adalah sebuah agensi kreatif yang menyediakan layanan kreatif dari *branding*, *creative production*, hingga *digital creation*. Bekantan Creative berdiri dibawah PT. Bekantan Rumah Produksi pada tahun 2019. Penulis memilih untuk melakukan magang di Bekantan Creative karena *style design* yang sesuai dengan *style* penulis. Tujuan penulis melakukan kerja magang adalah untuk memenuhi syarat kelulusan sarjana desain, menambah pengalaman, mengasah *soft skill* dan *hard skill*, hingga mempelajari *workflow* agensi. Bekantan Creative adalah agensi kreatif dibidang *advertising* yang ingin mengembangkan lingkungan kreatif dengan layanan kreatif oleh talenta muda. Pada pelaksanaan magang, penulis memahami koordinasi pelaksanaan magang sebagai *graphic designer* dengan *creative producer*, tim digital, video hingga CEO dan COO. Penulis juga belajar tahapan kreativitas dalam design *social media*, dan *brand identity*. Penulis mempelajari alur koordinasi dengan tim lain seperti tim digital dan video untuk pengerjaan *daily content* Instagram.

Kata kunci: *Graphic Design*, Agensi Kreatif, Magang

DESIGNING ARUMMA LOGO IN BEKANTAN CREATIVE

(Venesia Fiola)

ABSTRACT

Graphic design is part of Creative agency's service. While graphic designer's responsible in solving problems to deliver message through designs. Branding, which is part of graphic design. In branding, it's crucial for brand identity in company to look interesting for audience. Graphic design hold important part in promotion of brand or product. Not only that, graphic design holds crucial part in social media ads such as promoting product or service of a brand. The writer is doing an internship as graphic designer at Bekantan Creative. Bekantan Creative is a creative agency that provides services such as branding, creative production, until digital creation. Bekantan Creative is under the name of PT. Bekantan Rumah Produksi in 2019. The writer chooses Bekantan Creative due to its similarity in design style. The writer's goals in internship is to fulfil the requirement for bachelor of design, acquiring practical experience and improving both soft skill and hard skill, and learning the workflow of agency. Bekantan Creative is a creative agency in advertising field that aspires to develop creative field with creative service by young talents. In internship, the writer aims to understand the internship coordination as graphic designer with creative producer, digital and video team, CEO and COO. The writer gained understanding in creativity process of social media and brand identity. The writer learned to coordinate with other team such as digital and video team in the process of creating instagram daily content.

Keywords: *Graphic design, creative agency, internship*

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 | vii |
| <i>ABSTRACT</i> | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Tujuan Magang | 2 |
| 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang | 2 |
| 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 | 7 |
| BAB III PELAKSANAAN MAGANG..... | 11 |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang | 11 |
| 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang..... | 11 |
| 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang..... | 12 |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan | 14 |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang | 16 |
| 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang..... | 16 |

| | |
|---|------------|
| 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang..... | 25 |
| 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang | 48 |
| 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang..... | 48 |
| 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang..... | 49 |
| BAB IV PENUTUP | 51 |
| 4.1 Simpulan | 51 |
| 4.2 Saran | 52 |
| DAFTAR PUSTAKA | xvi |



DAFTAR TABEL

Gambar 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....13



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan | 7 |
| Gambar 2.2 Nanomist | 8 |
| Gambar 2.3 Brosur Aerowisata | 8 |
| Gambar 2.4 Company Profile Aerowisata | 9 |
| Gambar 2.5 Yayasan Agrisustineri Indonesia | 10 |
| Gambar 2.6 LOY Beauty Cream | 10 |
| Gambar 3.1 Bagan Struktur Divisi Visual | 11 |
| Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi (Proyek Internal) | 13 |
| Gambar 3.3 Bagan Alur Koordinasi (Proyek Eksternal) | 13 |
| Gambar 3.4 <i>Brief</i> Arumma Kitchen | 17 |
| Gambar 3.5 Stylescape 1 | 18 |
| Gambar 3.6 Stylescape 2 | 18 |
| Gambar 3.7 Stylescape 2 Setelah Revisi | 19 |
| Gambar 3.8 Sketsa Desain Logo Konsep 1 (Sebelum Revisi) | 19 |
| Gambar 3.9 Sketsa Desain Logo Konsep 1 (Setelah Revisi) | 20 |
| Gambar 3.10 Sketsa Desain Logo Konsep 2 (Sebelum Revisi) | 20 |
| Gambar 3.11 Sketsa Desain Logo Konsep 2 (Setelah Revisi) | 21 |
| Gambar 3.12 Sketsa Desain Logo Konsep 3 (Sebelum Revisi) | 21 |
| Gambar 3.13 Sketsa Desain Logo Konsep 3 (Setelah Revisi) | 22 |
| Gambar 3.14 Digitalisasi Logo | 22 |
| Gambar 3.15 <i>Pitchdeck Design</i> | 23 |
| Gambar 3.16 Final Logo <i>Design</i> | 24 |
| Gambar 3.17 <i>Stylescape</i> Revisi Final | 24 |
| Gambar 3.18 <i>Brand Guideline</i> | 25 |
| Gambar 3.19 Sketsa <i>Poster Ads (draft 1) Business Owner Senang</i> | 26 |
| Gambar 3.20 <i>Poster Ads (draft 1) Business Owner Senang</i> | 27 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.21 Sketsa <i>Poster Ads (draft 2) Business Owner Senang</i> | 28 |
| Gambar 3.22 <i>Poster Ads (draft 2) Business Owner Senang</i> | 28 |
| Gambar 3.23 Sketsa <i>Poster Ads (draft 2) Business Owner Senang</i> | 29 |
| Gambar 3.24 <i>Poster Ads (draft 2) Business Owner Senang</i> | 29 |
| Gambar 3.25 Referensi Desain <i>Poster Ads</i> | 29 |
| Gambar 3.26 <i>Poster Ads (draft 1) Jasa Kreatif lewat Hp</i> | 30 |
| Gambar 3.27 Sketsa <i>Poster Ads (draft 2) Jasa Kreatif lewat Hp</i> | 30 |
| Gambar 3.28 <i>Poster Ads (draft 1) Jasa Kreatif lewat Hp</i> | 31 |
| Gambar 3.29 Stylescape “Heal The World” | 32 |
| Gambar 3.30 Stylescape “Heal The World” Setelah Revisi | 33 |
| Gambar 3.31 Moodboard “Heal The World” | 33 |
| Gambar 3.32 Sketsa <i>Logo “Heal The World”</i> | 34 |
| Gambar 3.33 Revisi Sketsa <i>Logo “Heal The World”</i> | 34 |
| Gambar 3.34 Digitalisasi <i>Alternatif Logo “Heal The World”</i> | 35 |
| Gambar 3.35 Digitalisasi <i>Logo “Heal The World”</i> | 35 |
| Gambar 3.36 Sketsa Kaos BEKSTORE (desain 1) | 36 |
| Gambar 3.37 <i>Referensi Desain Kaos</i> | 37 |
| Gambar 3.38 Sketsa Kaos BEKSTORE (revisi desain 1) | 37 |
| Gambar 3.39 Sketsa Kaos BEKSTORE (revisi desain 1) | 38 |
| Gambar 3.40 Digitalisasi Kaos BEKSTORE (desain 1) | 38 |
| Gambar 3.41 <i>Mockup</i> Kaos BEKSTORE (desain 1) | 39 |
| Gambar 3.42 <i>Sketsa</i> Kaos BEKSTORE (desain 2) | 39 |
| Gambar 3.43 <i>Digitalisasi</i> Kaos BEKSTORE (desain 2) | 40 |
| Gambar 3.44 <i>Mockup</i> Kaos BEKSTORE (desain 2) | 40 |
| Gambar 3.45 <i>Sketsa</i> Kaos BEKSTORE (desain 3) | 41 |
| Gambar 3.46 <i>Digitalisasi</i> Kaos BEKSTORE (desain 3) | 41 |
| Gambar 3.47 <i>Mockup</i> Kaos BEKSTORE (desain 3) | 42 |
| Gambar 3.48 <i>Cover UMKM Reels</i> | 43 |

| | |
|--|-----------|
| Gambar 3.49 <i>Layout UMKM Reels</i> | 43 |
| Gambar 3.50 <i>Aset Gambar Arumma</i> | 43 |
| Gambar 3.51 <i>Background Portofolio Arumma</i> | 44 |
| Gambar 3.52 <i>Revisi Background Arumma</i> | 45 |
| Gambar 3.53 <i>Aset Gambar Gosta</i> | 45 |
| Gambar 3.54 <i>Background Portofolio Gosta</i> | 46 |
| Gambar 3.55 <i>Revisi Background Gosta</i> | 46 |
| Gambar 3.56 <i>Aset Gambar Unnietta</i> | 47 |
| Gambar 3.57 <i>Background Unnietta</i> | 47 |
| Gambar 3.58 <i>Konten Portofolio Unnietta</i> | 48 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-------|
| Lampiran Hasil Presentase Turnitin..... | xvii |
| Lampiran Form Bimbingan 1..... | xix |
| Laporan Surat Penerimaan Magang..... | xx |
| Lampiran MBKM 01..... | xxii |
| Lampiran MBKM 02..... | xxiii |
| Lampiran MBKM 03..... | xxiv |
| Lampiran MBKM 04..... | lix |
| Lampiran Karya 1..... | lx |
| Lampiran Karya 2..... | lx |
| Lampiran Karya 3..... | lxi |
| Lampiran Karya 4..... | lxi |
| Lampiran Karya 5..... | lxii |

